



Investigaciones sobre Lectura

E-ISSN: 2340-8685

isl@comprensionlectora.es

Asociación Española de Comprensión

Lectora

España

García Velasco, Antonio
Lectura y Escritura eficaces
Investigaciones sobre Lectura, núm. 2, 2014, pp. 65-85
Asociación Española de Comprensión Lectora
Málaga, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=446243920007>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

EXPERIENCIAS

Lectura y Escritura eficaces

Antonio García Velasco

Universidad de Málaga

Introducción

El lenguaje escrito es, posiblemente, la forma de comunicación que más ha contribuido al progreso humano, tanto en ciencia y técnica como en arte, sobre todo en literatura. Ciertamente, el lenguaje escrito constituye un signo de un signo, es decir, una representación del lenguaje oral. Pero, al mismo tiempo, es algo más. De hecho, cuando escribimos nos vemos impelidos a pensar mejor, a aclarar nuestras ideas, a cuidar la forma de expresión. Al hablar improvisamos, codificamos nuestros mensajes de manera automática y automáticamente descodificamos las palabras de nuestro interlocutor. No existe tal automatismo al enfrentarnos a la lengua escrita. Dominar una lengua es dominar tanto la lengua oral como la lengua escrita.

Hoy por hoy, uno de las mayores deficiencias a las que se enfrenta la escuela, en todos sus niveles, desde la Educación Primaria hasta la Universidad, es la lectura. Salvando los diferentes niveles, raramente se alcanza un grado adecuado de lectura eficaz (rapidez lectora y comprensión de lo leído).

En la preocupación por contribuir al logro de la Lectura y Escritura eficaces, surge el programa de ordenador llamado **ProLecturas**.

ProLecturas supone una invitación a sumergirse plenamente en la lectura y escritura de textos, de manera interactiva, lúdica y eficaz. También, por supuesto, en el vocabulario: aprendizaje de nuevas palabras, activación de palabras existentes en el llamado vocabulario pasivo, etc.

Para el Profesorado, **ProLecturas** es una fuente inagotable de tandas de ejercicios: como veremos, en casi todas las pantallas existe la posibilidad de enviar a **Utilidades** el ejercicio planteado para su posterior grabación o impresión.

De las características e instrucciones de empleo de **ProLecturas** trataremos a continuación.

Características e Instrucciones

PROLECTURAS es una aplicación abierta y, a la vez, llena en sí misma de utilidades. Abierta en tanto que cualquier usuario puede utilizar los textos e imágenes que desee de acuerdo con sus intereses u objetivos específicos. Llena en sí misma de utilidades porque:

- a) consta de más de cincuenta textos cuidadosamente seleccionados para que comprendan diversos niveles de dificultad;
- b) sobre tales textos se pueden plantear innumerables e inagotables ejercicios encaminados a perfeccionar las capacidades y eficacias lectoras, así como las de escritura;
- c) se pueden realizar ejercicios de vocabulario según niveles;
- d) incluye numerosas imágenes sobre las que se pueden crear ejercicios, sobre las que se pueden plantear y resolver los ejercicios ya creados o utilizarlas para juegos de rompecabezas, y
- e) incluye, además, un diccionario con unas treinta mil entradas, que pueden ser consultadas de diferentes formas, según veremos más adelante.

Iremos explicando las funciones y ejercicios que comprende cada una de las pantallas de este programa, así como los objetivos de cada ejercicio o actividad. Las pantallas son las rotuladas en la parte superior: **Observación, Preparar la lectura, Series, Repetidas, Palabra oculta, Texto y Cuestiones, Completar texto, Velocidad, Vocabulario, Utilidades e Internet.**

Pantalla "Observación"

Plantea dos tipos de ejercicios: **Rompecabezas y Test de Observación**. Éste en dos modalidades: con la imagen visible o con la imagen oculta.

Rompecabezas

Reconstruir la imagen descompuesta de un puzzle es siempre un ejercicio de atención y concentración, de situación espacial, de observación y de memoria visual (capacidades todas ellas imprescindibles para la eficacia lectora). En consecuencia, el desarrollo de las capacidades mencionadas constituye el objetivo fundamental de esta actividad, encaminada a conseguir la **lectura eficaz**. La realización de puzzles por los más pequeños constituye un ejercicio eficaz de reconocimiento y prelectura. En los mayores, y también en los pequeños, será siempre, en cualquier caso, una fuente de entretenimiento.

Son cinco niveles los posibles en la descomposición de las figuras. Éstas pueden ser escogidas entre las incluidas en el propio programa o de cualquier carpeta del usuario. Ahora bien, han de estar grabadas en formato .bmp (mapa de bits). Por defecto, el programa toma el nivel 1 si no hay señalado ningún nivel. A la derecha de la pantalla, en la parte superior, aparece siempre el modelo de la imagen original.

Test de Observación

Se accede al mismo al pulsar el botón **Observaciones**. Al hacerlo, aparece un panel que muestra: el lugar de la pregunta, el lugar de la respuesta con las dos posibilidades,

verdadero y falso, los botones: **Pregunta**, **Cambia tema**, **Oculta Imagen**, **Oculta** y **Editor de Ejercicios de Observación**. Veamos la función de cada una de estas opciones:

Pregunta: Escoge automáticamente uno de los archivos de preguntas, muestra la imagen y plantea la primera pregunta de una serie de diez. El usuario ha de leer la pregunta y responder *Verdadero* o *Falso*, pulsando el botón blanco correspondiente en el cuadro de respuestas, rotulado "Respondo". Para pasar a la pregunta siguiente, se pulsa nuevamente **Pregunta**. Plantea sucesivamente un lote de 10 preguntas siempre que el archivo correspondiente sobrepase tal número. Una vez agotadas, el programa avisa y reorganiza otro lote al azar. Por supuesto, puede haber preguntas repetidas respecto al lote anterior. A veces, cuando por primera vez se accede a esta opción, aparece un mensaje de error sobre la imposibilidad de leer el archivo. En tal caso, se pulsa de nuevo sobre **Pregunta**.

