

DESARROLLO DE HABILIDADES LECTOESCRITORAS EN NIÑOS CON ALTERACIONES DEL LENGUAJE: CREACIÓN DE CUENTOS Y/O NARRACIONES MEDIANTE EL USO DE PROGRAMAS INFORMÁTICOS.

D^a. Pilar San José Alagón.

Asociación Aragonesa de Psicología.

RESUMEN

Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación y de la Información aplicadas a la educación, abren nuevas posibilidades en el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas (como la atención, procesamiento de la información, memoria, desarrollo de estrategias de auto-aprendizaje, vocabulario, morfosintaxis, lecto-escritura, etc.). Actualmente existen muchas aplicaciones específicas que potencian habilidades perceptivas, de atención, memoria, y, además, diferentes aspectos del lenguaje. Estos programas responden a necesidades concretas como, por ejemplo, potenciar determinados aspectos de vocabulario, el uso de reglas gramaticales, acceder a un código aumentativo de comunicación, etc.

La presente comunicación muestra distintos recursos informáticos, software e Internet, y destaca la importancia que el uso de los mismos puede tener en el campo específico de la reeducación de niños con alteraciones del lenguaje en los que se pretenda trabajar el desarrollo de habilidades lectoescritoras mediante la creación/edición de cuentos/narraciones. Además, insiste en su utilidad de cara a la adquisición de habilidades lectoescritoras lenguaje y de diferentes habilidades cognitivas en dichas personas (tales como la planificación, procesamiento de la información, etc.).

Presentamos, por una parte, tanto programas creados específicamente para niños con dificultades en este campo, como otros programas que, sin estar concebidos en principio para esta población ofrecen prestaciones similares. Por otro lado, incluimos además, una serie de direcciones en Internet donde se trabaja la creación de cuentos, narraciones, novelas, textos de un tema concreto entre todos los usuarios que lo deseen.

1.- INTRODUCCIÓN.

La presente comunicación ofrece un panorama general de distintos programas informáticos y recursos de Internet que pueden ser utilizados en el campo específico de la reeducación de niños con alteraciones del lenguaje en los que se pretenda trabajar el desarrollo de habilidades lectoescritoras mediante la creación/edición de cuentos/narraciones. Además, insiste en su utilidad de cara a la adquisición de habilidades lingüísticas y de diferentes habilidades cognitivas en dichas personas (tales como la planificación, procesamiento de la información, regulación de la propia actividad, etc.).

En primer lugar planteamos un marco en el que se circunscribe esta habilidad, seguidamente describimos y analizamos una serie de programas informáticos existentes en la actualidad con los que podremos trabajar específicamente este aspecto. A continuación, realizamos una comparación de dichos programas con la que se pretende la obtención de un mayor aprovechamiento de cara a la intervención educativa. El último punto de esta comunicación lo constituyen una serie de espacios Web en los que los usuarios pueden poner en juego y demostrar sus habilidades aportando nuevos textos para construir junto a otros internautas una novela, un recetario de cocina, etc.

2.- DESARROLLO DE HABILIDADES LECTOESCRITORAS EN NIÑOS CON ALTERACIONES DEL LENGUAJE.

Una de las tareas del logopeda/maestro de Audición y Lenguaje en la intervención de alumnos/as con necesidades educativas especiales en este campo será la de desarrollar

habilidades lectoescritoras tales como la creación textos. En la actualidad existen numerosos programas educativos que permiten combinar textos, imágenes e incluso animaciones y sonidos para la edición de cuentos. El reeducador deberá elaborar específicamente para cada alumno/a un programa de intervención en el cual podrá incluir el uso de dichos recursos. Recursos que servirán de medio para la consecución de los objetivos que desee conseguir.

Mediante el uso de los recursos informáticos que describimos en este trabajo, se desarrollarán capacidades tales como:

- motivación a la lectura y a la creación de textos,
- atención, memoria,
- estrategias de autorregulación y planificación de la actividad,
- habilidades lingüísticas orales y escritas (ortografía, estructuración sintáctica, aumento de vocabulario, semántica estructural, macroestructura de los textos, pragmática)
- creatividad,
- colaboración entre distintos usuarios, en caso de utilización en pequeño grupo.
- autonomía en la redacción, creación de textos, desarrollo de la capacidad crítica, etc.

