

SOFTWARE PARA LA RECUPERACIÓN PSICOPEDAGOGICA

Vilma PRUZZO de DI PEGO (1)

Claudia DI PEGO (2)

(1) Dra. en Ciencias de la Educación (U.N.L.P.).

Docente -Investigador A- Dir. del Instituto de Ciencias de la Educación para la Investigación Interdisciplinaria. Facultad de Ciencias Humanas. U.N.L.Pam.

(2) Analista de Computación, Universidad Nacional de La Plata.

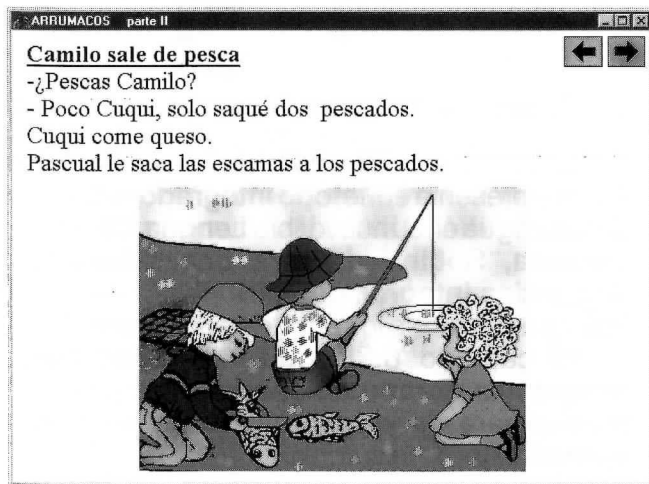
Diplomado en Telecomunicaciones y redes de datos de la Universidad Nacional de Tamaulipas, México.

Tiene a su cargo el laboratorio informático del Instituto Superior de Estudios Psicopedagógicos y Sociales en los que realiza la producción de los software educativos.

A PARTIR DE LA INVESTIGACION SOBRE FRACASO ESCOLAR SE INICIÓ EL DISEÑO Y PRODUCCION DE TRES SOFTWARE EDUCATIVOS PARA LA LECTOESCRITURA INICIAL, YA PRESENTADOS EN CONGRESOS NACIONALES E INTERNACIONALES, Y DE LOS QUE AHORA HACEMOS UNA SINTETICA PRESENTACION.

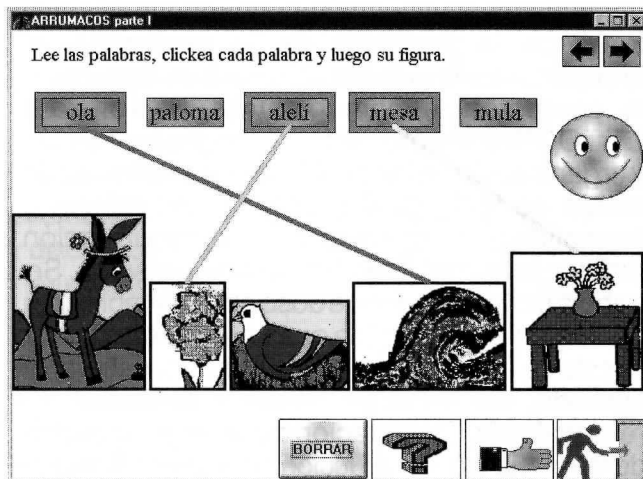
ARRUMACOS MULTIMEDIA

Nuestra indagación respecto a las dificultades



lectoescritoras de alumnos derivados a tratamiento psicopedagógico, nos permitió diagnosticar su origen en alguna de las siguientes causas:

1. Dificultad para reconstruir el sistema de combinatoria de la lengua y para signar fonemas, por compromiso de alguna o varias de las operaciones cognitivas básicas (análisis-síntesis; discriminación auditivo-visual; organización de



las nociones espacio-temporales).

2. Dificultad en la interpretación, cuyo emergente principal sería el centramiento del alumno en el descifrado con la consiguiente pérdida de sentido sobre lo que lee.

A partir de estas conclusiones se elaboró un sistema para la intervención psicopedagógica que tiene como eje metodológico el Arrumacos, Método Generativo de la Lengua, con el que se concretó la recuperación psicopedagógica de alumnos que llegan a consulta por sus dificultades lectoescritoras. El libro de texto Arrumacos ha sido convertido en software educativo para el aprendizaje de la lectoescritura inicial y recibe así la complementación de la computadora con su fuerte impacto motivacional en los niños.

Las actividades que se ofrecen, están diseñadas para activar las operaciones cognitivas que suponemos en la base de las nociones lectoescritoras de segundo grado. La siguiente pantalla identifica una tarea que activa la

comprensión lectora, a partir del acceso léxico.

Además, las tareas están planteadas con un enfoque lúdico para que el niño disfrute de la actividad mientras aprende. Cada tarea se evalúa dando la oportunidad de reflexionar sobre el error y permitir su reconstrucción.

La interface del software es atractiva y está cuidadosamente diseñada e implementada considerando el nivel de desarrollo de los niños.

