



EDOMÉX
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Fluidez y comprensión lectora con Read Up by Glifing

Autor(a): Guadalupe Sarai Castellanos Córdoba
Escuela Primaria Enrique Flores Magón 15EPR4095C
Ecatepec de Morelos, México
14 de junio de 2023



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
APARTADO I. PROBLEMÁTICA	3
1.1.- Planteamiento del problema.....	3
1.2.- Justificación	4
1.3.- Objetivos.....	5
APARTADO II. MARCO CONTEXTUAL.....	6
2.1 Lugar geográfico donde se hará la propuesta de intervención	6
2.2 Características de las personas a las que va dirigida la propuesta.	7
2.3 Representaciones sociales del tema de la propuesta.	8
APARTADO III. MARCO TEÓRICO	9
1.1 El Desarrollo De La Comprensión Y Fluidez Lectora En Alumnos De Primer Grado De Primaria A Través De la Aplicación Read Up by Glifing	9
1.1.1 La Lectura En Primer Grado De Primaria.....	9
3.1.2 La Comprensión Lectora Como Aprendizaje Transversal.....	11
3.1.3 La Tecnología Como Herramienta Didáctica En La Escuela.	13
1.1 3.1.4 <i>Las Aplicaciones Digitales Como Apoyo En La Comprensión Y La Fluidez.</i> Read Up by Glifing.15	15
APARTADO IV. METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN	19
4.1.- Tecnología a utilizar.	19
4.2.- Secuencia didáctica	21
4.3.- Proceso de interacción docente – estudiante – comunidad	25
APARTADO V. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS.....	27
Fotografía de los alumnos utilizando la aplicación con apoyo de padres	28
REFERENCIAS.....	31
Anexo A.....	33



INTRODUCCIÓN

El lenguaje es el medio por el que se transmite el pensamiento y también es el que le permite al ser humano satisfacer la necesidad de comunicarse y aprender con los demás. El proceso de comunicación es probablemente la actividad que más influye en las relaciones sociales y de aprendizaje del ser humano, dada la importancia de la comunicación en los humanos, no es de extrañar que la enseñanza del lenguaje sea uno de los temas con más importancia en la educación.

Toda enseñanza escolar se ofrece mediante el uso de del lenguaje, ya que no se puede prescindir de éstas para comunicar los pensamientos o impartir conocimientos, independientemente del proceso de enseñanza-aprendizaje, es crucial que se elijan actividades adaptativas a los objetivos curriculares de los estudiantes, pero también a sus ritmos y necesidades educativas, así mismo utilizar diversas herramientas y tecnología.

Es por ello, que, en el presente trabajo, se verá la incorporación de las aplicaciones como recurso educativo y didáctico para la mejora de la fluidez y comprensión lectora, analizando sus ventajas o desventajas de la educación primaria y trabajando con alumnos de primer grado y padres de familia.

APARTADO I. PROBLEMÁTICA

1.1.- Planteamiento del problema.

En el primer grado de la escuela Enrique Flores Magón, situada en el Estado de México, existe una población de 32 niños, donde 17 de ellas son niñas y 15 de ellos niños que oscilan entre los 5 y 6 años de edad aproximadamente.

Dentro de este grupo, 25 niños se encuentran en la etapa alfabética, mientras que cinco alumnos se encuentran en la etapa silábica alfabética y 2 de ellos en etapa silábica. De acuerdo a las características del grupo el 78.1% se encuentra alfabetizado, logrando leer palabras y oraciones cortas. Sin embargo, de acuerdo a la prueba SisAT aplicada por la docente frente a grupo, el 25% de los alumnos tiene los estándares marcados con una buena fluidez al leer 90 palabras por minuto, así mismo retiene la información de lo que lee, comprendiendo de qué trata la oración o texto presentado.

Por lo que los alumnos de dicho grado presentan como área de oportunidad, el fortalecer la fluidez lectora, al incrementar las palabras leídas por minuto y a su vez, comprender el texto que lee. Su importancia radica según lo establecido en el manual de exploración de habilidades básicas para primaria (SEP, 2018) donde nos dice que, la habilidad lectora constituye una de las bases de la educación formal y un instrumento fundamental para el aprendizaje a lo largo de la vida, no sólo en lengua materna como es el marco curricular, si no de manera transversal en que esta habilidad integra la comprensión, la reflexión y el empleo de los textos escritos para diversos propósitos, como son la adquisición de nuevos conocimientos, el desarrollo personal y la participación en la

sociedad. Por lo tanto, al no reforzar dicha habilidad, se corre el riesgo de tener un rezago significativo en la educación básica y la vida cotidiana.

1.2.- Justificación.

La lectura y la escritura son procesos articulados que son utilizados para desarrollar con éxito actividades académicas como lengua, escritura, matemáticas y saberes científicos, así como también tiene repercusión en sus actividades cotidianas, pues, leemos y escribimos para entretenernos, para saber más, para organizarnos, tomar decisiones, resolver problemas, recordar, persuadir o influir en otros pensamientos. Lo hacemos a través de diferentes tipos de texto y de discursos que han ido evolucionando a lo largo de la historia.

De acuerdo a estos criterios, y al contar con indicadores claros que permitan organizar la tarea y medir con certeza sus resultados; revisarlos periódicamente para conocer el avance de los alumnos; identificar oportunamente y dar seguimiento a aquellos niños que están en riesgo de no alcanzar los aprendizajes esperados, en rezago o deserción como lo es la prueba SisAT, es necesario diseñar un plan de intervención con herramientas diseñadas de acuerdo a los estándares del grupo de primer grado de la escuela Enrique Flores Magón.

Dichas estrategias están diseñadas con base a las pruebas y resultados emitidos por la docente, así mismo utilizando como recurso digital la APP Read Up by Glifing, basado en el método Glifing que nació para atender a los niños con dificultades de lectura, dicha aplicación es pensada para ser compartido entre padres e hijos, el juego dispone también de las etapas “premio” que permiten a los niños jugar ellos solos, tal como lo marca la

etapa en la que se encuentran los niños de primer grado, lo que convierte en un justificante para incorporar un recurso digital a la par de recursos didácticos en el aula.