Un aspecto importante a tener en cuenta es que mediante el uso de estos recursos informáticos se elimina el feed-back negativo de una hoja emborronada, con tachones, etc., que se produce no pocas veces, cuando un alumno/a crea un texto/cuento/redacción y borra constantemente y/o el reeducador le corrige en otro color. En los programas con posibilidad de imprimir el trabajo, será muy estimulante dicha impresión ya que así el alumno/a podrá observar y contemplar su propia obra.

Toda vez que el especialista incluya estos recursos en su programa de intervención, el uso que de los mismos puede hacer es muy amplio:

- en un nivel inicial, el reeducador podrá mostrar un cuento ya elaborado para trabajar aspectos de comprensión lectora, elaboración de enunciados, reconocimiento de la macroestructura de un cuento, planificación de la actividad, etc.
- es posible que se le presente un cuento sin terminar y que el alumno/a deba finalizarlo estableciendo hipótesis diversas y eligiendo la que más le guste,
- el especialista podrá proponer un tema determinado de redacción, sugerir una situación o un personaje a partir del cual el/los alumnos deberán desarrollar su composición, determinar el número de páginas de que constará el cuento, estimular la invención de distintas hipótesis, distintos finales, etc.
- también existe la posibilidad de que el alumno (sólo o en pequeño grupo) desarrolle la historia que desee y como desee desde el principio hasta el final.
- Si se utiliza entre varios usuarios, se pueden contrastar las lecturas creadas por todos los alumnos y así observar las distintas soluciones dadas a un mismo problema, la forma de enfocar el tema, la redacción, la dosis de creatividad, la capacidad crítica, etc.

3.-SOFTWARE EDUCATIVO DE CREACIÓN DE CUENTOS.

A continuación presentamos un breve análisis de una serie de programas que permiten trabajar la creación de cuentos. Algunos de ellos fueron creados específicamente para alumnos/as con necesidades educativas especiales en el campo de la logopedia y otros no, sin embargo y como veremos, son herramientas potentes para nuestro propósito.

3.1.- Intalex didáctico (Tus cuentos). Este programa forma parte del proyecto LAO (Logopedia Asistida por Ordenador), desarrollado por MEC, ONCE y APANDA. Fue producido en 1994, editado por Fundación O.N.C.E. y distribuido por Galenas Madrid. Tiene los siguientes requerimientos técnicos: PC, MS-DOS, procesador 286 o superior. 640 Kb de memoria RAM, tarjeta VGA, disco duro, lector de CD-ROM.

Permite la composición rápida y simple de numerosos cuentos en castellano, para lo cual el usuario debe elegir de entre varias opciones que se le presentan siguiendo los menús del

programa. La secuenciación es siempre la misma: presentación, nudo y desenlace. Permite formular hipótesis acerca de los personajes y de lo que ocurrirá. Los géneros textuales que presenta el programa son el narrativo y el descriptivo.

Los dibujos que ofrece son fantásticos, típicos de los cuentos populares. Permite imprimir el cuento o guardar en disco para, posteriormente, editarlo. Una vez finalizado se visualiza un texto, realizado por el programa, a partir de las opciones elegidas por el usuario. No se puede volver a menús anteriores para modificar opciones o datos. Se debe continuar hasta el final o abandonar, perdiendo en este caso los datos. En cuanto a su versatilidad, es un programa mixto, ya que permite modificar ciertas opciones.

3.2.-Androcles y el león, y el taller de cuentos.

Programa producido en 1997, editado y distribuido por: Grupo Anaya.

Este programa es una herramienta para la creación y edición de cuentos mediante la combinación de textos, fondos, personajes, música y sonidos. Además, incluye un cuento popular de Esopo. Se dirige a niños/as a partir de 6 años.

Se presenta en un único CD-ROM y precisa los siguientes requerimientos técnicos: PC, Windows 95, procesador 486 DX o superior, 8 MB de memoria RAM, ratón, tarjeta gráfica SuperVGA, lector de CD-ROM de doble velocidad o superior, tarjeta de sonido compatible con Windows 95. Está disponible también para Macintosh. Se puede elegir entre lengua castellana, inglés, catalán, gallego y euskera. En cuanto a su versatilidad, se trata de un programa cerrado pues no puede modificarse o ampliarse su base de datos.