Oculta Imagen es el botón que hace desaparecer la imagen objeto de preguntas de observación. Al ocultar la imagen, tal botón cambia su rótulo por **Muestra Imagen**. Al pulsarlo, de nuevo aparece la imagen y el rótulo **Oculta Imagen**.

Cambia tema abre la opción de escoger otro de los test, que estará asociado a una nueva imagen. Los archivos de cuestiones llevan la extensión .tob (test de observación).

Oculta es el botón que hace desaparecer el panel de preguntas.

Editor de Ejercicios de Observación abre un panel o cuadro en el que figuran los siguientes elementos:

- **Título** ("Editor de Fichas de Observación")
- **Elementos de la ficha:** Casilla de la imagen asociada a las preguntas, casilla para la pregunta y cuadro de respuesta con *Verdadero* y *Falso*.

En la Casilla de la imagen asociada (o imagen sobre la que versarán las preguntas) ha de figurar tanto la carpeta de imágenes como el nombre del archivo de imagen (recordemos que ésta ha de tener el formato .bmp). O sea, ha de figurar el "Path" o camino de la imagen. En nuestro caso, dado que el programa arranca de una carpeta que siempre se toma como base y referencia y, por otra parte, todas las imágenes están en la carpeta "Imagenes" (sic, sin acento) presente en la carpeta de arranque, sólo figura "Imagenes\Nombre de la imagen.bmp". Por ejemplo: "Imagenes\batido.bmp".

- Botón **Guarda**, que se ha de pulsar cuando se haya escrito una ficha.
- Botón **Lee Ficha**, que nos permite la lectura sucesiva de la base de preguntas.
- Botón **Corrige**, que da opción a grabar sobre la ficha actual una vez que se hayan detectado y corregido errores o erratas.
- Botón **Oculta**, para salir del **Editor de Fichas de Observación**.

Figuran también indicaciones sobre la ficha actual y sobre el número total de fichas de

preguntas que guarda el archivo.

Este Editor permite al usuario ampliar el material existente en el programa, haciendo honor a la característica de programa abierto. No existe restricción alguna. Es recomendable incluir más de diez preguntas por imagen.

Cuando pulsamos el botón **Nuevo tema**, lo primero que se nos solicita es escoger una imagen, cuyo nombre de archivo y "path" se incluye automáticamente en la Casilla de la imagen asociada. Si tal imagen procede de una carpeta presente en la de arranque de la aplicación, se recomienda borrar los datos precedentes al nombre de tal carpeta. Por ejemplo. Si pulsamos **Nuevo tema** y escogemos una imagen de la carpeta **Imagenes**, en la Casilla de la imagen asociada aparecerá C:\PLecturas2\Imagenes\BRUJA.BMP, ya que es el disco C:\, el programa arranca en el carpeta Plecturas2, la imagen está en el subcarpeta **Imagenes** y tiene como nombre BRUJA.BMP. En este caso, si estuviese creando el archivo de preguntas "Bruja.tob", en la casilla de la imagen asociada dejaría

Imagenes\BRUJA.BMP.

Si arrancamos la aplicación desde el disco D, aparecería D:\Imágenes\BRUJA.BMP.

A la vista de la imagen, el usuario tutor escribirá la pregunta en la casilla "*Pregunta*", marcará la respuesta *Verdadero* o *Falso* y pulsará **Guardar**. Así tantas veces como preguntas desee realizar (se propone un mínimo de 15 preguntas sobre cada imagen). El nivel de las preguntas y la imagen propuesta estarán siempre en relación con los objetivos del test.

Una vez realizada la edición de un archivo (o de varios), **Oculta** es la opción para pasar al Panel de preguntas.

Objetivos fundamentales de los **Ejercicios de Observación**:

- Desarrollar las capacidades de Atención y Observación.
- Acostumbrar a leer con atención los textos (las cuestiones), ya que, a veces, sólo una pequeña variación determinará que la respuesta correcta sea una u otra, sea Verdadero o Falso.
- Comprender y valorar adecuadamente lo leído.

Si las preguntas se realizan en la modalidad de "*Imagen Oculta*", se favorece el desarrollo de la Memoria visual. En estos casos, se recomienda dar al usuario final un tiempo de varios minutos para fijar su atención en las características de la imagen.

Pantalla "Preparar la lectura"

Cuando abrimos esta pantalla nos encontramos una hoja en blanco, un recuadro blanco y varias opciones en forma de botones: en la parte central, **Lee TXT**, **Guarda**, **Envía a**

Utilidades, Envía Secuencias a Completar texto. En el lateral derecho: **Preparar la lectura, Renueva lista** y la indicación *Marca las palabras difíciles (de leer o comprender) para su anotación en la Hoja de Lectura.*

La hoja actúa como elemental procesador de textos: en ella podemos escribir y guardar o bien leer un texto (formatos .rtf o .txt). Si leemos un texto, automáticamente el recuadro blanco registra todas las palabras del texto en el mismo orden de su aparición. En el caso de escribir un texto nuevo o modificar el leído previamente, hemos de pulsar **Renueva lista** para que se registren las palabras del texto de la hoja de escritura y lectura.

El objetivo de esta opción es, como su nombre indica, preparar la lectura. Está pensada para facilitar los ejercicios de lectura de textos. Para ello, una vez puesto el texto en la hoja, bien por medio de la función **Lee TXT**, bien escrito directamente y pulsado el botón **Renueva lista**, se va pulsando sucesivamente el botón **Preparar la Lectura**. Irán apareciendo las palabras de cada una de las oraciones del texto de la siguiente manera: primera línea, una palabra; segunda línea, dos palabras; tres palabras en la tercera línea, etc. El lector podrá ir leyendo las secuencias con lo que, oración a oración, terminará dominando la lectura fluida del texto completo. Es un ejercicio fundamental para facilitar la lectura de textos a lectores con dificultades lectoras.