Cobo (2016) dice que la educación no debe evolucionar al ritmo de la tecnología, sin embargo, se deben crear puentes para mejorar en las áreas donde hace falta tener más enfoque para el aprendizaje de los estudiantes, es decir en el currículum oculto.

Se puede evidenciar que la tecnología ha ido teniendo grandes avances y dentro de la educación se puede ver su incorporación, si bien ha sido desde ya hace algunos años, fue a partir de la pandemia que muchas aplicaciones y programas tomaron relevancia dentro de este ámbito, tanto como estrategias educativas en diversas materias y niveles, como herramientas de comunicación en la educación a distancia.

Por ello, se hace importante resaltar el valor que tiene la tecnología en las aulas como herramienta pedagógica para de esta manera transmitir los conocimientos , ya que los niños y las niñas actualmente hacen uso de la tecnología para indagar sus trabajos, para obtener información de su interés, jugar, comunicarse, es decir, en todo está presente al mundo digital actual, entonces desde este punto de vista es de vital relevancia que los docentes trabajen de la mano con las apps educativas como apoyo en el desarrollo de las clases a través de ensayo, error y la exploración, tal es el caso de la lecto escritura.

1.3.- Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Reforzar la fluidez lectora de los estudiantes de primer grado de la escuela Primaria Enrique Flores Magón en el Estado de México, incrementando el número de

palabras leídas por minuto, así como su capacidad de comprensión lectora, a fin de fortalecer su habilidad lectora en diferentes áreas académicas y cotidianas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Diseñar e implementar un plan de intervención pedagógica para mejorar la fluidez lectora de los alumnos del primer grado de la escuela Enrique Flores Magón.
2. Reforzar la lectura y escritura en los niños de primer grado a través del plan de intervención.
3. Establecer correspondencias entre escritura y oralidad al leer palabras y frases.
4. Identifica palabras conocidas para anticipar el contenido de un texto.

APARTADO II. MARCO CONTEXTUAL.

2.1 Lugar geográfico donde se hará la propuesta de intervención.

La escuela Enrique Flores Magón se encuentra en el municipio de Ecatepec, Estado de México, en una zona urbanizada. El grupo de primer grado grupo “A” turno matutino.

Con respecto a la situación socioeconómica, la mayoría de los alumnos son de clase media baja y cuentan con los servicios básicos para sobrevivir. De acuerdo con la entrevista a cada padre de familia, todos cuentan por lo menos con un celular con cámara, servicio de internet, drenaje, luz y agua.

La familia de los alumnos es mayormente nuclear, es decir un 70% y el 30% oscilan entre familias monoparentales, dónde en el 80% de los casos es sólo la madre de familia quien cuida y apoya con tareas, el 20% ambos padres y el 10% el padre de familia.

La escuela cuenta con recursos como cañón, pizarrón blanco, bocinas, y un laboratorio de cómputo con acceso a internet. De la misma manera toda la comunidad cuenta con un dispositivo móvil y acceso a internet.

2.2 Características de las personas a las que va dirigida la propuesta.

Por último la mayor parte del grupo se encuentra en la etapa preoperacional, según Piaget (1929), durante esta etapa el pensamiento del niño se distinguen dos aspectos: el social, todo lo que el niño recibe desde afuera y el psicológico o desarrollo espontáneo, es el desarrollo de la inteligencia, lo que el niño ya aprende o piensa de todo lo que se le es presentado, sugiero trabajar con el grupo en actividades que propongan representar roles o historias, representar sonidos a través de posturas o gestos; escribir sobre las sensaciones que sienten ante un objeto; leer un texto y dibujar algo alusivo. Actividades lúdicas donde se utilice el cuerpo, actividades diversas que sean manipulables y retadoras para enriquecer el saber de los alumnos a través de diferentes medios ya mencionados en este documento.

Así mismo, se aplicó un cuestionario de estilos de aprendizaje para el diseño de estrategias diversificadas, de acuerdo al test aplicado (VAK) diseñado por Jorge Neira Silva (2007) cuando procesamos la información asociándose a nuestras sensaciones y movimientos, a nuestro cuerpo, estamos utilizando el sistema de representación kinestésico. Utilizamos este sistema, naturalmente, cuando aprendemos un deporte, pero también para muchas otras actividades. Una vez que sabemos algo sobre nuestro cuerpo,

que lo hemos aprendido con la memoria muscular, es muy difícil que se nos olvide. El alumno kinestésico necesita moverse. Cuando estudian muchas veces pasean o se balancean para satisfacer esa necesidad de movimiento. Por lo que mantenerlos frente a una pantalla por mucho tiempo resultará contraproducente para lograr los aprendizajes esperados.

2.3 Representaciones sociales del tema de la propuesta.

Actualmente la pandemia ha acelerado el proceso de digitalización y a su vez la necesidad de adaptación de la escuela, para conectarse a distancia o utilizar recursos digitales a la nueva realidad para dar respuesta a los retos a los que se enfrenta, entre ellos la baja competencia lectora de los alumnos.

Por lo tanto, a nivel nacional e internacional, la incorporación de medios digitales como herramienta pedagógica para el desarrollo de las actividades en las diferentes áreas de la educación, busca dar respuesta a algunas de las inquietudes sobre la importancia de tomar las apps educativas, entre ellas encontramos la comunicación distancia, la indagación de temas de interés general, así como herramientas lúdicas para el aprendizaje de la ciencia.

Tanto ha sido el interés a lo largo de los años, que diversas herramientas utilizadas como aulas virtuales, así como las APP's que están dirigidas a la enseñanza de diversos saberes, a través del juego o la lectura, tal es el caso de la aplicación ReadUp by Glifing.

APARTADO III. MARCO TEÓRICO

1.1 El Desarrollo De La Comprensión Y Fluidez Lectora En Alumnos De Primer Grado De Primaria A Través De la Aplicación Read Up by Glifing.

La lectura es una fuente de comunicación que ha sido utilizada desde la antigüedad a través de diversos símbolos en varias culturas esta es sin duda una necesidad social ya que se está en un mundo inmerso en letras que requiere de una comprensión social, es decir, la lectura y su comprensión es transversal y fundamental para la adquisición de todos los saberes.