El objetivo del programa es desarrollar la comprensión lectora, ejercitar la exploración y desarrollar habilidades de escritura así como la creatividad mediante la invención de cuentos propios. Existe un menú inicial de contenidos que permite acceder a las distintas actividades del programa. La navegación a lo largo de esta aplicación es libre. En el "Taller de Cuentos" el alumno/a debe escribir un cuento ya sea de forma individual o en grupo. Para ello, debe elegir uno de los diecinueve fondos que presenta, los personajes que desee de los treinta y tres que proporciona el programa, si quiere que se escuche una melodía o no (de las siete melodías posibles), escribir el texto, grabar su propia voz, agrandar y reducir a los personajes y asignarles diferentes posturas. Una vez que se guarda el cuento se puede volver a modificar en una sesión posterior, o bien se puede ejecutar, lo cual realiza el programa de forma automática, para lo que el usuario/a ha tenido que establecer la duración (en segundos) de cada página. La voz y la melodía elegida suenan a la vez. Pinchando sobre el icono correspondiente se sale de cada actividad. No existe la opción de imprimir los cuentos inventados.

En el cuento de Esopo, los textos se leen con claridad. Las palabras del texto se iluminan en rojo mientras se escuchan en el transcurso del cuento. Los textos son narrativos. Las imágenes y animaciones son de gran calidad, y los iconos utilizados para seleccionar las opciones en el cuento y en el taller son atractivos e ilustrativos. El programa proporciona voces (una voz en off va leyendo los textos narrativos) y sonidos en las animaciones en que intervienen los personajes. Existe la posibilidad de escuchar las palabras del texto individualmente, para escuchar su pronunciación y conocer su significado consultando el diccionario que incluye la aplicación.

3.3.- Aprende a escribir.

Programa creado y editado por Saldaña S.A. Multimedia, producido en 1998 y distribuido por Planeta Multimedia.

Este programa es un editor de textos para crear cuentos, postales, etc., que además incluye una sección de juegos, otra con 2 cuentos clásicos, una sección para manipular imágenes ("adhesivos") y además una demostración animada de cómo se utiliza toda la aplicación. Está dirigido a niños/as a partir de 5 años.

Se presenta en un único CD-ROM y precisa un equipo con estas características: para PC, Pc compatible Pentium 100 Mhz. o superior, 8 MB de RAM, 6 MB de memoria libre en disco duro, tarjeta de vídeo. Para Macintosh: Macintosh Performa 5260 o superior, sistema operativo 7.0 o superior, 10 MB de RAM, 12 MB de disco duro, configuración del monitor de 256 colores. Requerimientos comunes para ambas plataformas: ratón, unidad CD-ROM 4x o superior, tarjeta de sonido (no imprescindible), impresora (no imprescindible). Se puede elegir entre lengua castellana, francés o inglés.

Desde la pantalla inicial se puede acceder a cinco secciones: “Cuaderno de Escritura” (editor de textos habitual, donde además se pueden insertar diferentes imágenes), “Mochila de Demostración” (demostración no interactiva del funcionamiento del programa), “La Caja Divertida” (tres juegos diferentes: puzzles, laberintos, formas y colores), “Cuentos Clásicos” (El gato con botas y Pulgarcito), “Las Pegatinas” (manipulación de imágenes, identificación de imágenes a partir de su grafía y construcción de caretas). El usuario/a aprende a editar sus propios textos, puede escuchar y leer los cuentos clásicos simultáneamente y tiene la posibilidad de investigar y moverse libremente por toda la aplicación. También, en diferentes apartados, puede grabar el resultado.

El objetivo del programa es adquirir habilidades de escritura y desarrollo de la creatividad al poder crear tus propios cuentos en la sección del editor de textos.

Los textos que presenta el programa, aun sin ser de gran calidad, se leen sin dificultad. En la sección de los Cuentos Clásicos se ilumina el texto en rojo conforme una voz lo lee. Predominan los textos narrativos. Las imágenes son de calidad media, las animaciones son muy sencillas. Los iconos son pequeños, y al no ir acompañados de un pequeño texto explicativo son, en ocasiones, difíciles de entender sin ayudarse del manual. Los elementos de audio son constantes, de gran calidad, excepto en la narración de los cuentos, donde la calidad se reduce bastante. Existe la posibilidad de imprimir los cuentos, postales, etc., creados por el alumno/a.