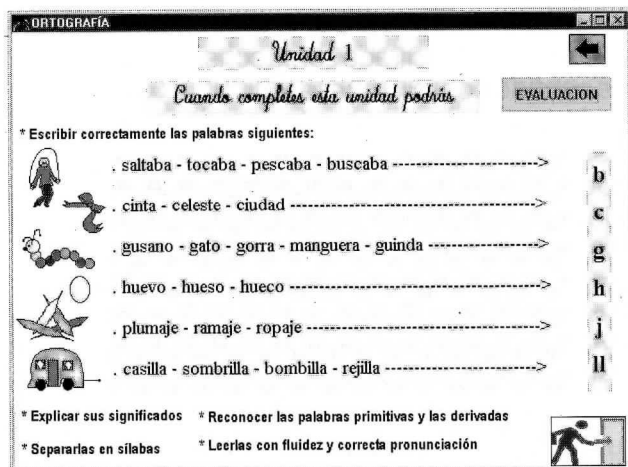
Las pantallas ofrecen un diseño sencillo, pero de alto impacto estético a través de imágenes coloridas que brindan contexto a la interpretación lectora.

De esta manera las nociones de la lengua activan distintos canales sensoriales, movilizandolos especialmente las fuerzas dinámicas del intelecto, por la gran interactividad del software.

Con el uso adecuado de esta herramienta el terapeuta puede transformar en un juego gratificante la experiencia de la lectoescritura

ORTOGRAFIA 1 MIC

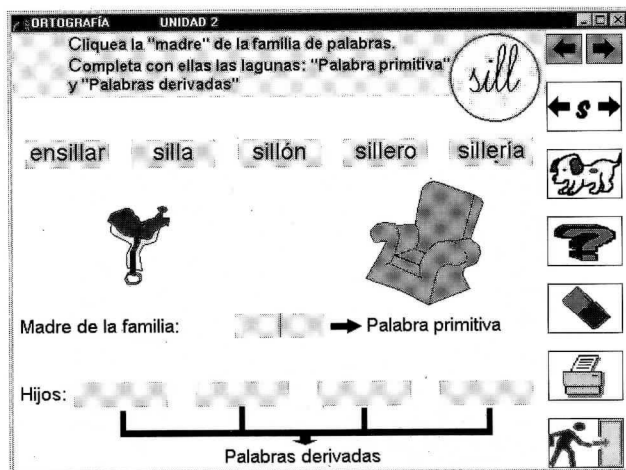
Los CBC de la Escuela General Básica han revalorizado la ortografía como contenido que favorece la precisión de la expresión, el enriquecimiento del repertorio léxico y en general la competencia comunicativa. El software ORTOGRAFÍA I presenta una original selección y organización de los contenidos que a través de tareas de focalización, observación reflexiva, consolidación, evaluación y autocorrección facilitan la apropiación activa de los mismos. Se trabaja un vocabulario de doscientas palabras, en una organización cíclica que permite repensar la escritura, el significado, el sentido estricto y figurado, las voces primitivas y derivadas. El retorno facilita la captación de las regularidades de la lengua y la construcción de la generalización que permite ampliar el grupo ortográfico analizado en nuevos términos.



Ortografía I fué desarrollado en Multimedia Toolbook 1.53 de Asymetrix, un ambiente para el desarrollo de aplicaciones hipermediales que corre bajo entorno Windows 3.1, esta herramienta facilitó

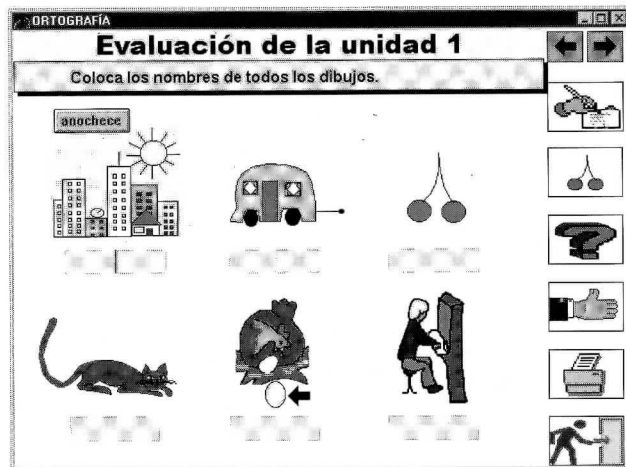
la creación de software multimedia reusable y los requerimientos de hardware se adaptan a la realidad de las escuelas argentinas, Ortografía I puede correr en una 386 con 4 MB de RAM.

El software es altamente interactivo, con una interface sencilla; presenta ilustraciones y pequeñas animaciones que facilitan el análisis de las actividades propuestas.



Provee un sistema de ayudas sensibles al contexto y una estructura de navegación que permite el recorrido de las actividades de acuerdo a las necesidades de cada usuario.

ORTOGRAFÍA I es una herramienta computacional altamente motivadora, que introduce un enfoque lúdico en el tratamiento de la ortografía. Presenta un sistema de autoevaluación asistido que le permite al niño analizar su producción y corregir sus propios errores.



La profesora Magdalena Viramonte de Avalos presenta el Método Integrador y Cíclico de la Lengua en su nuevo libro Lengua, Ciencias, Escuela, Sociedad. Para una educación lingüística integral, de Ediciones Colihue. El MIC aparece entre los aportes latinoamericanos en el capítulo 6, Lengua y Tecnología, programas computacionales, instrumental técnico para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje, de la autora.