Leer es entonces una actividad que implica la construcción de significados y que ocurren en contextos comunicativos y socioculturales, para lo cual es de suma importancia saber reflexionar en torno a lo leído.

Buitrago & Vega (2009) identifican las formas en que los docentes de diferentes áreas a la del lenguaje conceptualizan y llevan a cabo los procesos de enseñanza de la lectura, en el proceso de aprendizaje, determinando los usos que se dan a la lectura en las aulas de clase de diferentes áreas del conocimiento. Es por ello que su relevancia y refuerzo en a través de las diferentes etapas de la educación son primordiales.

1.1.1 La Lectura En Primer Grado De Primaria.

El primer grado de primaria tiene como objetivo según el plan y programa de estudios (SEP, 2017) fomentar que los estudiantes utilicen diversas prácticas sociales del lenguaje, incluida la lectura, para fortalecer su participación en diferentes ámbitos, ampliar sus intereses culturales y resolver sus necesidades comunicativas. Particularmente busca que

desarrollen su capacidad de expresarse oralmente y que se integren posteriormente a la cultura escrita mediante la apropiación del sistema convencional de escritura y las experiencias de leer, interpretar y producir diversos tipos de textos en diversas áreas.

La lectura según los principios de la psicolingüística se refiere al pensamiento y al lenguaje, donde el ser humano utiliza los procesos mentales para desarrollar y producir una serie de comportamientos inteligentes como son: la percepción, memoria, comprensión, y así realizar algunas actuaciones que realiza en la vida diaria como leer, escribir, hablar, provocando una relación social, haciendo que el niño logre intercambios con el contexto donde se encuentra. (Sánchez, 2017)

Sin embargo, la adquisición de la lectura es un proceso que se da poco a poco, según Vigotsky (1981) nos dice que el proceso de interiorización es el que se forma ese plano de conciencia, es decir que el alumno será plenamente consciente del significado del texto. Por lo tanto, la velocidad y reconocimiento de las palabras, tendrá que ver con la edad de los alumnos y la etapa de desarrollo en la que se encuentran.

De acuerdo a las características de edad del grupo, la mayor parte de los alumnos se encuentra en la etapa pre-operacional, que según Piaget (1929), durante esta etapa el pensamiento del niño se distinguen dos aspectos: el social, todo lo que el niño recibe desde afuera y el psicológico o desarrollo espontáneo, es el desarrollo de la inteligencia, lo que el niño ya aprende o piensa de todo lo que se le es presentado, sugiero trabajar con el grupo en actividades que propongan representar roles o historias, representar sonidos a través de posturas o gestos; escribir sobre las sensaciones que sienten ante un objeto; leer un texto y dibujar algo alusivo. Actividades lúdicas donde se utilice el cuerpo, actividades diversas

que sean manipulables y retadoras para enriquecer el saber de los alumnos a través de diferentes medios ya mencionados en este documento.

Por lo cual, lectura resulta entonces, primordial, así como lo marca el aprendizaje fundamental marcado en el plan y programa de estudios (2017), el dice que se debe Conocer una diversidad de textos literarios para ampliar su apreciación estética del lenguaje y su comprensión sobre otras perspectivas y valores culturales, dando así vital importancia como aprendizaje fundamental en la educación.

3.1.2 La Comprensión Lectora Como Aprendizaje Transversal.

La adquisición de la lectura va de la mano con la comprensión del texto que se nos ha encomendado, con la teoría constructivista se fundamenta el proyecto de intervención, ya que los alumnos construirán su propio aprendizaje, a través de diversas estrategias digitales y didácticas, ya que ellos generarán el andamiaje a través de las participaciones y organizan los aprendizajes para transformarlos en significativos.

Algunos contenidos que se deben alcanzar según y plan y programa de estudios (SEP, 2017) son Comprender, resumir y producir textos orales y escritos que presentan procesos naturales y sociales para apoyar el estudio de otras asignaturas; Desarrollar una creciente autonomía para interpretar y producir textos que respondan a las demandas de la vida social, empleando diversas modalidades de lectura y escritura en función de sus propósitos; Analizar la organización, los elementos de contenido y los recursos de lenguaje de textos literarios de diferentes géneros para profundizar en su comprensión y enriquecer la experiencia de leerlos, producirlos y compartirlos.

Pero para que se produzca un aprendizaje significativo hay ciertos elementos que se deben considerar, Ausubel (citado por Pérez, 2019) menciona que los contenidos de aprendizaje deben tener cierta organización y disponer de cierta lógica que dependerá de las características propias de la materia a la que pertenecen.

Autores como Pérez (2019) en señalar que los procesos esenciales para autorregular el proceso de lectura son: establecimiento de propósitos de la lectura, establecimiento del plan de acción (etapa de planificación), puesta en marcha de estrategia definida, identificación de causas de dificultades y sustitución de estrategias (etapa de supervisión) y evaluación de estrategias (etapa de evaluación).

Entonces, una vez que se ha adquirido una mejor fluidez en la lectura, la posibilidad de construir un nuevo significado, de asimilar un nuevo contenido, es decir, la comprensión hacia la lectura, en definitiva, la posibilidad de aprender, pasa necesariamente por la eventualidad de entrar en contacto con el nuevo conocimiento, (Cubero 2005).

Pues cuando un alumno se enfrenta con un nuevo contenido a aprender, va armando una serie de conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos, adquiridos en el transcurso de sus experiencias previas, utilizándolos entonces como instrumentos de lectura e interpretación y que determinan en buena parte qué informaciones seleccionará, como las organizará y qué tipos de relaciones establecerá entre ellas.

Sabiendo todo esto, debemos idear estrategias pedagógicas para facilitar la construcción del significado global del texto y reconocer correctamente su estructura antes de la lectura, durante y después. El primer paso para desarrollar la comprensión lectora es tener destrezas necesarias para no fragmentar el texto ni cambiarle el significado sino

conservar su estructura inicial. Las estrategias para después de la lectura buscan facilitar la reconstrucción del significado global y específico del texto, así como el reconocimiento de su estructura organizativa. Sin embargo, al ser niños que están en etapa preoperacional, se comenzará con sílabas, pasando a palabras, oraciones y por último párrafos.

