GUÍA DIDÁCTICA

KIT
FLUIDEZ LECTORA Y COMPRENSIÓN

Este Kit de Fluidez Lectora y Comprensión está formado por una colección de juegos y actividades que articulan habilidades de lectura, velocidad de procesamiento, funciones ejecutivas y comprensión.

Estas propuestas están presentadas en tres niveles, los cuales incluyen un juego tipo lotería de armado de oraciones, una actividad de velocidad lectora, una propuesta de comprensión de consignas y ejercitación de funciones ejecutivas. Cada uno de estos niveles está formado por distintos estímulos que pueden utilizarse de varios modos, atendiendo los principales procesos cognitivos involucrados en el desarrollo de la fluidez lectora y la comprensión.

Está diseñado para trabajar la lectura de frases y su apareamiento con ilustraciones, la coherencia morfosintáctica, la velocidad lectora de oraciones y ordenamiento de palabras con concordancia de género y número, la comprensión de consignas y preguntas y el desarrollo de funciones ejecutivas implicadas en el proceso lector.

Desarrollo de la fluidez lectora y su influencia en la comprensión:

Inicialmente, la lectura se encuentra vinculada al logro de la automatización en la decodificación de palabras. Ésta consiste en la identificación sin esfuerzo y con rapidez de palabras dentro o fuera de un contexto. Hasta aquí hablamos de precisión y velocidad, ambas necesarias ya que permiten liberar recursos atencionales y añadir así aspectos de la prosodia o lectura expresiva. La prosodia implica la expresividad, la entonación, la duración en la pronunciación de palabras y el ritmo, entre otros aspectos.

La lectura prosódica verdaderamente posibilita la comprensión. Sin embargo, intervienen otros tantos procesos más entre los cuales el conocimiento léxico es uno de los más influyentes. Por esto, los materiales desarrollados hasta aquí (Kit de conciencia fonológica y Kit de habilidades semánticas) conforman una colección tendiente a desarrollar mejoras en las habilidades de lectura y escritura. Este nuevo material además incorpora actividades que posibilitan el funcionamiento ejecutivo.

Las funciones ejecutivas son un conjunto de procesos que, de forma coordinada, posibilitan la regulación y elaboración de un plan de acción y el monitoreo de secuencias de acciones tendientes a llevar a cabo una conducta eficaz. En el aprendizaje de la lectura fluida se desarrollan tres principales procesos ejecutivos: la memoria de trabajo, la inhibición y la flexibilidad cognitiva.

La memoria de trabajo implica la capacidad para registrar, mantener y manipular información por poco tiempo. La inhibición es la posibilidad de detener o disminuir la activación de pensamientos o comportamientos. Es decir que tiene que ver con el control de los impulsos y con el foco atencional. La flexibilidad cognitiva involucra la posibilidad de realizar ajustes

rápidos o cambiar variables en vistas a un objetivo.

Entonces, leer no es solamente reconocer letras o segmentar y combinar sílabas, ni implica únicamente el conocimiento léxico. El principal objetivo de la lectura es la comprensión. Desde esta premisa, se diseñó el kit pensando en posibilitar habilidades lectoras desde una propuesta didáctica integral.

Recomendaciones:

El contenido de este material abarca tres niveles que incluyen distintos estímulos y formas de resolución. Es posible abordar las dificultades específicas del aprendizaje de la lectura y la escritura y dificultades en la comprensión lectora y en el funcionamiento ejecutivo.

Puede utilizarse en el consultorio o en la escuela, para el diseño de configuraciones de apoyo en procesos de inclusión educativa y en la estimulación de habilidades específicas en consultorio psicopedagógico o fonoaudiológico. También puede usarse como propuesta de juego compartido en casa.

Procesos cognitivos involucrados:

- Conciencia fonológica.
- Conocimiento léxico.
- Denominación rápida de palabras.
- Velocidad de procesamiento de la información.
- Percepción visual.
- Asociación rápida de imágenes.
- Foco atencional.
- Decodificación de palabras y lectura de frases.
- Concordancia entre género y número.
- Velocidad lectora.
- Lectura expresiva.
- Habilidades semánticas, sintácticas y morfológicas.
- Memoria de trabajo.
- Inhibición.
- Flexibilidad cognitiva.
- Automonitoreo.
- Habilidades metacognitivas.
- Coherencia y cohesión.

Sugerencias de uso:

El kit está formado por tres propuestas que fueron pensadas siguiendo un criterio secuenciado y graduado acorde al nivel de complejidad en su ejecución. Pueden realizarse juegos y actividades entre dos jugadores o más.

Nivel 1: Lotería de oraciones

Este nivel contiene un juego tipo lotería en el que deben aparearse oraciones con las ilustraciones de los tableros, pero incluye dos niveles de complejidad diferente. Las tarjetas con oraciones tienen estímulos de ambos lados. De un lado está la oración armada y del otro hay círculos con palabras que deben ordenarse para armar correctamente una oración. De esta manera, se puede jugar del siguiente modo:

1- Elegir un tablero por cada jugador y colocar sobre la mesa las tarjetas con el lado de las oraciones ya armadas a la vista. Cada jugador irá tomando en su turno las tarjetas y al leerlas, observará si se corresponde con alguna de las ilustraciones de su tablero. En caso que coincidan, la tapará con una de las fichas circulares color naranja. Si no coinciden, dejará la tarjeta con la oración a un costado para que pueda elegirla otro jugador. El ganador será el primero que tenga tapadas todas las ilustraciones.

