

5.2.1. Recursos interactivos

A continuación se presenta una relación de estos recursos para que el lector los complete con la web.

Páginas Web

Una página Web es un documento de la World Wide Web que se puede ver a través de un navegador. Utilizan un lenguaje específico conocido con el nombre HTML y llevan asociada una dirección o URL. En estas páginas se pueden encontrar miles de referencias o enlaces desde los que se accede a otras páginas. En la actualidad hay miles de páginas web relacionadas con el mundo de la educación en general y de la Lectoescritura en particular. Como ya se ha adelantado, ofrecemos a continuación una relación de las más relevantes, según nuestro criterio:

A) EDUCACIÓN INFANTIL LECTOESCRITURA

<http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2003/vocales/>

La página del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte presenta un interesante recurso para los más pequeños debido a que únicamente se trabajan las vocales. La aplicación permite realizar actividades específicas con cada vocal. Después de una presentación de la vocal, el niño puede practicar con trazados, puzzles, sopas de letras o pruebas de discriminación visual y auditiva. También se presentan actividades de consolidación en la que los niños pueden colorear el paisaje, recoger juguetes, leer o participar en una carrera de caracoles. Finalmente, se adjuntan diferentes materiales imprimibles en la que los niños pueden practicar de un modo específico las vocales o realizar fichas de consolidación. Sus objetivos específicos se fundamentan en que los niños sepan: interpretar imágenes que acompañan a textos escritos estableciendo relaciones entre ambos, identificar algunas palabras escritas muy significativas y seleccionadas que hagan referencia a su entorno habitual, comprender imágenes secuenciales y reproducirlas, reconocer y leer las vocales, desarrollar la direccionalidad de la escritura y precisión en los movimientos de la mano para la realización de trazos y signos gráficos, adquirir las habilidades y capacidades relacionadas con la maduración del proceso grafo-motor, conocer e interpretar símbolos y signos convencionales utilizados en nuestro en-

torno como medio para la comunicación escrita y familiarizarse con los instrumentos de la lengua escrita.

B) LETRAS

<http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2003/letras/>

Letras es una aplicación multimedia cuyo objetivo es trabajar la discriminación auditiva y visual de fonemas y grafemas. Consta de 24 recuadros que se corresponden a los 24 sonidos de nuestra lengua. Hay 6 juegos para cada fonema que se reparten en tres de discriminación auditiva, uno de discriminación visual, otro que trabaja con las mayúsculas y minúsculas y otra que se dedica al trazo de las grafías que corresponden con cada fonema. En ocasiones se proponen actividades previas. Entre sus objetivos, buscan que el alumnado sea capaz de discriminar los fonemas que componen una palabra, favoreciendo la adquisición del proceso lectoescritor y el desarrollo de su lenguaje, buscan además que discriminen visualmente los diferentes grafemas trabajados, que puedan trazar las grafías trabajadas, que logren relacionar las grafías en minúscula con sus correspondientes mayúsculas y que desarrollen su autoestima en relación con las tareas propuestas y con el aprendizaje en general.

C) MATERIAL DE APRENDIZAJE

<http://www.materialdeaprendizaje.com/1er-grado-lengua-interactivo/>

En esta ocasión el contenido supera con creces el diseño del portal. En una página muy sencilla y con demasiada publicidad, encontramos sin embargo una infinidad de recursos repartidos en doce módulos desde donde se puede acceder a todo tipo de actividades relacionadas con el mundo de la Lectoescritura. Encontramos desde ejercicios de preescritura hasta ejercicios de lectura comprensiva pasando por el reconocimiento de sonidos, la formación de palabras o la asociación de imágenes entre otros muchos. Resulta una página clave para introducirse en el mundo de la Lectoescritura a través de recursos interactivos.

D) PORTAL AUDIOVISUAL DE LECTOESCRITURA

<http://www.waece.org/lectoescritura/lecto/>

Este portal audiovisual resulta de gran utilidad tanto para los docentes como para los padres ya que resuelve desde diferentes perspectivas todas aquellas cuestiones que están relacionadas con el proceso lectoescritor como: la edad idónea del inicio a la Lectoescritura, los métodos y metodologías que hay que utilizar, los materiales más adecuados, la importancia de la familia, de la motivación y de las emociones, así como otra serie de aspectos dedicados a las dificultades que se pueden hallar en el proceso de Lectoescritura o el papel de la metacognición en el proceso de esta. Resultan muy interesantes las propuestas prácticas que se ofrecen, y son muy recomendables sobre todo para los alumnos de grado de Educación Infantil.

E) CLASE VEDOQUE

<http://www.vedoque.com>

Esta aplicación interactiva y con audio es ideal para trabajar la Lectoescritura tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria. Hay dos formas de explotar este recurso. Por un lado, a través del juego se pueden trabajar diversos aspectos que van desde las vocales, hasta el vocabulario o la ortografía. En especial, podemos destacar las diferentes misiones de "Velila al mando de la ortonave" en el que hay que disparar con dos cañones distintos dependiendo de si la palabra que aparece en pantalla está bien escrita o está mal. Por el otro, el usuario dispone de materiales imprimibles que indican la edad adecuada para la realización de los mismos. De nuevo se tratan diversos aspectos como puede ser la organización fonética o la morfosintáctica.