3.1.3 La Tecnología Como Herramienta Didáctica En La Escuela.

Actualmente la tecnología es indispensable en la vida cotidiana, sin duda alguna no hay excepción en el ámbito de la educación, dónde no sólo se utiliza para diseñar estrategias, si no para implementarlas o como herramientas para llevarlas a cabo, Ferreiro (2000) dice que los textos escritos se diversificaron, aparecieron nuevos modos de leer y nuevos modos de escribir. El planteamiento de Ferreiro permite sostener la necesidad de hacer de las nuevas tecnologías, herramientas aliadas para poder llegar a las nuevas generaciones.

Partiendo de las ideas expuestas en el apartado anterior, es preciso señalar que las nuevas tecnologías de la comunicación o TIC, se han convertido en extraordinarios medios para promocionar la lectura y ampliar conocimientos disciplinares diversos; pero también, para entrar en contradicción con los mismos, pues la demanda en el uso de numerosos dispositivos (Tablet, computadoras, celulares, IPod, smartphone) es creciente por parte de los más jóvenes, quienes están conectados a estos aparatos y al mundo cibernético por mucho tiempo, y que no se utilizan como hábito de estudio propiamente.

Actualmente los niños y niñas que se ubican en primaria, precisamente entre los 6 y 7 años de edad, se relacionan con el ambiente tecno cultural mediante su conexión a Internet y acceden a esta red principalmente a través de dispositivos móviles, en particular

el teléfono celular y la tableta, esto nos da una razón para poder utilizar la tecnología dentro y además fuera del aula.

Entonces, los docentes se ven en la necesidad de buscar nuevas herramientas que favorezcan los ambientes escolares, así como ser atractivos, lúdicos y por ende propiciar un mejor aprendizaje. De esta manera las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son las encargadas de posibilitar nuevos espacios de aprendizaje para los estudiantes, ya sea con la modalidad de plataforma de video, aulas virtuales, Aplicaciones educativas o libros electrónicos.

Sin duda hay varias ventajas que son importantes para los procesos educativos del alumno, algunas de ellas son: facilidad en el manejo de información, ofrece miles de herramientas para diseñar las actividades académicas, motiva y despierta el interés de los estudiantes, las clases son más dinámicas, los procesos de evaluación son interactivos, la educación a distancia. Con estas, la educación es precisa y eficaz por las múltiples opciones que ofrece.

Sin embargo, es necesario hablar de algunas desventajas que tienen, entre ellas podemos mencionar la incidencia de tipo económico porque la falta de equipos y salas de cómputo en algunas instituciones genera un atraso en cuanto al desarrollo tecnológico, así como la falta de dispositivos para satisfacer las necesidades de uso de los dispositivos en familias numerosas, falta de wifi, y las actividades suelen ser rutinarias y monótonas, debido a la poca capacitación docente.

Ahora bien, centrémonos en los teléfonos inteligentes o las tablets, las apps o aplicaciones digitales se han convertido en una de las herramientas existentes más

extendidas y utilizadas en los últimos tiempos, las apps, entendidas como programas que se pueden instalar en estos dispositivos, permiten acceder a diferentes contenidos.

El conectivismo se centra en las particularidades que ofrece la Era Digital y su influencia en las relaciones. Este aprendizaje ocurre por diferentes motivos y vías (wikis, blogs, Twitter...) y mediante diversas conexiones que no siempre están bajo el control del estudiante (Siemens, 2004).

El aprendizaje se establece entonces, siendo el alumno el protagonista, a lo que habría que añadir la importancia que tiene el diseño educativo y la mediación que el profesorado haga en la utilización de esta herramienta, ya que la tecnología puede ser un elemento lúdico y atractivo en el proceso educativo en la medida que permita mejorar o enriquecer las estrategias de enseñanza-aprendizaje y ayudar a conseguir los objetivos marcados.

1.1 3.1.4 Las Aplicaciones Digitales Como Apoyo En La Comprensión Y La Fluidez.

Read Up by Glifing.

Las aplicaciones móviles cuentan con diversas herramientas fáciles y útiles para varias ramas de la educación, con él para tiempo se han hecho diferentes aplicaciones con funciones diversas como lo es la lectura.

Klauda y Guthrie (2008) dicen que el procesamiento sintáctico de las oraciones como un componente individual de la fluidez que contribuye a la comprensión. Consideran que las lecturas repetidas desarrollan mayor fluidez y comprensión, no por la práctica en el reconocimiento de palabras, sino porque fuerzan a los lectores a aprender a compensar

la falta de prosodia de la escritura, recurriendo a pistas sintácticas, semánticas, morfológicas y contextuales. Asimismo, postulan que la relación entre fluidez y comprensión se encuentra mediada por el desarrollo de procesos inferenciales y la integración del conocimiento previo con el del texto, el conocimiento del vocabulario y de las estructuras sintácticas y textuales, es una de las opciones que nos ofrece la aplicación Read Up by Glifing.

Hablando primeramente del método glifing, que es un método basado en la evidencia científica y desarrollado por un equipo de especialistas. Entre los procesos que se trabajan con este método se incluyen la descodificación grafema-fonema, la conciencia fonológica, reconocimiento de palabras, morfología y sintaxis, articulación y dicción y la comprensión lectora. Todo ello para que se consigan integrar los textos en una lectura completa.

Este método está basado en la neurociencia que nos ha enseñado que nuestro cerebro se puede adaptar y cambiar de estructura en función de las actividades que realicemos, o lo que es lo mismo, que el cerebro se puede entrenar para generar cambios. Igual que entrenamos cualquier otra parte del cuerpo.

El método glifing permite delimitar el perfil lector del niño de manera objetiva y precisa para saber qué áreas son necesarias trabajar y la evolución de las mismas, permite comparar al niño tanto con su grupo de iguales como con su propia evolución, conforme el niño consiga logros se podrá ir adaptando el plan de entrenamiento. Su carácter lúdico incluye diferentes juegos. (Vazquez, M. 2020)

Los beneficios no solo se observan a nivel cognitivo sino a nivel afectivo ya que la seguridad en sí mismos aumenta al ser conscientes de que hacen las tareas mejor. Esto se traduce en una mejora de la autoestima y lo que es más importante, fomenta una actitud más positiva ante la lectura.