Las secuencias pueden ser guardadas e impresas por medio de nuestro procesador de textos, o bien enviadas a Utilidades, para desde aquí imprimir o guarda. También pueden enviarse las secuencias a la pantalla **Completar texto**, para los ejercicios correspondientes, que ya se explicarán.

Por otra parte, se pueden marcar las palabras difíciles de leer y/o comprender para trabajarlas adecuadamente: buscar significados en el diccionario, leerlas las veces necesarias para dominar su vocalización, etc.

Veamos un ejemplo. Sea el texto:

Un señor llamado Ramón iba a su trabajo. No quiso esperar el autobús. Decidió hacer el ejercicio de caminar.

Tras las pulsaciones sucesivas de botón **Preparar la Lectura** aparecerán las secuencias siguientes:

Un

Un señor

Un señor llamado

Un señor llamado Ramón

Un señor llamado Ramón iba

Un señor llamado Ramón iba a

Un señor llamado Ramón iba a su
Un señor llamado Ramón iba a su trabajo.

No
No quiso
No quiso esperar
No quiso esperar el
No quiso esperar el autobús.

Decidió
Decidió hacer
Decidió hacer el
Decidió hacer el ejercicio
Decidió hacer el ejercicio de
Decidió hacer el ejercicio de caminar.

El lector irá leyendo todas y cada una de las secuencias, para terminar después leyendo el texto. Todas las palabras de éste le serán familiares y, en consecuencia, leerá de corrido, como un lector experimentado. La utilidad para lectores poco expertos resulta evidente.

El profesor o tutor tiene en su mano un instrumento de preparación de ejercicios de lectura de incuestionable eficacia. Por otra parte, también puede servirse de esta aplicación para marcar y fijar la lista de las palabras más difíciles para sus alumnos, con las que trabajar previamente al momento de la lectura. Para ello, basta ir pulsando las palabras deseadas en la lista que aparece a la derecha de la pantalla, parte superior.

Pantalla "Series"

Dividimos los ejercicios de esta pantalla en dos clases: *Series propiamente dichas* y *Sopa de Letras*.

Hablamos primero de *Series propiamente dichas*:

Objetivos:

Experiencias

Los ejercicios que presenta esta pantalla tienen como objetivo:

- a) Potenciar la capacidad de ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN
- b) Desarrollar las habilidades lectoras
- c) Desarrollar la capacidad de discriminación visual

Las tareas que propone están relacionadas con las técnicas de adquisición de rapidez lectora y de adquisición de coordinación psicomotriz.

Estas aplicaciones, como casi todas las del programa, están pensadas tanto para resolver los ejercicios en la pantalla del ordenador como para la creación infinita de batería de ejercicios para imprimir y ser resueltos en papel.

Tipos, modalidades, niveles:

Presenta tres tipos de propuestas en dos modalidades y en 16 niveles.

a) Tipos de propuestas:

- números
- LETRAS MAYÚSCULAS y
- letras minúsculas.

b) Modalidades:

- Contar las veces que aparece un determinado signo en la plantilla correspondiente
- Marcar todos los tres signos propuestos entre los que aparecen en la parrilla.

c) Niveles:

1: 5 filas, 5 columnas de signos

2: 6 x 6

3: 7 x 7

4: 8 x 8

y sucesivamente hasta el nivel superior (nivel 16) de 20 x 20, o sea, cuatrocientos signos.

Instrucciones de uso:

Al abrir la pantalla aparecen sólo las posibilidades ofrecidas en forma de opciones marcadas en los diferentes botones y algunas indicaciones:

Parte superior:

- Nota: "**¿Cuántas veces aparece**" que se transformará en el enunciado del ejercicio.
- Indicativo de nivel: "**Niveles. Por defecto 1**". Al pinchar en el triangulito de la derecha se despliega la información y se puede elegir el nivel deseado.

Parte derecha:

- Modalidades de ejercicios "**Cuenta o Marca**" y el botón de la elección: si marcamos en "**Cuenta**" (modalidad por defecto) se transforma en "**Marca**". El ejercicio consistirá en marcar sobre la parrilla los números o letras indicados en el planteamiento. Al marcar, el signo queda resaltado por el fondo azul. Para deshacer, una marca, basta pinchar sobre ella. A la inversa: si pinchamos en "**Marca**" se pasa a la modalidad "**Cuenta**". No obstante, en la modalidad Cuenta, podemos ir marcando el número pedido y, automáticamente el contador irá aumentando si la pulsación es correcta.

- Contador. Indica 0 y se transforma al marcar el signo conveniente de la parrilla de números o letras.

- Botón "**Evalúa**". Resuelto el ejercicio compara la solución real con la expuesta en el Contador y emite el mensaje de evaluación.

Parte inferior:

De izquierda a derecha:

- "**Pasa Series a Hoja de Utilidades**", que traslada el ejercicio propuesto a esta Hoja, para su impresión o conservación en el Archivo deseado. Lo cual permite al Profesorado o a los Padres plantear los ejercicios por escrito, opción de verdadero interés ya que la tarea propuesta cumple los objetivos señalados anteriormente.

- "**Series con Números**": opción que plantea los ejercicios con los números o dígitos.

- "**Series con Letras Mayúsculas**": opción que plantea los ejercicios con LETRAS MAYÚSCULAS.

- "**Series con Letras Minúsculas**": opción que plantea los ejercicios con letras minúsculas.