F) ISLAS Y ESTRELLAS

http://www.educalandia.net/educativos/infantil/islas_y_estrellas/web/principal2.htm

Es una aplicación diseñada para niños de 5 a 7 años en la que se pretende que el discente sea capaz de reconocer las letras del abecedario. Entre sus objetivos destacan discriminar auditiva y visualmente tanto las vocales como las consonantes a través de diferentes juegos como son puzzles, asociación letras-gráficos, juegos de ladrillos, teclaletras, 4 en línea, descubre al pirata, arrastraletas, juego de parejas, juego del submarino, juego del laberinto, dispara globos, etc., asociar las

*Lectoescritura:
Fundamentos y estrategias didácticas*

grafías de vocales y consonantes con sus sonidos, desarrollar la Lectoescritura de las vocales y consonantes tanto de las letras minúsculas como mayúsculas, escuchar y comprender enunciados y directrices de actividades así como las normas de los juegos, leer y comprender palabras y frases simples, desarrollar habilidades para comprender oralmente, desarrollar habilidades para expresar oralmente dudas que van surgiendo durante el desarrollo de las diferentes actividades, comprender instrucciones y mensajes simples, potenciar la autoestima del niño a través de los diferentes juegos, bien por la facilidad de algunos y potenciar a su vez el afán de superación por la dificultad de otros.

G) PTYAL (Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje)

<http://ptyalcantabria.wordpress.com/aprendizaje-lecto-escritura-2/aprendizaje-de-la-lectoescritura/>

Es un portal de atención a la diversidad desde la que se pueden reforzar todos los aspectos del lenguaje. Es una de las páginas más completas que existen ya que se ofrecen materiales dirigidos al docente, al padre y al niño. Tiene un apartado dedicado al aprendizaje de la Lectoescritura desde donde se puede trabajar siguiendo los diferentes métodos existentes. Aquí, se ofrecen contenidos teóricos de un carácter más científico para el profesor, se explica a los padres cómo seguir paso a paso cada uno de los métodos con explicaciones detalladas y con vídeos y se presenta una gran variedad de ejercicios para que el niño trabaje. Se ofrecen infinidad de fichas y materiales imprimibles de diversa índole, así como un gran número de enlaces desde donde se puede acceder, por ejemplo a diversas pruebas de velocidad lectora por niveles.

H) APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~11000642/TIC/pepe/html/menu3.html>

Es una de las muchas interesantes aplicaciones educativas de la página web de la Junta de Andalucía. Está dedicada al aprendizaje y refuerzo del proceso lectoescritor y va dirigido a alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil y del primer ciclo de Educación Primaria. También está destinado al alumnado con necesidades educativas especiales. Cuenta con dos guías notables, una que va dirigida al alumno y otra extraordinaria para el profesor. Entre sus objetivos destacan los

de reforzar las competencias lectoras, fundamentalmente la comprensión lectora, además de la exactitud y la velocidad, propiciar el interés y el gusto por la lectura, reforzar el proceso lectoescritor, especialmente en el alumnado que acaba de adquirir la mecánica lectora y/o presenta dificultades, enriquecer y ampliar el vocabulario, discriminar auditivamente los fonemas y visualmente sus grafías, mejorar la estructuración sintáctica, especialmente la concordancia de los morfemas de género y número, motivar al alumnado a través de actividades que le resulten atractivas, con un elevado componente visual, con posibilidad de interacción, un enfoque lúdico y una evidente intencionalidad educativa, desarrollar las capacidades de atención y percepción visual, tales como: diferenciar, comparar, localizar, seleccionar, identificar y mantener el contacto visual, activar procesos mentales que ponen en relación los estímulos recibidos (reconocimiento y discriminación) y la interpretación de los mismos, desarrollar la orientación espacial y la coordinación visomotora, a través del manejo del ratón y del teclado (pulsación sobre objetos, arrastre y colocación, pulsación de las teclas del teclado).

I) INICIACIÓN A LA LECTOESCRITURA

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/html/adjuntos/2008/04/11/0001/adjuntos>

Se trata de un portal donde los niños pueden acceder a un buen número de ejercicios de Lectoescritura para aprender jugando. Dispone de un manual en formato PDF para los adultos y una página muy fácil de utilizar. Se muestra un plano de la ciudad donde hay un cine, una comisaría, un colegio, una biblioteca... y en cada uno de los lugares estratégicos los niños pueden acceder a un juego diferente. Por ejemplo, en el cine pueden jugar a ordenar historias o en el circuito de coches pueden trabajar la grafomotricidad; pero, sin duda, el lugar más divertido es la biblioteca donde, además de trabajar la lectura, los niños van en busca del tesoro en un barco pirata y han de superar diferentes pruebas para conseguirlo.

J) JUEDULAND

<http://roble.pntic.mec.es/arum0010/>

No se puede hablar de recursos educativos interactivos en línea sin mentar *Juedu-Land*, la página del profesor Antonio Ángel Ruiz Molino que cuenta con casi 30 millones de visitas desde su creación. Desde la página principal se puede acceder

*Lectoescritura:
Fundamentos y estrategias didácticas*

a infinidad de aplicaciones clasificadas por materias, por listados temáticos, desde repasos por cursos, por editoriales, pasando por más de 1000 herramientas web para probar.

Tiene un apartado propio dedicado especialmente a la Lectoescritura:

<http://roble.pntic.mec.es/arum0010/temas/lectoescritura.htm>

Desde este enlace se puede acceder directamente a cada uno de los 68 enlaces clasificados por ciclos. En ellos se trabaja la Lectoescritura desde todos los puntos de vista posibles. Podemos encontrar recursos en *Clic*, en *Hot Potatoes*, divertidos juegos, portales didácticos...

K) LITERARY CENTER

http://www.literacycenter.net/play_learn/

Esta aplicación está diseñada para ayudar a los más pequeños a desarrollar sus destrezas básicas a través de juegos que incrementan su dificultad valiéndose de las letras, los números, los colores, las formas y algunas palabras de uso cotidiano. También existe la posibilidad de imprimir los recursos y de encontrar los mismos recursos en otros idiomas como el inglés, el francés o el alemán.