En otras palabras, el método Glifing se plantea ante el niño como un videojuego contra el tiempo, para crear una atmósfera divertida y motivadora que fomente la participación del infante y así conseguir el objetivo tanto en la aplicación como de aprendizaje, que es proporcionarle las herramientas para que pueda superar las dificultades que ha experimentado y así aprender a leer correctamente. (Hernandez, L.M.C 2021)

Para probar su efectividad, se realizó una prueba experimental, son de las sesiones correspondientes mediante el método Glifing, mientras que el grupo control se valió únicamente de las pautas educativas dictaminadas por el docente o bien los programas que los propios padres les hubieran asignado a diversos infantes para tratar su dislexia, los resultados fueron los siguientes:

Ambos grupos fueron evaluados antes y después, para poder así comparar estadísticamente el desempeño de todos ellos. Las medidas que se tuvieron en cuenta para realizar el análisis fueron el número de palabras que cada niño era capaz de leer a lo largo de un minuto, teniendo en cuenta también la cantidad de errores que cometía durante ese tiempo.

Para realizar el control, se utilizaron las pruebas PROLEC y TALEC, así como la propia plataforma del método Glifing. El tiempo entre la aplicación pre y la aplicación post fue de 5 meses.

Las conclusiones del estudio fueron muy satisfactorias de cara a demostrar la eficacia del método Glifing. Y es que, en el grupo que recibió este programa, es decir, el experimental, el porcentaje medio de mejora en el número de palabras leídas en un minuto fue del 26,53%, pasando de una media de 82 a 104 palabras a lo largo de 60 segundos. Además, el porcentaje de errores cometidos disminuyó, de 2,33 hasta 1, es decir, un 57% de descenso.

En el caso del grupo control, la mejoría en el número de palabras leídas se estableció en un 7%, incrementando desde las 77 palabras iniciales hasta las 83 finales. Respecto a los errores, también hubo un descenso, pero no tan marcado. El porcentaje de bajada fue del 15,5%, pasando de 3,47 errores por minuto hasta los 2,93. (Hernandez, L.M.C 2021)

Por lo tanto, la conclusión, de acuerdo al estudio es que el método Glifing es eficaz y útil para lograr ayudar a mejorar en la lectura a los niños con dislexia u otras dificultades, tales como las planteadas en este escrito, mejorar la fluidez y comprensión lectora.

La aplicación Read Up by Glifing, basada en lo anteriormente dicho, es una aplicación que se puede encontrar en play store o ios, la cual permite tener acceso gratuito en los primeros niveles de lectura, dónde permite practicar primeramente al niño y

posteriormente competir, al finalizar esta prueba, solicita un pago para acceder a los demás ítems, sin embargo, es factible trabajar con la prueba ya que se tratan de 20 pruebas. Por lo tanto, es una aplicación que es factible poner a prueba junto a otras estrategias de lectura en el aula y como apoyo en el hogar junto a los padres de familia.

APARTADO IV. METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN.

4.1.- Tecnología a utilizar.

El presente trabajo aborda la temática del refuerzo de la fluidez y comprensión lectora a través de la aplicación Glifing Read Up, dicha aplicación es un nuevo juego que, siguiendo el método Glifing, permite a los niños desarrollar sus habilidades lectoras de una manera lúdica. Dirigido a niños de entre 6 y 12 años, esta aplicación convierte la lectura en un juego de bolsillo con el que pueden disfrutar tanto menores como adultos.

La APP está basada en el método Glifing que, a lo largo de los últimos años, ha probado su eficacia en el tratamiento de las dificultades de aprendizaje de la lectura según estudios Donde se ha probado dicho juego.

Siguiendo esta metodología, se divide en diferentes niveles de juego donde se pueden encontrar 4 estadios de aprendizaje, con un total de 8 actividades. Los estadios 1 y 2 están pensados para hacerse acompañados de un adulto y están de manera gratuita sólo registrándose en la APP y el resto de estadios permiten al niño jugar de forma autónoma:

- Estadio 1: trabaja la vía fonológica de la lectura. Busca mejorar la habilidad de descodificar las sílabas de la forma más precisa y rápida posible.

- Estadio 2: trabaja la vía léxica de la lectura. Busca conseguir que las palabras de uso frecuente puedan ser leídas de un solo vistazo, tal como hacen los lectores expertos.
- Estadio 3: fortalece la memoria. Los niños y niñas necesitan una memoria fuerte y activada para hacer bien tareas como leer y comprender, realizar operaciones matemáticas, resolver razonamientos lógicos ... etc.
- Estadio 4: activa la comprensión lectora a través de juegos de pistas.

Al terminar los cuatro estadios de aprendizaje, se activa un juego y una tienda que permite personalizar la mascota, gracias a las estrellas y gemas que han ido consiguiendo lo que hace aún más atractivo y retador además de permitir el logro y desempeño del alumno.