Estos ejercicios de ATENCIÓN y CONCENTRACIÓN, por su utilidad para alcanzar los objetivos propuestos y para mostrar las capacidades de atención y concentración adquiridas tienen múltiples aplicaciones, entre las que cabe destacar:

- fomento de habilidades relacionadas con las estrategias de aprendizaje
- preparación de test psicotécnicos para diversas ramas profesionales

Por otra parte el programa resulta útil para plantear o proponer pasatiempos.

Sopa de Letras

Utilidades:

Con esta opción podemos crear plantillas de sopas de letras sobre los temas más diversos. Las Sopas de Letras pueden trasladarse a la **Hoja de Utilidades** mediante el botón **Pasa Sopa a Hoja de Utilidades**. Desde ésta se puede guardar en un archivo que podrá incorporarse a nuestro Documento Word, por ejemplo, o bien a las páginas de una revista. Por supuesto, también puede imprimirse directamente desde la **Hoja de Utilidades**.

Sopa de Letras como instrumento didáctico:

En relación con la lectura, los ejercicios de Sopa de Letras permiten desarrollar las capacidades (necesarias en la adquisición de competencia lectora) de:

- atención
- movilidad ocular y
- discriminación visual.

Como auxiliar de las clases de Lengua permiten

- afianzar el vocabulario
- conocer / descubrir palabras nuevas
- relacionar vocablos por afinidades diversas.

En la enseñanza/aprendizaje de idiomas, las Sopas de Letras son útiles para **PLANTEAR EJERCICIOS DE VOCABULARIO**.

Como auxiliar en otras materias, mediante los ejercicios de Sopa de Letras se afianzan conceptos, se destacan palabras-clave y, de forma lúdica, se aprenden nuevos términos.

Instrucciones de uso:

El programa, por defecto, si, antes de cualquier otra opción, se pulsa Sopa de Letras plantea un juego con las provincias andaluzas. Pero las palabras pueden ser tomadas también de un texto, del archivo "LexicoSLetras.sop" o de cualquier otro creado por el usuario, del Diccionario general o introducidas expresamente en un momento determinado.

Palabras de un texto

Si pulsamos el botón **Palabras de un texto** y el programa no dispone de un texto, tras la advertencia, despliega una ventana para que el usuario escoja el texto deseado, a partir de ese momento, el texto es analizado y sus palabras quedan dispuestas para ser utilizadas como listado fuente del que tomar palabras. En principio escoge ocho palabras al azar y prepara una

Sopa de Letras. Si posteriormente pulsamos esta opción **Palabras de un texto** advierte que ya dispone de un archivo y pregunta si deseamos cambiar. En caso positivo, de nuevo pide que escojamos el documento deseado.

Si pulsamos el botón **Selecciona palabras**, ocurre como en el caso anterior: si no hay texto, dispone los medios para que se escoja uno. Si lo hay, aparece un listado a la izquierda de la pantalla con todas las palabras del texto. Al señalar las deseadas, todas las letras se cambian a mayúsculas. Cuando se han señalado las suficientes, saltan a la parrilla de letras y ya queda disponible el ejercicio.

Estas palabras seleccionadas pueden ser trasladadas al editor de fichas y, desde el mismo, ser guardadas en nuestro archivo de fichas para sopa de letras. Para ello, pulsamos **Pasa palabras a Editor**: se desplegará éste y desde el mismo se siguen los pasos necesarios, según el proceso que se explicará posteriormente.

Palabras de un archivo

El programa dispone de un archivo de fichas para sopa de letras titulado "LexicoSLetras.sop" (sop es la extensión que, por defecto, el programa pone a los archivos de fichas de palabras para sopa de letras). En principio, al ser este el archivo activo, escoge una ficha al azar y prepara el ejercicio automáticamente.

También podemos elegir una ficha a voluntad. Para ello, desplegamos el editor de fichas y pulsamos la opción **Lee fichas**, hasta encontrar la deseada. Al llegar a este punto, basta pulsar **A Sopa**, botón que figura en el editor.

Palabras del diccionario

Si pulsamos en el botón Palabras del Diccionario, automáticamente el programa escoge del Diccionario general, las palabras necesarias para crear una plantilla de ejercicios.

Palabras introducidas expresamente

Para ello, el usuario ha de abrir el **Editor de Fichas S. L.** (S. L. = Sopa Letras), introducir las palabras en el cuadro de texto que figura junto al botón **Acepta** y, una a una, ir introduciendo las palabras deseadas. Una vez introducidas, se pulsa **A Sopa** y el ejercicio queda planteado. Las palabras introducidas mediante el editor de fichas siempre pueden guardarse en un archivo del usuario creado previamente mediante las posibilidades que ofrece la función **CambioFS** (cambio de archivo o fichero de sopas).

Solucionar en pantalla

Para resolver en pantalla el ejercicio, como en el caso de **Series**, es necesario ir marcando letra a letra las palabras escondidas. Para marcar basta situar el cursor del ratón sobre la letra y pulsar el botón izquierdo. Una vez marcadas todas, el programa comunica que se ha solucionado. Si se marca una letra no deseada, basta pulsar de nuevo sobre la misma y automáticamente se suprime la marca celeste. El optar por esta solución, letra a letras, tiene la

ventaja didáctica de que el alumno se ha de fijar en cada una de las grafías, con lo que ello supone para la memoria ortográfica.

Se pueden ver las palabras escondidas en la parrilla del ejercicio: basta pulsar sobre el rótulo **Ver palabras**, a la izquierda. Con las palabras a la vista, se pueden ir borrando las descubiertas pulsando en la lista sobre la palabra descubierta y, a continuación, sobre el botón **Borra**. **Reponer** hace que todas las palabras de la sopa vuelvan a aparecer. El ir borrando de este modo opcional tiene una doble ventaja: por una parte, facilita la realización del ejercicio y, por otra, de nuevo estamos fijándonos (haciendo que el usuario se fije) en la palabra, la manipule, con lo que ello supone para su memorización y aprendizaje.