L) LENGUA LECTURA

http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/recursos%20edebe/lengua/6_8_1/index.htm

Es una aplicación de la Junta de Castilla y León en la que se trabaja la Lectura progresivamente y por niveles. Los niños escuchan un cuento mientras lo leen y ayudan a la protagonista del cuento a ordenar la historia, pintan al personaje siguiendo las instrucciones, ordenan oraciones, etc. También se trabaja la velocidad lectora por niveles. En definitiva, se trata de una aplicación sencilla pero muy interesante y de fácil manejo para el niño.

M) A.L.E.

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/proyectos2004/ale/index1.html

Se trata de una página en la que se puede acceder a una serie de juegos multimedia interactivos que sirven de ayuda a la Lectoescritura. Se presentan cinco secciones diferentes desde donde se puede trabajar la lectura, la escritura, la ortografía, el vocabulario o acceder a una serie de juegos de diversa índole.

N) ACTILUDIS

<http://www.actiludis.com/>

En esta página encontramos recursos de todo tipo dentro de la ventana dedicada a la Lectoescritura. Existen cuatro bloques dentro de este apartado llamados: Dibujos por letras, Método Completo, Sílabas directas y Sílabas Trabadas. Se explica detalladamente el método que se sigue, se explican los tipos de fichas (la mayoría son imprimibles) y se presentan dos ficheros comprimidos, uno con las sílabas directas e inversas y otro con las trabadas. Además, hay una ventana llamada "Máquinas didácticas" donde hay originales ideas para crear máquinas relacionadas con el mundo de la Lectoescritura, por ejemplo, muestran a los más pequeños a crear una máquina de fabricar palabras.

O) XTEC (Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya)

<http://.xtec.es/recursos/clic>

Es un reconocido banco de datos donde hay miles de actividades educativas que se pueden descargar de forma gratuita. En el buscador de actividades hay que seleccionar el área de lenguas en español y marcar el nivel deseado para acceder a 42 proyectos diferentes en Educación Infantil, mientras que en Educación Primaria se alcanzan los 166.

Blogs

Will Richardson es un pedagogo, maestro y blogger americano que propone la integración de la tecnología en el aprendizaje a través de la reforma escolar. Autor de *Weblogs, Wikis, Podcasts and Other Powerful Web Tools that are Transforming Classrooms*, define en su libro que un blog es "... a special type of web page that can be created and easily updated using a web browser. Each new entry has

its own date stamp. Each entry has a comments section where visitors to the blog may leave comments for the author.” (p. 15)

Son numerosísimos los blogs relacionados con el mundo de la educación, y cada vez encontramos más blogs dedicados a la Lectoescritura, tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria. Los blogs son una de las herramientas mejor aceptadas por la comunidad docente. Cada vez son más los maestros que deciden crear uno y compartir así sus materiales tanto con sus alumnos como con el resto de internautas. Esto se debe fundamentalmente a que crear un blog es mucho más sencillo que crear una página web. En tan solo tres pasos (normalmente basta con vincular un correo electrónico con el nombre del blog y seleccionar una plantilla), se puede crear uno. Hay un buen número de webs que permiten crear blogs de manera gratuita. Algunas de las más utilizadas por los bloggers son:

- WordPress (<http://es.wordpress.com>)
- Blogger (<http://www.blogger.com>)
- Blog (<http://es.blog.com>)
- Google Sites (<http://sites.google.com/site/tusitio>)
- Weebly (<http://education.weebly.com/>)
- Posterous Spaces (<https://posterous.com/>)
- Tumblr (<https://tumblr.com/>)
- Jux (<https://jux.com/>)

Entre los blogs relacionados con la Lectoescritura cabe destacar:

A) RINCÓN DE INFANTIL

<http://rincon-de-infantil.blogspot.com.es/p/lectoescritura.html>

La creadora de este blog dedica un apartado completo a la Lectoescritura donde se pueden descargar todo tipo de fichas y desde donde se puede acceder a la información existente sobre la Lectoescritura, así como a actividades, juegos, cuentos e incluso a una biblioteca on-line.

B) 9LETRAS

<http://9letras.wordpress.com/>

Alberto Abarca Fillat es el creador de este blog, y, como él mismo indica, se trata de un blog donde se encuentran recursos para el aprendizaje del lenguaje oral, lectura y escritura, tanto en formato doc (imprimibles) como aplicaciones informáticas en *Power Point*, con un diseño interactivo y gran apoyo de imágenes y sonidos. Semanalmente se incorporan nuevos materiales. Cabe la posibilidad de suscribirse al blog y de recibir por correo las novedades de cada semana.

C) RECURSOS EDUCATIVOS DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

<http://educacion-fichas-infantil-primaria.blogspot.com.es/p/fichas-lectoescritura.html>

Desde este blog se pueden descargar infinidad de materiales como bits de inteligencia, cuentos, canciones o fichas para imprimir. Se presentan varios proyectos y unidades didácticas.

D) EDUCACIÓN PREESCOLAR

<http://educpreescolar.blogspot.com.es/2007/12/actividades-interesantes-diversas.html>

Se trata de una revista on-line presentada a modo de blog que contiene una sencillísima pero interesante relación de recursos para llevar a cabo en la clase de Lectoescritura.

E) EL BLOG DE LA PETE CONCHI

<http://elblogdelapeteconchi.blogspot.com.es/2013/03/metodo-lectoescritura-letrilandia.html>

Destaca este blog por presentar el método de Lectoescritura Letrilandia. También contiene una interesante relación de recursos relacionados con la Lectoescritura y con otras materias. Desde el blog se puede acceder a un buen número de recursos.