4.2.- Secuencia didáctica

ACTIVIDAD PUNTUAL		Lectura, comprensión y escritura de palabras.	
PRACTICA SOCIAL DEL LENGUAJE		APRENDIZAJES ESPERADOS	ÁMBITO
Intercambio de experiencias de lectura.	de	Elige y comenta distintos materiales de lectura.	Estudio
Intercambio escrito de nuevos conocimientos.	de	Escribe textos sencillos donde describe personas o lugares.	
PROPOSITOS			
Utilizar y recrear el lenguaje para participar en actividades lúdicas y literarias			
SECUENCIA DE ACTIVIDADES			
SESIÓN 1	<p>INICIO: Dentro del salón de clases preguntaré a los alumnos ¿qué es una sílaba? ¿Cómo está conformada? ¿cómo pueden identificarse en una palabra? Continuaremos colocando un alfabeto móvil en el pizarrón y con la participación de los alumnos, separaremos diversas palabras en sílabas.</p> <p>DESARROLLO: Al finalizar les comentaré que a través de una aplicación comenzaremos a leer sílabas y posteriormente palabras, para agilizar la lectura en voz alta, les presentaré a través del proyector la plataforma Read Up by Glifing. Explicaré su funcionamiento y como competiremos para ganar a nuestro oponente al leer correctamente. Comenzaré por presentarles la primera lectura de comprensión que se genera en la aplicación, solicitando la participación de los alumnos por turnos contestaremos las preguntas generadas por la aplicación para avanzar de nivel.</p> <p>CIERRE: Para finalizar dialogaremos sobre lo entendido de la lectura y plasmarán en su cuaderno lo que más les haya gustado, así como una palabra que recuerden.</p>		
SESIÓN 2	<p>INICIO: Previamente solicitar a los alumnos un alfabeto móvil. Comenzaremos formando algunas palabras con el alfabeto móvil y leyendo en voz alta.</p> <p>DESARROLLO: Continuaremos proyectando la aplicación, en esta sesión comenzaremos por leer tomando tiempo de manera grupal. Primeramente, comenzaremos leyendo sílabas al azar dadas por la aplicación, para que, de paso a la competencia, leeremos las sílabas de diversas maneras, en cursiva, mayúsculas, minúsculas y alternando minúsculas y mayúsculas, se tomará el tiempo estimado para leer.</p> <p>CIERRE: Para finalizar seleccionaremos a cinco alumnos para que compitan en la aplicación, en caso de dificultarse la lectura, los demás podrán apoyarle.</p>		
SESIÓN 3	<p>INICIO: Comenzaremos presentando diversas palabras con tarjetones, los alumnos deben emparejar con la imagen revuelta, a manera de armar un memorama.</p> <p>DESARROLLO: Primeramente, comenzaremos leyendo sílabas al azar dadas por la aplicación la variante en esta ocasión será seleccionar a los alumnos que presenten dificultad con algunos fonemas, posteriormente de manera grupal daremos paso a la competencia, leeremos las sílabas de diversas maneras, en cursiva, mayúsculas, minúsculas y alternando minúsculas y mayúsculas, se tomará el tiempo estimado para leer.</p> <p>CIERRE: Para finalizar y al avanzar de nivel en el juego, jugaremos “empareja las cartas” presentado como un desafío de la plataforma, en esta ocasión deben leer las palabras en voz alta y encontrar su pareja para tomarlo en cuenta y avanzar así en el juego.</p>		

SESIÓN 4	<p>INICIO: En esta sesión debimos avanzar aun más en la plataforma, por lo que comenzaremos leyendo por tiempo silabas y palabras.</p> <p>DESARROLLO: Para continuar, en el siguiente nivel que presenta la aplicación, debemos leer pequeñas oraciones y seleccionar las respuestas, esto se hará de manera grupal y posteriormente de manera individual, los alumnos pasaran a formar palabras con las pistas que nos da el juego, para posteriormente seleccionar el orden correcto.</p> <p>CIERRE: Para finalizar con el alfabeto móvil, se formarán diversas palabras a través de adivinanzas.</p>
SESIÓN 5	<p>INICIO: Para culminar con esta semana de aprendizajes, se invitará a los padres de familia a utilizar la aplicación desde casa a invitándolos a descargar la aplicación de manera gratuita en su dispositivo móvil, para esto asistirán con sus pequeños al salón de clases.</p> <p>DESARROLLO: Junto a los padres de familia y los alumnos, jugarán por un tiempo determinado la aplicación anotando los tiempos obtenidos por los alumnos. Para posteriormente armas los mini desafíos, como “emparejar cartas”, “rompecabezas” “formar palabras” etc.</p> <p>CIERRE: Para finalizar dialogaremos con los padres de familia y alumnos sobre la utilidad en casa como estrategia didáctica.</p>
MATERIAL Y RECURSOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS
Dispositivo celular, computadora, cañón, alfabeto móvil, libreta.	Lista de cotejo grupal y por alumno. Progreso de la aplicación. Observación e inferencia.

LISTA DE COTEJO

Logros a alcanzar	Requiere apoyo	En desarrollo	Logrado
Lee con buen tono de voz.			
Tiene expresión y fluidez.			
Comprende lo que lee.			

4.3.- Fundamentación de la Tecnología a utilizar.

Al hablar del ámbito educativo, las TIC proveen un sin número de herramientas, recursos, medios y formatos que posibilitan estrategias didácticas para facilitar la construcción de conocimientos o el refuerzo de los mismos, tal es el caso de la fluidez y comprensión lectora.

La escuela como espacio formal de educación con sus asignaturas, aulas, y espacios y tiempos de enseñanza y aprendizaje requiere ser transformado para ser más permeable y dinámico, durante la actual pandemia de COVID-19, sin duda ha aumentado la necesidad de incorporar las TIC's en el ámbito educativo, ya sea para comunicación a distancia, como para interacción o aulas virtuales, es por ello que ahora no sólo es un atractivo lúdico, si no una necesidad educativa.

No obstante, su éxito depende de la capacidad para integrar la tecnología en el plan de estudios y crear experiencias de aprendizaje personalizado para cada alumno transformando el aula en un entorno de aprendizaje colaborativo (Briede, Leal, Mora y Pleguezuelos, 2015). Los sistemas escolares se ven enfrentados así a la necesidad de una transformación mayor: evolucionar de una educación que servía a una sociedad industrial a otra que prepare a los educandos a desenvolverse en la sociedad del conocimiento.

La nueva forma de mediación interactiva a través de dispositivos móviles con conexión a internet permite a los estudiantes explorar a cualquier hora del día recursos ilimitados de nueva información que se genera casi al momento, tal es el caso de la aplicación read up glifing, que ha dado resultados favorables en el ámbito de la fluidez y comprensión lectora, según estudios realizados por Roser Cuscó y Bessy Benjam (2021).

Dicho estudio se centró en comprobar si había atención sostenida y selectiva, procesamiento simultáneo y selectivo y si reforzaban de manera favorable la fluidez y comprensión lectora, en este estudio los objetivos específicos según las autoras Roser Cuscó y Bessy Benjam (2021) fueron:

- Disminución de los errores de lectura.
- Incrementar la fluidez lectora.
- Mejora de la comprensión.
- Aumento de la memoria de trabajo.
- Mayor seguridad en sí mismos.
- Mejora de la autoestima.
- Actitud más favorable hacia los estudios.
- Mejora la actitud hacia la lectura.
- Mejora de la calidad de vida.