El editor de fichas de palabras para Sopa de Letras

Se muestra haciendo clic en el botón **Editor de Fichas S. L.** Consta el panel de edición de las funciones:

Guarda: guarda la ficha en el archivo actual

Lee >>: lee el archivo sucesivamente

<<Lee: retrocede a la ficha anterior

Corrige: actualiza la ficha leída si se han realizado cambios

Busca: permite introducir una palabra y la localiza en el título o entre las palabras de una ficha

Por otra parte, además de las funciones anteriores de edición y localización, las propias para plantear un ejercicio como

A Sopa: que introduce en la parrilla las palabras de la ficha escrita o leída

Borra: que hace desaparecer la palabra marcada en el listado

Limpia: que borra todas las palabras de la ficha

Marcador de número de palabras: nos permite indicar el máximo de palabras de contendrá una ficha o una parrilla (sopa de letras) de ejercicios.

Pantalla "Repétidas"

Esta pantalla plantea dos tipos de ejercicios; a) de agudeza visual y b) de memoria.

Los ejercicios de agudeza o de discriminación visual. Dicho más pomosamente: propone ejercicios de perfeccionamiento del "instrumento lector": ojo + atención +

discriminación visual.

La pantalla se presenta con una *Hoja y dos casilleros de listas* en blanco, a menos que previamente se haya leído un texto para su uso como fuente de palabras para *Sopa de Letras*. En esta Hoja se puede leer cualquier texto, analizarlo, es decir, disponer sus palabras para los ejercicios.

Sobre las palabras del texto (siempre que el número sea suficiente), se plantean los ejercicios que se explican a continuación.

Los ejercicios

Entre las opciones que ofrece figura **Ejercicio Repetidas**. Al pulsar, si existen palabras en la casilla de listas, se plantea un ejercicio. En cada caso presenta entre ocho y veinte palabras, una de las cuales aparece dos veces. Se trata de localizar, en el menor tiempo posible, la palabra repetida. Una vez localizada, se pulsa **Doy respuesta** y se escribe la palabra que se cree repetida en la casilla correspondiente. Se pulsa ENTER o se pincha en **Acepto** y el programa evalúa. Si es correcto informa del tiempo empleado y del récord establecido hasta el momento. Otro modo de dar la respuesta consiste en abrir el recuadro de **Doy respuesta** y pinchar en la palabra repetida: esta pasa automáticamente al recuadro de respuestas. Se pincha **Acepto** y el programa evalúa.

En la línea de **Nivel** podemos escoger uno de los cuatro niveles: el nivel 1, propone una palabra repetida entre las ocho de la serie; en el nivel 2 se ha de buscar la repetida entre doce, en el nivel 3, entre 16 y, por último, en el nivel 4, entre veinte palabras.

Un reloj va señalando el tiempo empleado en cada partida.

Ejercicio Memoria. Sobre la misma base de las palabras de un texto que figuran en el recuadro de la parte inferior izquierda, esta opción propone de 8 a 20 palabras para memorizarlas durante unos segundos. Después se han de recordar, escribiéndolas en el orden que se deseé. Tras la escritura, el programa evalúa.

Otras opciones

Lee Texto como se ha dicho, nos permitirá leer cualquier texto grabado previamente con el formato RTF o TXT. Una vez leído se habilita el botón **Analiza Vocabulario** y, una vez que las palabras aparezcan en el listado de la derecha, si su número es suficiente ya es posible el planteamiento de ejercicios.

Orden Alfabético nos ordena alfabéticamente las palabras de la lista.

Cabe la utilización del vocabulario de dos o más textos leídos y analizados sucesivamente sin borrar el vocabulario del análisis anterior.

La opción **Traslada a Utilidades** envía el ejercicio propuesto a la Hoja de Utilidades, para su impresión o para guardarlo en un archivo que podrá ser utilizado con cualquier procesador de textos.

Reflexiones didácticas

La capacidad de atención, la retención de lo leído en la memoria a corto plazo y la capacidad de discriminación visual son cualidades absolutamente necesarias para la lectura eficaz. El desarrollo de estas cualidades constituye el objetivo fundamental de este programa. Las palabras, en efecto, suelen presentar coincidencias gráficas y, a veces, mínimas diferencias (singular / plural, cambios de tiempos verbales, mismo lexema o raíz y diferencias en las terminaciones...) que obliguen a la lectura completa de las palabras y no a la lectura del inicio y adivinación de las terminaciones, práctica frecuente en los lectores hábiles y que sólo resulta eficaz en lecturas de textos previsibles.

Es de añadir que, al resolver el ejercicio en la pantalla, se van acumulando puntos, pero esto es sólo un aliciente lúdico.

Pantalla Palabra oculta

Esta pantalla plantea ejercicios basados en el clásico juego del Verdugo y el Ahorcado. Presenta las siguientes opciones:

a) Palabra de usuario

En efecto, al pulsar esta opción, el ordenador solicita la entrada de una palabra o enunciado. Es propia para que jueguen dos o más usuarios: uno de ellos introduce la palabra mientras el otro u otros mantienen la mirada lejos de la pantalla del ordenador.

b) Palabras de un texto

En este caso, es precisa la lectura previa de un texto que el programa solicita al pulsar esta opción. El programa separa las palabras del texto y escoge una de ellas al azar.

c) Palabras del ordenador

El programa cuenta con un diccionario del que escoge una palabra al azar, sobre la que plantea el juego. Este diccionario es un archivo de texto plano llamado "vocablos.txt". Puede ser modificado por el usuario, bien añadiendo términos, bien sustituyendo los que incluye (más de tres mil).

d) Palabra con Imagen

Cuenta el programa con una serie de fichas de palabras asociadas a una imagen. Las palabras corresponden a elementos de la imagen, de modo que, con la imagen presente, el usuario puede deducir a qué elemento corresponde la palabra oculta. En principio, al pulsar esta opción se despliega una ventana con el listado de los juegos (o fichas de juegos) disponible. Se elige una que seguirá activa hasta que el usuario decida cambiar mediante

Escoger juego.