F) *ARDILLA DIGITAL*

http://ardilladigital.com/area_lectoescritura.htm#inicio

Es una página con un diseño sencillo pero que clasifica de una manera muy eficaz los enlaces a diferentes actividades del Área de Lectoescritura. Las actividades están agrupadas en Bloques:

Generales, Letras, Sílabas, Palabras, Frases, Comprensión Lectora, Escritura y Lengua.

A la derecha aparecen clasificadas distinguiendo si son enlaces a actividades en Internet, a actividades del propio ordenador o a actividades en CD/DVD.

Finalmente, todas ellas llevan uno o varios cuadraditos de color verde, amarillo o rojo, que indican el grado de dificultad.

Dispositivos móviles y Tablets

Los dispositivos móviles de última generación, también conocidos como *smartphones*, están dotados prácticamente de las mismas posibilidades que las Tablets. La responsable de RSC en Orange España, María Eugenia de Blas (2013, p. 32) destaca la facilidad que tienen los niños para aprender e interactuar con cualquiera de estos dispositivos:

Para los niños es muy intuitivo utilizar un iPad, ellos son muy rápidos aprendiendo e interactuando con este dispositivo, desde luego, mucho más que nosotros, los adultos. Y es una consecuencia de la capacidad innata de aprendizaje que tienen los pequeños especialmente en este momento. Se han educado en una situación en la que todo es táctil, todo es audiovisual y todo funciona a base de pantallas interactivas.

Debido a que las características que comparten los *smartphones* y las Tablets son muy similares, ofreceremos las mismas Apps para ambos al final del apartado, pero con el único objetivo de ofrecer un panorama amplio, la información referida a las aplicaciones estarán divididas en dos, debido a que en ocasiones ofrecen productos bien diferenciados. Por un lado, se muestran las Apps de Apple, y por otro las de Android, independientemente de dónde vayan a ser usadas. Las Tablets son herramientas multitarea que estimulan la creatividad y la inteligencia de los niños mientras favorecen el proceso de aprendizaje. Estos dispositi-

vos tienen la ventaja de que en ellas se pueden instalar filtros de seguridad para asegurarse de que los niños solo accedan a los contenidos adecuados a su edad.

El crecimiento del uso de las Tablets en educación es cada vez mayor debido a la gran cantidad de prestaciones educativas que ofrecen y a la gran aceptación que han tenido por parte de los niños. Según un reciente estudio del IAB (2013) de septiembre de 2013, el crecimiento de las Tablets ha aumentado en un 20% respecto al año anterior, llegando al uso del 43% de las personas encuestadas; por otro lado, un estudio del grupo NPD (2013) afirma que en el primer trimestre de 2013 la conexión con las Tablets se había incrementado en un 48%. Con estos datos, se puede concluir que las Tablets son los dispositivos tecnológicos de mayor crecimiento en la actualidad.

En el mercado actual podemos encontrar las Tablets dirigidas al público adulto y dispositivos específicos para niños, aunque estos últimos utilizan ambas indistintamente. Las aplicaciones de las Tablets y de los *smartphones* se llaman Apps. Carlos Cadenas (2013, p. 48), en su artículo para desarrollar grandes Apps, las define como «un software que opera en los dispositivos móviles -un ‘smartphone’, una ‘Tablet’- permitiendo ejecutar ciertas tareas y funciones»; señala además que con el uso de estas aplicaciones el rendimiento de los discentes puede elevarse de manera sensacional. Por otra parte, en los dos primeros puntos vitales para la realización de una aplicación infantil destaca la relevancia de diferenciar bien el target, la edad de uso de cada App y la clave de la «atractividad» basada en lo visual y la interactividad entre otras cosas.

Apps de Apple

A) LECTOESCRITURA VOCALES NIÑOS

Es una App gratuita disponible para *iPhone* y para *iPad*. Es muy sencilla ya que solo se trabajan las vocales. El niño tiene la opción de escuchar la vocal y después la repasa con el dedo.

B) ABC EASY WRITER CURSIVE

Es una App gratuita para *iPad*. Muy semejante a la anterior aunque con el alfabeto completo Y con la dirección del trazo de las letras señalado. Quizá el diseño sea de una calidad inferior.

C) CREAPPCUENTOS

Es una App gratuita para *iPad* dirigida tanto al niño como al adulto. Sirve para crear cuentos de una forma rápida y sencilla. Se puede cambiar la historia o ser incluso el protagonista del cuento.

D) BITS DE LECTURA - PALABRAS

Es una App de pago para *iPad*, *iPhone* e *iPod*. Forma parte del programa de estimulación temprana con bits de lectura de *Educamigos*, que contiene las sesiones que presentan los bits de palabras sueltas y de pares de palabras. En concreto son 777 sesiones de estimulación, que facilitan que los niños reconozcan las palabra que denominan la realidad más cercana a ellos.

E) APRENDER A LEER

Se trata de una App diseñada para *iPod*, *iPhone* e *iPad*. Es una aplicación App para aprender a leer con el método fotosilábico.

F) ALPHA CARDS- COMBO ALL-IN-ONE HD LITE

Es una aplicación gratuita de *Ipad* que contiene siete aplicaciones en una. Hay tarjetas del alfabeto que nos permiten entre otras cosas diferenciar mayúsculas de minúsculas, también hay cartas con palabras de animales donde se trabajan los sonidos y la ortografía. Otra de las importantes aplicaciones es el apartado de *Tracing* en el que el niño puede escribir en mayúsculas o en cursiva sobre las letras de fondo. Además, se trabaja el vocabulario de una forma divertida.