Los criterios de inclusión fueron: niños y niñas de habla hispana, de 10 a 12 años, diagnosticados con Síndrome de Down y con un nivel de lectura actual de 1er. ciclo de educación primaria. Los resultados de dicha prueba fueron:

1. Incremento significativo en las tareas de atención y velocidad de procesamiento de información.

2. Incremento significativo en tareas de flexibilidad cognitiva e inhibición.

3. Ligeramente incremento en las tareas de memoria a corto plazo.

4. Menor incremento de mejora en las tareas de orientación.

5. Menor incremento de mejora en las tareas de vocabulario y matrices de la medida de inteligencia.

Con este estudio se demuestra que la APP puede ser una herramienta útil para el proceso de la lectura, dónde los alumnos pueden utilizarla de manera libre en casa o en la escuela, pues no sólo puede utilizarse la misma aplicación si no la variante el YouTube tanto en casa como aula, para el refuerzo de la lectura, así como diverso material en diapositivas para la presentación a los alumnos y generar un acompañamiento global.

4.3.- Proceso de interacción docente – estudiante – comunidad.

El uso de las aplicaciones en la escuela contribuye al planteo de consignas de trabajo, de evaluación o de seguimiento, se incorpora a la práctica cotidiana, tiene en cuenta las devoluciones de lo que se ha trabajado en seguimiento particular del desarrollo de cada uno de los estudiantes.

El docente que efectivamente está usando la educación virtual es aquel que le da cabida y le da cierta consistencia a su trabajo; de otro modo no deja de ser un recurso más y totalmente descartable. Los docentes que se acercan voluntariamente o por curiosidad, trabajan y van creativamente incorporando instrumentos y recursos a la plataforma; y también es ese espíritu que le transmiten a los alumnos y el entusiasmo y aprovechamiento de la herramienta.

Es por ello que el trabajo se propone de la siguiente manera, dentro del aula el docente trabajará con el método Glifing a través de las proyecciones de diversos materiales

con la temática del método, para trabajar de manera grupal, ya que a partir de la aplicación se permite realizar diversas actividades dentro del aula.

Así mismo, como anteriormente se describió, Los estadios 1 y 2 están pensados para hacerse acompañados de un adulto, por lo que al trabajarse en el aula será el acompañante el docente y en casa a través del dispositivo será el padre de familia, dónde diariamente deben pasar uno o 2 niveles para practicar la lectura y la comprensión, siendo instruidos en el progreso por los padres de familia que darán razón al docente por lo menos una vez a la semana para registrar el avance.

De esta manera se pretende trabajar de manera global el método Glifing y así lograr un refuerzo significativo al alcanzar los logros de la lectura y escritura en lo que resta del ciclo escolar, que serán aproximadamente 4 meses.

APARTADO V. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS.

5.1.- Conclusiones.

La lecto escritura es un proceso crucial y fundamental en el niño durante el primer grado en la primaria, por lo que, es necesario utilizar todas las herramientas y estrategias que se tengan a la mano.

Además, es uno de los instrumentos más importantes a la hora de acceder a conocimientos nuevos y descubrir el mundo que nos rodea cuando somos niños, el lenguaje es la principal herramienta de comunicación en nuestras primeras relaciones sociales. Y es por esto, que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura tiene un papel tan significativo durante nuestros primeros años de vida.

Utilizar como recursos las aplicaciones móviles, el uso de estas en el ámbito escolar presenta numerosas ventajas como te señalamos a continuación: Permiten el aprendizaje en cualquier contexto, dentro y fuera del aula. La vida se convierte en el escenario perfecto para el aprendizaje. Las barreras del tiempo y el espacio se difuminan.

Es por lo anterior que los recursos no serán únicamente libros de texto, fichas o la pizarra, hay que incorporar la tecnología que se tenga al alcance de los alumnos y padres de familia como un modelo atractivo y pedagógico, tal cual ofrece el video juego read up glifing, al ser un recurso gratuito que no requiere acceso a internet y puede ser utilizado en cualquier dispositivo móvil, logrando ser atractivo a los alumnos de primer grado, incorporando en el ámbito educativo herramientas digitales y registrando el avance de la fluidez y comprensión lectora.

5.2.- Limitaciones y prospectivas.

Limitaciones.

1. Utilizar diariamente la aplicación dentro del aula, ya que sería con acompañamiento del padre de familia, por lo que la propuesta sería una vez por semana en el aula y el resto en casa, llevando el progreso con apoyo del padre de familia.

Prospectivas.

1. Dada la situación de la limitante, puede intervenir con apoyo de material impreso o proyecciones en el aula de manera grupal, pues en la Primaria Enrique Flores Magón se cuenta con proyector y aula de medios audiovisuales.

Fotografía de los alumnos utilizando la aplicación con apoyo de padres.



Ilustración 1. Niña probando la aplicación desde casa, leyendo una historia breve para contestar preguntas de comprensión.



Ilustración 2. Alumno jugando la lectura de sílabas al competir contra la APP.

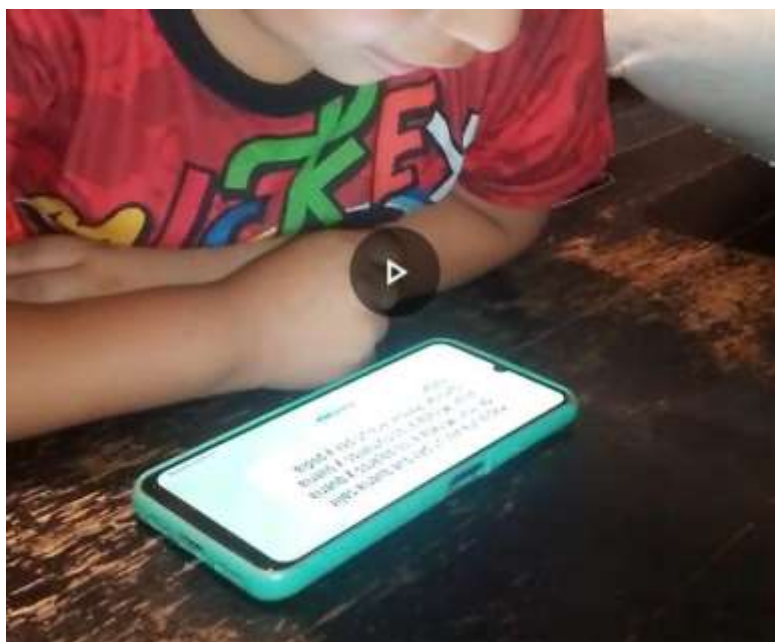


Ilustración 3. Alumno leyendo en voz alta el párrafo de inicio.