No hay ninguna ayuda en pantalla, si bien existe en el menú principal un apartado que muestra una animación a modo de demostración no interactiva sobre cómo funciona el programa.

La navegación - exploración a lo largo de esta aplicación es libre. Es posible grabar los ejercicios realizados en el editor de textos, y abrirlos y modificarlos en otro momento. En cuanto a la calidad de las respuestas del programa, no se cuantifican los resultados (tan sólo se acumulan los errores, y al llegar éstos a cierto número se repite la actividad en curso). El feedback por acertar o errar es prácticamente el mismo.

En los “Cuentos Clásicos” aparecen errores de traducción en el texto que acompaña a los iconos de navegación.

3.4.-El pequeño escritor.

Autores/as: Manley & Associates, Inc. N° de la versión: 1.10, producido en 1996 y editado y distribuido por Softkey International Ltd. "El pequeño escritor" va dirigido a niños/as de 6 a 12 años. El tema que trata es la creación y edición de cuentos mediante la combinación de textos, fondos, colores y sonidos.

Se presenta en un único CD-ROM y precisa los siguientes requerimientos técnicos: PC 486 o superior, Windows 3.1 o superior, 4 MB de RAM como mínimo, un monitor SVGA de 256 colores (si se tiene configurada otra resolución de pantalla con otros colores, aunque sea superior, aparece un mensaje de error que se supera pulsando "aceptar"), y una tarjeta de sonido compatible con Windows.

El objetivo de esta aplicación es desarrollar habilidades lingüísticas de creación (edición) de cuentos. Además, pretende motivar al usuario a la lectura y escritura y desarrollar

capacidades tales como la imaginación, la creatividad y habilidades lingüísticas orales y escritas.

"El pequeño escritor" se adscribe al área de Lengua castellana y permite crear una variedad enorme de cuentos e historias de hasta 100 páginas cada una. La pantalla de entrada ofrece el acceso a la creación de un nuevo cuento, a la visualización de los ya creados previamente y, además, una ayuda para iniciar un nuevo cuento, para lo cual ofrece una amplia lista de posibles títulos (la gran mayoría en inglés). En la primera opción, el usuario puede crear un cuento a través de los menús e iconos. Mediante ellos puede elegir imágenes de escenarios y objetos, añadir música, cambiar el color, el estilo del texto que va a escribir y reajustar el tamaño de la ventana. Asimismo, los objetos pueden adquirir distintos tamaños y ser colocados en posiciones diferentes e incluso ser alterados (dibujar sobre ellos, borrarles ciertas partes, etc.). El programa ofrece otras utilidades que resultarán de gran ayuda para el niño tales como un pequeño diccionario que ofrece sinónimos y un corrector ortográfico.

Las pantallas de esta aplicación son de diseño atractivo y fácil acceso. El código de relación con el ordenador es de tipo gráfico (iconos de navegación y de la actividad) y de tipo textual, con menús desplegables. Ofrece ayuda en la barra de menú (la cual está siempre visible), en la que se explican cada uno de los iconos y las posibilidades del programa. Esta aplicación no permite ampliar ni modificar su base de datos.

Además, "El pequeño escritor" ofrece la posibilidad de que el propio ordenador lea el cuento, si se elige esta opción dará como resultado la combinación de imágenes, texto, música de fondo, sonidos y voz. La lectura que hace el ordenador es clara y con buena dicción, pero carente de entonación y expresividad.

Los distintos cuentos e historias que el usuario invente y escriba se pueden imprimir y/o ser guardados para poder visualizarse o modificar en otro momento.