G) TOONTASTIC

Es una App gratuita de *Launchpap Toys* que se encuentra disponible para Apple. Es una aplicación para niños de más de 4 años a través de la cual los niños pueden crear sus propios dibujos animados. Pueden crear sus propias historias. Es muy completa porque permite crear desde personajes, escenarios, música, voz en off hasta crear los propios escenarios con la cámara. Su manejo es muy sencillo.

H) POPPLET

Es una App de Apple diseñada para que los profesores se expresen y organicen fácilmente sus ideas gracias a los mapas visuales, gráficos, muros virtuales, líneas del tiempo, etc. Ideal para ayudar al alumno con la lectura y para que este participe, ya que se ofrece la posibilidad de incluir deferentes usuarios.

I) EDUCREATIONS

Es una App de Apple que realiza las funciones de una divertida pizarra interactiva. Se pueden crear breves videos, por ejemplo, un cuento o una video-lección, y compartirlos instantáneamente con sus alumnos. Permite sincronizar las actividades creadas entre la Tablet del profesor y del alumno.

Apps de Android

A) EL TREN DEL ALFABETO DE LOLA

Es una App gratuita disponible para todos los dispositivos en la que el jugador viaja junto con Lola en su tren y aprende el alfabeto y palabras simples y básicas. Es fácil de usar para los niños y tiene cinco emocionantes mini juegos.

B) JUEGOS PARA APRENDER A LEER Y ESCRIBIR

Se trata de una App de pago desarrollada para todos los dispositivos. A través de juegos que presentan distintos niveles, se pretende que el alumno sea capaz de aprender a escribir y a leer con fluidez. Cabe la posibilidad de grabar tu propia voz. Es muy estimulante porque el alumno puede seguir su progresión y conseguir premios.

C) INTRODUCCIÓN A LAS LETRAS DE MONTESSORIUM

Es una App de pago para todos los dispositivos donde el niño escucha las letras y aprende a trazar, leer y escribir las letras y algunos nombres basados en la meto-

*Lectoescritura:
Fundamentos y estrategias didácticas*

dología de Montessori. Tiene la opción de grabar órdenes y utilizarlas después en la aplicación.

D) LECTOESCRITURA VOCALES NIÑOS

Se trata de una App gratuita para todos los dispositivos. La Tablet sirve de pizarra para practicar la Lectoescritura sobre las vocales para niños. Tiene la opción de audio.

E) APRENDE A LEER Y ESCRIBIR.

Es una App gratuita dedicada a la Lectoescritura para estimular a los más pequeños. Se busca que estos sean capaces de reconocer sus primeras palabras. Es ideal para trabajar tanto con Tablet como con dispositivos móviles.

F) APRENDER A LEER.

Se trata de una App de pago para aprender a leer con el método fotosilábico en español. Es un curso completo de lectura que consta de doce cartillas con más de 2.200 ejercicios de lectura.

G) CALIGRAFÍA DIVERTIDA 3-5 AÑOS

Es una aplicación para aprender a escribir. Se presenta una serie de fichas educativas relacionadas con el aprendizaje en la escritura, vocabulario o la asociación de números. Se trata de que los niños mejoren sus habilidades motrices y de coordinación.

H) CONNECTED MIND

Es una App de pago para Android que permite realizar mapas conceptuales. Permite realizar los dibujos a mano alzada y se pueden incluir imágenes o formas para personalizar los mapas. Se aprovechan al máximo las interfaces táctiles, hecho que permite tener el control completo sobre el diseño de los mapas.

I) LENSOO CREATE

Es una App para Android muy semejante a *Educreations*. Se puede usar la Tablet como pizarra ya que nos permite escribir y pintar. También se puede grabar en vídeo y crear documentos.

J) SYNC SPACE SHARED WHITEBOARD

Se trata de una aplicación para Android. En realidad es una pizarra con un espacio que se puede ampliar de forma dinámica. Nos permite compartir en tiempo real el espacio de dibujo con otros usuarios. El maestro puede escribir en la pizarra y los alumnos pueden seguir la explicación desde su Tablet. También se puede compartir en redes sociales como Facebook, Twitter o WhatsApp.

Pizarra Digital Interactiva

La pizarra digital interactiva es un dispositivo tecnológico integrado por un ordenador conectado a un vídeo proyector a través de bluetooth o USB y una pantalla interactiva sobre la que proyectar la imagen deseada. Su fin es interactuar con la imagen a través del dedo, de un puntero o un bolígrafo especial para escribir, dibujar, señalar. Además de ello, cuenta con la posibilidad de mostrar textos de libros, de capturar imágenes, guardarlas e imprimirlas en diversos formatos. Cuenta con plantillas y se pueden usar infinidad de herramientas y de recursos educativos. Dependiendo del fabricante (en España: *Artigraf, Epson, Senfor, Prodel...*), pueden utilizar diferentes tecnologías como la electromagnética, infrarroja, ultrasonidos-infrarroja, resistiva u óptica.

Fundamentalmente, hay dos tipos de pizarra digital interactiva: la PDI (pizarra digital interactiva) y la PDIP (pizarra digital interactiva portátil).

La primera de ellas, (PDI), utiliza tecnología por inducción electromagnética y en el caso de que sea táctil puede ser por infrarrojos, resistiva u óptica.

La segunda, (PDIP), se puede trasladar fácilmente de un lugar a otro y es más parecida a una Tablet ya que se conecta al ordenador por RF o Bluetooth. Se puede controlar el ordenador y anotar desde cualquier lugar de la clase, además, permite que varios alumnos puedan trabajar en equipo.