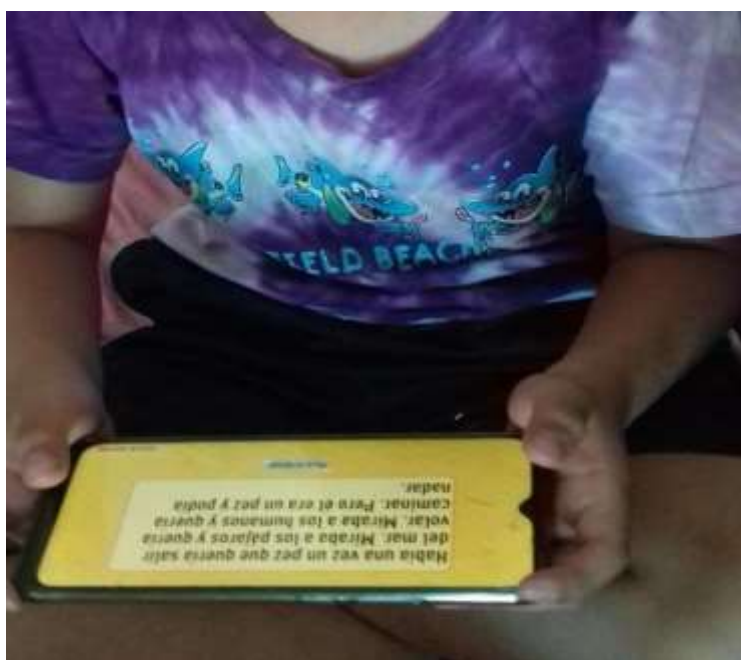


Ilustración 4. Alumno jugando el segundo nivel, leyendo una breve historia para contestar preguntas de comprensión.

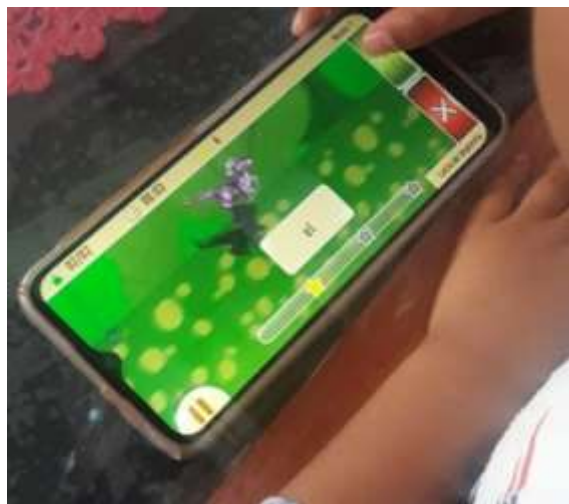


Ilustración 5. Alumno jugando lectura de sílabas.



Ilustración 6. Alumno jugando App observando su puntaje de lectura.



Ilustración 7. Alumno seleccionando nivel de juego.

REFERENCIAS

- Benejam., R. C. &. (2021). *Estudio piloto evaluando la eficacia del método Glifing en niñas y niños con Síndrome de Down*. Fundación Catalana de Síndrome de Down (FCSD).
- Briede, J. C., Leal, I. M., Mora, M. L., & Pleguezuelos, C. S. (2015). Propuesta de Modelo para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje Colaborativo de la Observación en Diseño. Utilizando *la Pizarra Digital Interactiva (PDI)*.
- Buitrago, M., & Vega, J. (2009). *Características de las Prácticas de la Enseñanza de la Lectura en las Aulas de clase de Los Colegios Colombo*.
- Cobo, C. (2016). La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. *Sudamericana Uruguay S.A.*
- Cubero, R. (2005). *Perspectivas constructivistas (la inserción entre el significado, la interacción y el discurso)*. Editorial Grao, de IRIF.
- El Manual Exploración de habilidades básicas en lectura*. (2018).
- Hernández, L. M.-C. (2021, March 23). *Método Glifing para aprender a leer: qué es y cómo funciona*. Psicologiamente.com.
<https://psicologiamente.com/desarrollo/metodo-glifing>

Klauda, S. L., & Guthrie, J. T. (2008). Relationships of Three Components of Reading Fluency to Reading Comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 100(2), 310–321.

Jorge Neira Silva (2007) *Test de estilos de aprendizaje VAK*

Pérez, E. H. (2019). *El aprendizaje cooperativo en la asignatura de español para mejorar la comprensión lectora en los alumnos de quinto grado*. Para obtener el grado de Maestría.

Piaget, J. (1992). *El Juicio y El Razonamiento En El Niño*. Editorial Guadalupe.

Sánchez, L. A. (2017). *El Papel Transversal de la Lectura en el Currículo*. Tesis para obtener el grado de Maestría en Pedagogía de la Lengua Materna.

Secretaría de Educación Pública. (2017b). *Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica*. Recuperado de http://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf

Siemens, G. (2004). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*.

Vázquez, M. (2020, April 4). ¿El Método Glifing funciona?: Precio y opiniones. *Grulla Psicología y Nutrición*. <https://grullapsicologiaynutricion.com/blog/metodo-glifing-precio>

Vygotsky, L. S. (1981). The Genesis of Higher Mental Functions. In J. V. Wertsch (Ed.), *The Concept of Activity in Soviet Psychology* (pp. 144–188). M.E. Sharpe.

Anexo A.

Enlace para la descarga de la APP Read Up Gifling.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pugam.edu.glifing&hl=es_419&gl=US