3.5.-Leo y escribo

Programa producido en 1997, editado por Edicinco, S.A. y distribuido por OMA Distribuciones Multimedia

"Leo y escribo" es un programa diseñado para la educación, especialmente recomendado para niños/as de Educación Primaria. El tema que trata es la lectura y creación de cuentos. Se presenta en un único CD-ROM que debe instalarse en el disco duro e insertarse cada vez que se desee ejecutar. Precisa los siguientes requerimientos técnicos: ordenador 486 ó superior, 8 Mb. de RAM, disco duro con 20 Mbytes libres, tarjeta de sonido Sound Blaster o compatible, tarjeta gráfica VGA 256 colores, resolución 640x480, Windows 3.x ó superior (recomendable Windows'95) y ratón, impresora opcional.

"Leo y escribo" consta de tres módulos:

-el "módulo para el profesor", el cual permite tres tipos de tareas. Por un lado, permite configurar las lecturas eligiendo distintas opciones tales como: activar/desactivar sonidos, trabajar con el texto de modo manual o automático, repetir la lectura de la página, velocidad de las animaciones y cambiar la clave de acceso. Por otro lado, permite registrar distintos usuarios y, por último, en la opción "resultados" se pueden observar e imprimir los datos almacenados de las lecturas.

-En el "módulo de creación de lecturas" el alumno podrá dar rienda suelta a su imaginación escribiendo sus propios cuentos e historias. Puede elegir el formato (libreta, agenda, pergamino, carpeta, anillas o libro), el fondo y las imágenes (de entre las que ofrece el programa o las que haya introducido o creado él mismo, ya que el programa permite insertar imágenes desde cualquier otro editor de gráficos del ordenador), animaciones, los sonidos y voces (los que ofrece el programa o los que él mismo grabe en la opción de esta pantalla), introducir preguntas sobre la historia, el tipo de letra o fuente (que serán las que tenga en el sistema), guardar su cuento o visualizar una de las 100 lecturas e introducir en ella

los cambios que desee,

-el "módulo de lecturas" contiene cien cuentos que se pueden leer y/o escuchar y los cuentos que los alumnos hayan creado y guardado. Algunos de los cuentos de la aplicación ofrecen la actividad de responder a una serie de preguntas.

"Leo y escribo" proporciona tareas de edición de textos y de lectura. Los objetivos que pretende el programa son diversos, pretende motivar al usuario a la lectura y escritura, desarrollar la capacidad de atención, memoria perceptiva y auditiva, estimular habilidades de pensamiento, reflexión e imaginación, comprensión lectora y capacidad escritora.

Los cuentos que el mismo programa proporciona están ordenados alfabéticamente y no por nivel de dificultad, de modo que será el profesor quien elija la lectura teniendo en cuenta la edad y nivel lector del alumno. Debemos señalar que en la actividad de preguntas sobre el cuento, éstas son de respuesta múltiple, el alumno deberá seleccionar la respuesta correcta de entre cuatro posibles. Tras elegir una respuesta, el programa proporciona feed-back inmediato.

El código de relación con el ordenador es de tipo gráfico, a través de iconos de navegación y de la actividad. El programa permite volver a menús anteriores para modificar opciones o datos, (dentro del "módulo de creación de lecturas).

Se trata de un programa abierto que permite modificar tanto los cuentos que incluye como ciertos parámetros de dificultad e introducir nuevos elementos, tanto sonoros como gráficos, para crear los nuevos cuentos.

El programa no ofrece ayuda cuando se está ejecutando, si bien se puede acceder a un fichero del programa llamado "manual" en el cual se proporciona información detallada.

El texto que aparece en los cien cuentos de que dispone esta aplicación es de tamaño adecuado (si bien dependerá del alumno que se enfrente al texto y del cuento elegido), variado y bien contrastado con el color de fondo de la pantalla. La mayoría de estas lecturas presentan la estructura tradicional del cuento (presentación, nudo y desenlace) y pertenecen al género textual narrativo. El programa dispone de efectos sonoros de tres tipos: breves melodías, sonidos diversos (producidos por personas, animales, sonidos de la naturaleza, etc.) y voces, de modo que determinadas historias pueden ser escuchadas a la vez que leídas.

El programa permite registrar usuarios y algunos datos de la actividad como son guardar automáticamente el tiempo que se haya empleado en pasar las páginas del cuento (cuando se lee de forma manual), el número de palabras leídas por minuto y los resultados de las preguntas sobre el cuento que el niño responderá después de haberlo leído. También permite imprimir todos estos datos, así como las páginas del cuento que el usuario va creando y las páginas de los cuentos incluidos en el programa.