Con el uso de la pizarra digital se busca, por un lado, motivar a los alumnos y, por otro adecuar el aprendizaje al ritmo del alumno para así poder atender a la diversidad. La clave de la PDI reside en la interacción de los contenidos. El

aprendizaje se produce a través de técnicas activas que variarán según la creatividad y la capacidad de innovación del docente. En un detallado estudio sobre la PDI como recurso docente, Gallego, D. J., Cacheiro, M. L., y Dulac, J. (2009, p. 176) señalan que:

La PDI se incorpora en el abanico de recursos tecnológicos que puede utilizar el docente, con un importante nivel de posibilidades tecno-pedagógicas, creativas e innovadoras que se aumentan y fortalecen cuando se ofrece una formación adecuada a los profesores.

Se ofrecen a continuación una serie de direcciones dedicadas tanto a recursos concretos como a información general, generadores de materiales, etc.

A) PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA

<http://pizarradigitalinteractiva5.blogspot.com.es/>

Es un blog desde el que se puede acceder a infinidad de ejercicios. Su finalidad es recopilar y clasificar recursos que se puedan considerar válidos para el uso y funcionamiento de la pizarra digital interactiva, entendida como tecnología innovadora aplicada en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Realmente resulta interesante porque ofrece una gran variedad de enlaces a páginas informativas y tutoriales para aprender a utilizar la pizarra digital interactiva y también para crear tus propios materiales. Ofrece también un apartado de videotutoriales llamado *Interwrite* con el mismo fin.

B) LETRAS DE COLORES

<http://www.ramonlaporta.es/jocsonline/letras/swf/letras.html>

Es un proyecto de Ana Cano y Esther Llorca para el desarrollo de la Lectoescritura en 3, 4 y 5 años, además de impulsar el uso de las nuevas tecnologías en la E.I. Todos los ejercicios están diseñados para la pizarra digital interactiva; no obstante, también se puede acceder a algunos de ellos a través del ordenador. Hay una guía docente que indica el recurso TIC más apropiado para cada aplicación. El paquete de recursos se divide en diferentes secciones (una por cada color del arco iris) para trabajar de forma separada y gradual cada uno de los diversos me-

canismos implicados en el proceso lectoescritor. Así, se puede atender a los diferentes ritmos de aprendizaje.

Sus apartados más destacados son: Trazos, Grafía vocales, Grafía consonantes, Discriminación visual, Discriminación auditiva, Frases y Palabras.

C) ALGAIDA

http://www.algaida.es/area/educacioninfantil/actividades_mm/actividades_5/actividades_5.htm

Es un proyecto del grupo Anaya en el que se trabajan los recursos digitales interactivos de grafomotricidad, Lectoescritura y Matemáticas para Pizarra Digital Interactiva. Consta de una gran variedad de fichas en las que se trabaja de modo progresivo todas las letras mayúsculas y minúsculas, las sílabas, las palabras, etc. Existe la posibilidad de imprimir los materiales.

D) NOTEBOOK

<http://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/d4d324a6-f74b-481c-b7c6-93ed72eb5d21/Tutorial+Notebook+de+SmartBoard.pdf>

Si usamos el programa Notebook en la pizarra digital podremos acceder a un bloque de actividades dividido en trimestres y a su vez en unidades desde donde trabajar la Lectoescritura progresivamente. Está formado por una serie de ejercicios de diversa índole como actividades de lectura comprensiva, crucigramas, ejercicios de unir, dictados, etc. La dirección que proporcionamos nos conduce a un manual en PDF en el que se explica detalladamente el correcto uso del programa.

E) CUADERNIA 2.0

<http://cuadernia.educa.jccm.es/>

Esta herramienta de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha es fácil y funcional y pone a disposición de toda la comunidad educativa un editor de recursos PDI que permite crear y difundir unidades didácticas

o actividades interactivas, así como *eBooks* o libros digitales en forma de cuadernos compuestos por contenidos multimedia y actividades educativas para aprender jugando de forma muy visual. Se propone una interfaz de manejo sencillo y se proporciona un software divertido y ameno. También cuenta con una biblioteca de recursos.

F) RECURSOS PARA LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA

<http://recursospdj.wordpress.com/>

<http://josegp.wikispaces.com/Infantil>

Las direcciones se corresponden con el blog y la wiki de José González Prieto. La wiki es la ampliación del blog. En ambos se pueden encontrar diferentes recursos para el uso de la pizarra digital interactiva en el aula. Dispone de actividades para Educación Infantil y Educación Primaria.

5.2.2. Recursos tecnológicos

Infografías

Una de las propuestas en auge llevadas a cabo en algunas aulas para el aprendizaje y mejora de la Lectoescritura es el uso de las infografías (del acrónimo ‘informática’ + ‘grafía’). Normalmente, al hablar de infografía nos referimos a textos que se combinan con diferentes elementos gráficos, como pueden ser las imágenes, los mapas, los formularios o, dependiendo del medio (hablamos entonces de infografía interactiva o digital), los audios y los vídeos. En monografias.com encontramos una definición que se aproxima bastante al significado actual: 'término periodístico que tiene como objetivo informar de diferente manera, por medio de dibujos, gráficos, esquemas, estadísticas y representaciones'.

La infografía resulta de interés para nuestro cometido desde dos puntos de vista: por un lado, desde la comprensión como texto único (el alumno logra interpretar los distintos componentes que integran un mapa, un gráfico, un diagrama... además del texto completo y le da un sentido global); por otro lado, puede ser simplemente una manera de sintetizar el texto, hecho que ayudaría a comprender al lector que se está iniciando a comprender el texto. Este último fenómeno lo podemos asemejar a la mayoría de los cuentos ilustrados que transmiten tanto con sus dibujos como con sus grafías.

Desde el siguiente enlace se puede acceder a once herramientas diferentes para crear infografías.