Desarrollo del juego

En cualquier caso, aparecen tantos guiones como letras tiene la palabra; a medida que se pulsan las letras (vocales o consonantes) en los cuadros de letras, si corresponden a la palabra oculta, las letras se sitúan en el lugar apropiado. Se van anotando en pantalla las letras pulsadas. Si los fallos se reiteran, poco a poco, en "Patíbulo", va apareciendo la imagen del ahorcado. Si se acierta antes de agotar los intentos otorgados, aparece el informe SALVADO. En caso contrario, CONDENADO.

Por cada "salvado" aparecen puntos en la barra de carrera, la que acaba con la palabra *Meta*.

El botón **Doy palabra** permite introducir una palabra que, si corresponde con la oculta, el jugador puede salvarse antes de agotar sus intentos.

El programa cuenta con otras opciones como **Escoger juego** para jugar, como se ha dicho, con los términos cuyos referentes aparecen en una imagen. Estos juegos tienen la extensión .jva y pueden ser ampliados por el usuario.

Grabar juego para lo que es necesario crearlo. Para crearlo:

a) Escoger una imagen: el recuadro de edición, si contiene texto se borra y aparece el "path" y el nombre del archivo de imagen.

b) Escribir las palabras cuyos referentes aparezcan en la imagen, una palabra en cada línea, según el ejemplo:

Imagenes\CORRE.BMP

tacones

zapatos

piernas

vestido

chaqueta

cartera

pendientes

folios

c) **Grabar juego.** Al pulsar este botón, aparece una ventana para gestionar las grabaciones y todos los juegos existentes en la carpeta de arranque. Hemos optado por denominar a estos juegos jva seguido de un número de orden 0001, 0002, etc. Pero el usuario puede poner el nombre que desee. Por supuesto, en el CD no es posible escribir, pero se pueden guardar los juegos creados en el disco duro del usuario.

Oculta

Hace desaparecer el panel de imagen y texto para el juego **Palabra con Imagen**. Puede ser necesaria esta ocultación en el caso de que el enunciado escondido para un juego sea muy largo (una frase, varias palabras). Para hacerlo aparecer se precisa pulsar de nuevo la opción **Palabra con Imagen**.

Cuando se juega en la modalidad de **Palabra con Imagen**, desaparece la hoja de texto. Si queremos que aparezca para ver la lista de palabras de la que ha tomado la oculta, basta pulsar en **Muestra Texto**. Naturalmente, el ejercicio es más completo sin estas palabras presentes.

Reflexiones didácticas

Independientemente de lo que estos ejercicios puedan tener de entretenimiento, favorecen la manipulación de palabras, lo cual contribuye a fijar en la memoria las palabras mismas y su ortografía. Contribuye, pues, a aumentar el vocabulario y perfeccionar la ortografía. En la modalidad de **Palabra con Imagen**, se potencia la capacidad de observación y la asociación de los elementos de la realidad (la foto, el dibujo) con el nombre correspondiente (asociación referente y signo lingüístico).

Se ha de tener en cuenta que el tratar de encontrar (escribir, reconstruir) la palabra oculta es una forma de fijar vocabulario en la mente. Son ejercicios que contribuyen al aprendizaje de nuevas palabras o a "activar" el uso de palabras "pasivas".

También favorecen la atención y las capacidades de relación.

Pantalla Texto y Cuestiones

Al evocar esta pantalla por primera vez tras el inicio del programa, aparece una Hoja de texto en blanco y un panel celeste con sus casilleros informativos (pizarrín de preguntas y pizarrines de respuestas) en blanco. La Hoja de texto sirve para escribir y leer textos (actúa como procesador simple de documentos rtf) y el panel es el lugar para que el programa plantee las preguntas y ofrezca de dos a cuatro respuestas para que se señale la correcta.

Para el planteamiento de un ejercicio, se necesita decidir un cuestionario (botón **Decide cuestionario**). Este botón hace aparecer los archivos de preguntas existentes en la carpeta de arranque del programa, si bien el usuario puede buscarlos en otras carpetas personales. Escogido el archivo, que debe estar asociado a un texto, éste aparece en la Hoja de texto y ya se puede pulsar el botón **Pregunta** para que la pregunta aparezca con dos, tres o cuatro respuestas, entre las que figura la correcta. El usuario marca con el cursor del ratón la que estime adecuada. Si es la correcta, el programa evalúa con un mensaje positivo.

En el papel de ejercicios se ofrece la opción **Editor de Cuestionarios**. Al pulsar esta opción se ofrece una ventana con los cuestionarios existentes con el fin de decidir el nombre

del archivo en el que se guardarán las fichas de preguntas y respuestas. Previamente habremos escogido el texto sobre el que realizar las preguntas, que estará disponible en la Hoja de texto de la izquierda. El archivo de cuestionario debe llevar el mismo nombre que el texto (la extensión .cst se la pone automáticamente el programa) con el fin de que al elegir un cuestionario aparezca en la Hoja el texto correspondiente.

El **Editor de Cuestionarios** ofrece una línea de texto para la pregunta, tres para las respuestas falsas y una más para la respuesta correcta. El programa presenta las respuestas en orden aleatorio al plantear un ejercicio. Existe también una nueva línea de texto "Imagen asociada" que actualmente no tiene función y, por tanto, da igual rellenarla o no. Junto a estas línea de datos, los botones correspondientes a **Guarda**, **Lee >>** (hacia adelante), **<< Lee** (ficha anterior), **Corrige** y **Abandona** (que hace que este papel de edición desaparezca).