4.- TABLA COMPARATIVA DE SOFTWARE PARA LA CREACIÓN DE CUENTOS.

Ofrecemos un cuadro como resumen del análisis de este tipo de software educativo.

	Versión/ Producción/ Edición	Versatilidad*	Imágenes (dispone / permite incluir)	Animaciones	Incluye cuentos	Voz /Permite grabar voz/sonidos	Sonidos	Incluye diccionario	Registrar Nuevos usuarios	Guardar/ modificar/ Imprimir resultados resultados	Calidad**
Intelex Didáctico	1994 O.N.C.E.	Mixto	Sí	No	No	No/ No	No	No	No	Sí/ Sí/ Sí	Aceptable
Androcles y el León	1997/ Grupo Anaya	Cerrado	Sí/ No	Sí	Sí (uno)	Sí/ Sí	Sí	Sí	No	Sí Sí/ No	Buena
Aprende a Escribir	1998/ Planeta Multimedia/ Saldaña S.A.	Cerrado	Sí/ No	Sí	Sí (dos)	Sí/ No	Sí	No	No	Sí/ Sí/ Sí	Aceptable
El pequeño Escritor	1.10 1996 Softkey Inter tional.	Cerrado	Sí/ No	No	No	Sí/ No	Sí	Sí	No	Sí/ Sí/ Sí	Buena
Leo y escribo	1997 Edicinco, S.A.	Abierto	Sí/ Sí	Sí	Incluye Cuentos	Sí	Sí	No	Sí	Sí/ No/ Sí	Buena

*Versatilidad:

- programa abierto: posibilidad de modificar su base de datos.
- Programa cerrado: no permite modificar su base de datos.
- Programa mixto: permite modificar algunos parámetros.

**Calidad: Buena, Aceptable (es una valoración personal, fruto de la experiencia en el trabajo con ACNEEs).

5.- DIRECCIONES DE INTERNET.

A continuación presentamos una relación de páginas web donde se trabaja la creación de cuentos, narraciones, novelas o textos de un tema concreto entre todos los usuarios que deseen participar.

- **La Maleta.** <http://www.xtec.es/~maguirre/>
Se trata de una página creada específicamente para alumnos/as deficientes auditivos. En ella podrán contactar con otros sordos, leer y/o escribir recetas de cocina y cuentos, crear una novela entre varios usuarios, enviar su foto y datos personales.
- **Los cuentos de Ika.** <http://www.ika.com/cuentos/menu.html>

Incluye un enlace llamado “Pequeños escritores”, donde se recogen varios cuentos escritos y enviados mediante correo electrónico por niños/as de entre 8 y 13 años.

- **Zanahorio.** <http://www.bme.es/peques/zanahorio.html>
Se trata de una página dedicada a una graciosa zanahoria. Existe la posibilidad de ver diferentes imágenes del protagonista, escribir postales y seguir un pequeño cuento pinchando en los correspondientes enlaces.
- **La historia de Pedrito.** <http://www.xtec.es/centres/a8045483/cuento1.htm>
Esta web ha sido elaborada por el IES Vila de Gracia. Aparecen cuentos donde puedes elegir entre 2 desenlaces. Después, en la sección de “Ejercicios”, se explican las pautas para que el usuario pueda, en su casa, recomponer la historia, inventar otro final, componer textos y crear historias hipertextuales.
- **Primer concurso mundial de cibercuentos de Pipo.**
<http://www.pipoclub.com/espanol/cibercue/home.htm>
Se trata de un concurso que comienza el 01/04/2000 en el cual pueden participar niños y adultos, enviando sus propios cuentos, los cuales tienen que haber sido creados con el cd-rom “Imagina y crea con Pipo”. Existen dos categorías en función de la edad, y los premios son cuantiosos.
- **Las tres mellizas.** <http://www.lastresmellizas.com/menu.html>
En esta página el usuario tiene la posibilidad de participar en un juego literario finalizando una historia escrita por Espronceda. Otras opciones son la charla, el envío de postales y la posibilidad de escribir un libro junto con la “Bruja aburrida”. El usuario puede ampliar los cuentos o escribir otros nuevos.