<http://www.clasesdeperiodismo.com/2013/10/10/11-herramientas-para-crear-infografias/>

Todas ellas son fáciles de usar y muy interesantes. Presento a continuación la que quizá sea más útil en la clase de Lectoescritura.

A) *EASELLY*

<http://www.easel.ly/>

Se trata de una aplicación de acceso libre que se puede difundir a partir de un link y muy fácil de usar. Permite modificar las infografías permitiendo que se cambien los gráficos, los colores, los textos... a partir de las 15 plantillas sencillas que contiene la plataforma.

Las cazas del tesoro

La caza del tesoro es una aplicación muy extendida en el mundo anglosajón y se conoce también con el nombre de “Treasure Hunt”, “Scavenger Hunt” o “Knowledge Hunt”. Jordi Adell (2003, p. resumen) define la caza del tesoro como:

Un tipo de actividad didáctica muy sencilla que utilizan los docentes que integran Internet en el currículum. Consiste en una serie de preguntas y una lista de direcciones de páginas web de las que pueden extraerse o inferirse las respuestas. Algunas incluyen una gran pregunta final, que requiere que los alumnos integren los conocimientos adquiridos en el proceso.

Para el aprendizaje de la Lectoescritura son mucho más adecuadas que las *Webquest*, debido a la edad de nuestros alumnos, ya que las *Webquest* estas presentan una estructura más formal y compleja. Su creador, Bernie Dodge (1995, p. resumen) las define como "una actividad de investigación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de Internet".

El diseño y la creación de una caza del tesoro son muy sencillos y, por lo tanto, el profesor la puede elaborar fácilmente, adaptando los contenidos al nivel de sus alumnos. Se ofrece a continuación un generador de ejercicios de fácil manejo.

A) *1, 2, 3, TU CAZA EN LA RED*

<http://www.aula21.net/cazas/caza.htm>

En esta página aparecen los pasos necesarios para crear una “Caza de Tesoros” de una forma guiada muy sencilla. 1, 2, 3, es un generador on-line que ofrece la posibilidad de crear la Caza del Tesoro en forma de hoja de trabajo para ser impresa o en forma de página Web.

Generadores de recursos

Son muchos los generadores de recursos que pueden encontrarse. Los más fructuosos para nuestro cometido lectoescritor son los generadores de grafías, ya que el profesor tiene la posibilidad de crear a su gusto sus enunciados, seleccionando el tipo de pauta que desee. También son valiosísimos para el docente los generadores de juegos, actividades y otros recursos. Figura a continuación una pequeña muestra de generadores de recursos con diferentes fines.

A) *COPIA*

http://www.mclibre.org/consultar/primaria/copia2/index.php?language=es_ES

Esta aplicación del autor Bartolomé Sintés Marco es muy útil y a la vez fácil de usar. Se pueden crear hojas de ejercicios de copia en formato PDF. Permite añadir hasta 10.000 caracteres. Simplemente hay que introducir el enunciado y el texto deseado y seleccionar el tipo de pauta (Montessori, línea simple o cuadrícula), el número de líneas deseadas (8, 10 o 16) y el tipo de letra (*MeMima*, *Massallera* o *MamutP*).

B) GENERADORES DE ACTIVIDADES GENMÀGIC

<http://www.genmagic.net>

GenMàgic es un entorno de investigación y creación de aplicaciones multimedia dinámicas para su integración en entornos virtuales de aprendizaje. Además de las muchas aplicaciones flash que presenta, también se pueden crear o usar los generadores de actividades, que son muy sencillos de usar y muy productivos. Cuenta con un banco de objetos interactivos multimedia desde donde se puede acceder a un elevado número de recursos. Enumeraremos solo algunos de ellos, pero resulta muy provechoso acceder a la página y para comprobar el volumen de recursos disponible en el banco.

Dentro de la psicomotricidad fina, dirigida fundamentalmente a los niveles de Educación Infantil, hay un programa que se llama "Mis primeros Trazos". Está disponible tanto para PC como para Tablet. El objetivo de la aplicación es la práctica de la psicomotricidad de los trazos realizados con la mano. La dificultad de las actividades se va incrementando progresivamente. El programa "Traza las vocales" y el programa "Traza números" están diseñados para las Tablets. Consiste básicamente en convertir la Tablet en una pizarra para practicar la caligrafía de las vocales, tanto mayúsculas como minúsculas. Permite trazar sobre las vocales, indicando la dirección correcta mediante animaciones.

Hallamos también varias Apps creadas con el mismo generador que pertenecen al tipo de ejercicios "Lee y repite conmigo", donde los niños ven un dibujo, escuchan su nombre y lo leen para después repetirlo.

Hay una aplicación sobre las vocales cuyo objetivo es la identificación de estas dentro de una palabra. También sirve para que los alumnos aprendan vocabulario nuevo ya que cada palabra va acompañada de una imagen.

A la hora de generar fichas, un recurso interesante es el del programa llamado "Haz frases", que sirve para trabajar la oración que deseemos y crear textos cortos a partir de imágenes. Por defecto, las fichas aparecen en catalán pero se pueden adaptar a cualquier lengua. Pero sin duda, uno de los recursos que resulta más divertido para los alumnos es el juego del pasapalabra. En la página aparece uno dedicado a los verbos.