Pantalla Completar texto

Dos tipos de ejercicios puede plantear esta pantalla: de Ortografía y de tipo "cloze" o completar huecos.

Antes de decidir cualquier tipo de ejercicio es precisa la lectura de un texto mediante la función Decide texto.

Ortografía

Al pulsar este botón aparece un cuadro con los tipos de ejercicios disponibles, que coinciden con las dificultades ortográficas del español:

b / v / w

h / no h

c / s / x / z

g / j

ll / y

acentuación

Además de:

fuga de a e

fuga de i o u

fuga de vocales

fuga de consonantes

Marcado el ejercicio deseado, automáticamente aparece su planteamiento en pantalla.

Su resolución consiste en ir sustituyendo el signo ~ por la letra correspondiente. Una vez resuelto, se pulsa **Evaluación** y el programa avisa si está o no está bien. En caso de que haya errores, no se muestran directamente. Pero el usuario puede averiguarlos por medio de **Ayuda**. Al pulsar ésta, aparecen, a la izquierda del texto, dos listados: uno con las palabras del texto original, otro con las palabras del texto corregido por el usuario. Para comparar uno y otro, basta ir pulsando sucesivamente en cada una de las palabras de un listado, pues, al marcar una, se marca automáticamente la que corresponda en la otra lista.

Completar

Al pulsar esta opción, aparece un cuadro con varias modalidades de ejercicios:

Al Azar (que plantea el clásico ejercicio "cloze", suprimiendo una palabra cada cinco, iniciando la cuenta por una al azar).

Palabra final de oración (que suprime, en efecto, la última palabra de cada una de las oraciones del texto).

Palabra final de línea (que suprime la última palabra de cada una de las líneas del texto, con lo que se pueden plantear, por ejemplo, ejercicios con textos en verso para la reconstrucción de rimas)

Palabras seleccionadas: al pulsar esta opción se despliega un listado con las palabras del texto en la parte izquierda de éste. En tal lista se han de ir marcando las palabras objeto del ejercicio deseado. Se han de tener en cuenta mayúsculas y minúsculas, así, por ejemplo, no será lo mismo "de" que "De": si pulsamos "de" se suprimirán todas que existan en el texto, salvo las escritas con inicial mayúscula. También se ha de tener en cuenta si la palabra está o no seguida de signo de puntuación: si marcamos "pájaro" no se suprimirá "pájaro." (pájaro seguido de punto). Para suprimir ésta se ha de marcar expresamente.

Para la resolución de estos ejercicios se procede exactamente igual que con los de Ortografía.

Reflexiones didácticas

La importancia de la ortografía está fuera de toda duda. Su dominio es necesario para toda persona.

Este tipo de ejercicios permite la práctica de la ortografía ya que el dominio de la correcta escritura de las palabras depende fundamentalmente de que la forma de las mismas se fije en la memoria visual, y esta fijación se produce mediante el ejercicio y el uso de la escritura.

Los ejercicios de tipo "cloze" son buenos para desarrollar la comprensión lectora, en tanto que requieren una reflexión sobre los contextos de los huecos que deben ser rellenados. El ordenador no admite ambigüedades ni uso de sinónimos, pero la propuesta del ejercicio por

escrito y dirigido en la clase, constituye un motivo para la reflexión sobre los sinónimos más adecuados en cada contexto, la concordancia, la coherencia y la cohesión textuales. Ya queda dicho que en cualquier caso el programa permite la impresión de ejercicios.

Es posible que el usuario necesite ayuda. Esta se presta, como queda dicho, mediante el listado de las palabras del texto sobre el que se hace el ejercicio. Cuando la ayuda está presente se realiza no sólo un ejercicio de comprensión lectora, sino también un ejercicio de atención y de relación: esta ayuda, como se ha visto, no es directa y requiere una lectura de las palabras para escoger la más adecuada por el orden de la secuencia textual y por el contexto.

Pantalla Velocidad

Como en otros casos anteriores, la primera vez que en una sesión evocamos esta pantalla, sólo aparece una hoja de lectura en blanco y las opciones correspondientes. Primero se ha de leer un texto. Al leerlo, las palabras del mismo llenan la casilla de listas de la derecha. A partir de este momento, ya se puede proceder a ejercitarse la velocidad lectora.

Dos tipos de ejercicios para el entrenamiento lector: Entrenamiento "Salto de Ojo" (palabras) y Entrenamiento "Salto de Ojos" (frases). Ambos ofrecen además la posibilidad de ejecutarse de modo automático o manual. En este caso (ejecución manual), el usuario ha de pulsar "Salto" para pasar a la palabra o frase (según el caso) siguiente.

Para medir la velocidad lectora, el usuario puede seguir la instrucción "Prueba de Velocidad. Pulsa **"Inicio"** para comenzar. El botón Inicio cambia su rótulo por Tiempo. Cuando se haya terminado la lectura, se pulsa **Tiempo** y el programa informa de la velocidad con la que se ha leído el texto en forma de palabras por minuto. El engaño al ordenador pulsando antes de tiempo para indicar que se ha terminado la lectura del texto, es sólo una forma de engañarse uno mismo.