C) TOOLS FOR EDUCATORS

<http://www.toolsforeducators.com/>

Se trata de una aplicación magnífica para crear recursos de todo tipo de un modo muy sencillo. En apenas un minuto se pueden crear dados, sopas de letras, tableros de juego, bingos, crucigramas, laberintos, dominós, fichas para leer y deletrear, tests de comprensión lectora, fichas de caligrafía, fichas de vocabulario, siempre personalizados. Al resultar tan fácil su manejo, el profesor puede crear los materiales en un instante y adaptarlos al cuento que acaban de escuchar, a la unidad didáctica que se está trabajando, etc. Se pueden crear dados con imágenes y con letras, por lo que es muy útil para estudiar el abecedario, las sílabas, las palabras. Del mismo modo, es muy interesante acceder a los ejercicios llamados "spelling and reading" o a los de vocabulario. El único inconveniente que tiene es que la página está en inglés, aunque gracias a los dibujos es fácil aprender su manejo de manera intuitiva.

5.2.3. Recursos on-line

Materiales Imprimibles

A) ORIENTACIÓN ANDÚJAR

<http://www.orientacionandujar.es/lectoescritura/>

La web oficial de Orientación Andújar quizá sea una de las mejores a la hora de presentar materiales para trabajar la Lectoescritura. Destaca por su calidad, por su diversidad y por su buen criterio. Se presentan diferentes métodos de Lectoescritura realizados por diferentes autores y en cada uno de ellos hay infinidad de diferentes materiales y fichas de todo tipo en formato PDF. Se trabajan todas las letras del abecedario una a una ofreciendo una completa batería de ejercicios. Algunos de los PDF contienen hasta 300 fichas.

B) RECURSOS EDUCACIÓN PRIMARIA

<http://recursossep.wordpress.com/lecto-esc/>

Esta página contiene una serie de apoyos para todos los cursos de E.P. relacionados con la Lectoescritura. Destacan las fichas para mejorar la caligrafía con pic-

togramas que corresponden al primer ciclo de Primaria. Se pueden descargar ficha a ficha o el libro completo. Además, incluye la novedad de poder elegir la pauta deseada: pauta simple, Montessori o cuadrícula. También se pueden descargar Letras animadas en un archivo comprimido en ZIP o una serie de actividades complementarias a la Lectoescritura donde se trabaja con las vocales y con las letras l, m, s, p, t y n.

C) ARASAAC

<http://catedu.es/arasaac/materiales.php>

El portal aragonés de la comunicación aumentativa y alternativa ofrece una serie de materiales imprimibles muy interesantes para reforzar los conocimientos aprendidos en clase. Posee un buscador básico de materiales que permite localizar fácilmente los materiales de Lectoescritura deseados dependiendo del nivel o de las áreas que se quieran trabajar.

D) MEDUCO

http://www.meduco.org/index.php?Materiales_primaria

El Colectivo para la Mejora de la Educación ha creado este portal formado por personas anónimas que buscan mejorar la educación. Colaboran en un proyecto llamado UNITAO. Nos interesan los materiales creados para trabajar la Lectoescritura en Educación Primaria. A pesar de que algunos van dirigidos al aprendizaje del español, se pueden usar indistintamente. Está formado por tres niveles que van incrementando su dificultad progresivamente. Son un total de 46 temas imprimibles que están en formato PDF.

E) LECTOESCRITURA

<http://centros.edu.xunta.es/ceipdefrions/webantiga/descarga/lectoese.htm>

En esta página se pueden descargar más de trescientas fichas de refuerzo relacionadas con el mundo de la Lectoescritura. Va dirigida al primer ciclo de E.P. Se pueden descargar en formato PDF o CDR. Existen fichas en español y en gallego.

Preguntas de autoevaluación

1. La pizarra digital interactiva es un dispositivo tecnológico integrado por
 - A) Un ordenador conectado a un vídeo proyector a través de bluetooth o USB y una pantalla interactiva.
 - B) Una pizarra portátil con un ordenador integrado.
 - C) Un ordenador portátil conectado a un proyector a través de USB y una pizarra portátil.
 - E) Una pizarra portátil y una pantalla interactiva.

2. Una infografía combina elementos gráficos con
 - A) Imágenes, mapas, formularios.
 - B) Audios y vídeos.
 - C) Imágenes, mapas, gráficos, diagramas, formularios y, dependiendo del medio, audios y vídeos.
 - D) Imágenes, gráficos, diagramas, formularios.
 - E) Voces, vídeos, imágenes, dibujos, diagramas y gráficos.

3. El programa *Tools for educators* permite al docente crear
 - A) Infografías.
 - B) Cuentos, viñetas, fichas de vocabulario, bingos, laberintos, crucigramas, tests de comprensión lectora y fichas de caligrafía.
 - C) Datos, infografías, fichas de comprensión lectora, bingos, fichas para deletrear.
 - D) Datos, pasapalabras, fichas de comprensión lectora, cuentos, laberintos, bingos, crucigramas, fichas de caligrafía y fichas de vocabulario.
 - E) Datos, sopas de letras, tableros de juego, bingos, crucigramas, laberintos, dominós, fichas para leer y deletrear, tests de comprensión lectora, fichas de caligrafía y fichas de vocabulario.

4. La dirección <http://www.orientacionandujar.es/lectoescritura/> destaca por
 - A) Una gran variedad de materiales y fichas en formato PDF.
 - B) La calidad de sus materiales.
 - C) Su diversidad y su buen criterio.
 - D) Las tres respuestas anteriores son correctas.
 - E) Su escasa variedad y una mala selección de materiales.

5. Un portal de atención a la diversidad desde la que se pueden reforzar todos los aspectos del lenguaje es
- A) <http://www.vedoque.com>
 - B) <http://www.aula21.net/cazas/caza.htm>
 - C) <http://www.actiludis.com/>
 - D) <http://ptyalcantabria.wordpress.com/aprendizaje-lecto-escritura-2/aprendizaje-de-la-lectoescritura/>
 - E) http://www.literacycenter.net/play_learn/