De todas formas, esta pantalla es un auxiliar eficaz para preparar pruebas de velocidad lectora o de entrenamiento para la velocidad mediante las funciones siguientes:

Pasa prueba a Utilidades: que lleva el texto a utilidades indicando en cada línea el número de palabra de forma acumulativa. Es decir, si la primera línea tiene 4 palabras la segunda 20, al final de la segunda línea aparecerá el número 24, y sucesivamente. Por ejemplo:

Texto y nº de palabras

La puntualidad del Ave 4

Cuando salí del gimnasio era de noche y relampagueaba. Comencé a correr 16
hacia mi casa, veloz como un rayo. Y nunca mejor dicho, porque la tormenta 30
daba pánico. 32

De pronto tuve que interrumpir mi carrera. La razón era manifiesta: se había 45

apagado la luz y las calles se quedaron completamente a oscuras. Comenzó a 58
llover. Me refugié en un portal para cubrirme del agua. 68

Imaginaba que mis padres estarían preocupados, aunque, por mucho que me 79
retrasara, comprenderían la causa y no me darían una azotaina. Me tenían dicho 92
que no me retrasara, pero aquella lluvia y la oscuridad de las calles me impedían 107
correr. 108

Mi padre es ferroviario y quiere que seamos tan puntuales como los trenes de 122
alta velocidad, como el Ave. Siempre lo dice: "Tan puntuales como el Ave os 136
quiero". Aquella noche fue imposible la puntualidad. 143

No me atrevía a salir del portal. La luz de un rayo me hizo ver que la puerta era 162
color caoba y que tenía unos dibujos geométricos en relieve. Pasaron algunos 174
coches. Uno me salpicó mojándome más todavía de lo que ya estaba. Me acordé 188
del móvil que quieren regalarme por mi cumpleaños. Pero como no tengo teléfono 201
no podía llamar a casa. La calle estaba completamente anegada. Un coche venía 214
a lo lejos y temí que, de nuevo, me salpicara al pasar. Pero venía muy despacio. 230
De pronto escuché las voces: 235

-¡Salvador! ¡Salvador! 237

Salvador era mi nombre y mi salvador era mi padre que venía en coche a 252
buscarme. ¡Menos mal! 255

-Hoy no he sido puntual como el Ave -dije. 264

Y mi padre contestó: 268

-Con una noche así, hasta el Ave se retrasa. Lo importante es que estás 282
bien. 283

Le di un abrazo. 287

Naturalmente mediante un procesador podemos alinear los números de modo que queden al final de la línea y entorpezcan lo menos posible la lectura. Con los números al final de la línea resultará muy fácil el recuento de palabras por minuto en una prueba típica de velocidad lectora.

La comprensión puede medirse mediante las opciones de la pantalla **Texto y Cuestiones**.

Las opciones **Pasa Frases a Utilidades** y **Pasa Palabras a Utilidades** permiten la preparación de textos para el entrenamiento de "Salto de Ojo".

Pantalla Vocabulario

Cinco cuadros de texto presenta esta pantalla, además de las funciones:

Ejercicios Palabras/Definición que da cuatro palabras y una definición para que se elija el término correspondiente a la definición dada.

Ejercicios Definiciones/Palabra que da cuatro definiciones y una palabra para que se elija la definición que corresponde a esta palabra.

Envía a Hoja de Utilidades que permite pasar el ejercicio planteado a esta Hoja para su grabación o impresión.

Cuatro niveles de ejercicios pueden plantearse en cualquiera de las dos modalidades: los basados respectivamente en el vocabulario **Fundamental, Básico, General o Superior**. El primero está formado por un grupo reducido de palabras de uso generalizado y alta frecuencia en el español actual. En el nivel Básico el número de palabras se amplia, lo mismo que en el General, que ya alcanza más de una decena de miles de términos. En el nivel Superior las palabras posibles son alrededor de treinta mil.

Pantalla Utilidades

La Hoja de Utilidades es el receptor natural de todos los tipos de ejercicios que plantea este programa, según se ha ido viendo. Además de servir para leer textos, escribirlos, pegarlos tras haberlos copiado de una web de Internet o de cualquier otro documento, para desde la misma plantear diversos ejercicios (**función Exporta**).

Esta Hoja permite también la lectura directa de las Instrucciones.

La utilidad de la derecha, **Diccionario**, permite la búsqueda de modo general (Búsqueda general), de modo específico (Búsqueda específica), de modo ortográfico (Búsqueda Ortográfica, para los casos en los que no se tenga la certeza de la escritura correcta de una palabra), en la definición de una palabra (Búsqueda en definición). O bien buscar palabras que contengan una determinada sílaba o secuencia de letras, que comiencen por una letra o conjunto de letras, que terminen de una determinada manera (modo de diccionario de rimas).

Cualquier resultado de una búsqueda puede trasladarse a la hoja mediante el botón **Traslada** (parte superior izquierda de Panel Diccionario).

La enumeración de las utilidades prácticas y didácticas de este conjunto de formas de búsqueda quedaría fuera de este manual de Instrucciones.

Pantalla "Internet"

En esta pantalla, encontramos los créditos de **ProLecturas** y el acceso a Internet.

El navegador de Internet es elemental y, al mismo tiempo, sumamente eficaz. La primera página Web será la que ofrece la posibilidad de registrarse como usuario del

programa. Pero, escribiendo en la casilla de la parte superior cualquier dirección de Internet, nos aparece la web solicitada, con una ventaja: la posibilidad de marcar el texto deseado, pulsar el botón de la derecha del ratón, dar a "**Copiar**" y luego enviar el texto seleccionado a Hoja de Utilidades, desde donde se puede exportar para que sirva de base a cualquier tipo de ejercicios: lectura, palabras repetidas, memoria, sopa de letras, ortografía, etc. Para ello, tras copiar con la opción indicada, basta pulsar el botón de la parte superior derecha "**Envía copia a Utilidades**".

Tal posibilidad, da a esta aplicación unas dimensiones inusitadas, puesto que toda la Enciclopedia y base de textos de Internet queda a disposición directa de los ejercicios de **ProLecturas**. También en otros idiomas de alfabeto latino.

Nota final

El programa funciona desde el CD-ROM (de hecho es autoejecutable), pero si lo copiamos en el disco duro, el acceso a las diversas funciones gana en rapidez.