2- Realizar el mismo juego descripto en el ítem anterior, pero sin turnos. Así el ganador será el que complete todo su tablero y lea y comprenda las oraciones más rápido.

3- Realizar el juego del mismo modo, pero esta vez colocando las tarjetas del lado de los círculos con palabras a la vista, para armar las oraciones. Este nivel implica no sólo la velocidad lectora sino también el empleo de correcta coherencia morfosintáctica y

consecuente comprensión de lo leído. Cada jugador debe intentar armar la oración utilizando todas las palabras presentes en los círculos y luego observar si coincide con alguna de las ilustraciones de su tablero. Sólo se toma como válida la oración que corresponda con la del dorso de la tarjeta.

Nivel 2: Velocidad de procesamiento

Este nivel está formado por tarjetones que contienen tres oraciones (entre ellas hay enunciativas e interrogativas) y tarjetas con palabras, entre las que hay sustantivos y adjetivos.

La propuesta principal de este nivel consiste en que cada jugador toma uno de los tarjetones y debe leer las oraciones, para luego encontrar dos tarjetas con palabras que aparezcan de forma consecutiva en cada oración. En todas hay un sustantivo y un adjetivo. Además de la variable de velocidad lectora debe considerarse la concordancia en género y número. Pueden también desarrollarse otras actividades con estas tarjetas.

1- Realizar un juego de velocidad lectora y memoria, en el que cada jugador debe realizar una lectura silenciosa de las tres oraciones de cada tarjetón y recordar y decir correctamente una de ellas. El ganador es el que lee más rápido y recuerda correctamente lo leído.
2- Se colocan sobre la mesa todas las tarjetas con palabras a la vista, separando en dos sectores las que son sustantivos y las que son adjetivos. Cada jugador toma uno de los tarjetones con oraciones y luego de leerlas, debe buscar las dos palabras que corresponden con cada una de las oraciones de su tarjeta. Al finalizar se corrigen las tarjetas elegidas para chequear que sean correctas. Si están bien se suman dos puntos y si no se restan. Gana el que más puntaje obtiene.
3- Realizar un juego en equipos, en el que uno de los jugadores realiza lectura silenciosa de una de las oraciones y busca las palabras que le corresponden. Luego debe dibujar las palabras para que su equipo pueda adivinarlas.
4- Utilizar únicamente las tarjetas con palabras que sean sustantivos. Cada participante saca una de las tarjetas y debe formar una composición sustantiva que concuerde correctamente en género y número. Luego se puede proponer el armado de una oración usando esas dos palabras.

Nivel 3: Comprensión de consignas

Este nivel está compuesto por tarjetas con figuras geométricas combinadas y tarjetas con consignas. Estas últimas están divididas en consignas simples y preguntas. Se pueden desarrollar distintos tipos de juegos según se utilicen uno o ambos tipos de tarjetas.

1- Seleccionar las tarjetas de consignas de la 1 a la 9 (las que contienen consignas simples). Colocar todas las tarjetas de figuras geométricas a la vista. Cada participante irá sacando una tarjeta con consigna, la leerá y elegirá la que corresponde entre las tarjetas de figuras geométricas. El objetivo es juntar la mayor cantidad de tarjetas correctas. Se pueden comprobar si están bien con las resoluciones de esta guía a mano.
2- Seleccionar las tarjetas de la 10 a la 18 (consignas formuladas como preguntas) y desarrollar el juego propuesto en el ítem anterior. A cada pregunta le corresponde una tarjeta de figuras geométricas.
3- Realizar la misma dinámica utilizando la totalidad de las tarjetas de consignas, de la 1 a la 18, con las tarjetas de figuras geométricas desplegadas sobre la mesa. Cada jugador irá sacando una tarjeta, leerá la consigna y buscará la tarjeta de figuras geométricas que se correspondan.
4- Utilizar sólo las tarjetas de figuras geométricas para desarrollar un juego en equipos. Colocar el mazo sobre la mesa sin que se vean las figuras. Un participante sacará una tarjeta e intentará formular una consigna para que su equipo dibuje correctamente las figuras geométricas correspondientes.

Resoluciones:

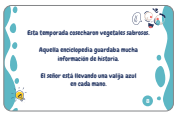
Nivel 1

Tablero de lotería Nº	Oración	Nº oración
1	Mi tío trabaja con la computadora.	25
	Sacaron una foto con el celular.	19
	El pájaro canta desde el árbol.	1
	Escribieron el día en el pizarrón.	31
	La botella es de color celeste.	7
	En la pecera hay peces amarillos.	13
2	Mi maestra usa anteojos color azul.	32
	Hay cinco bananas en la fuente.	2
	La cartera negra es muy grande.	8
	Estaba tomando un helado de naranja.	26
	En la cartuchera no hay sacapuntas.	20
	En la licuadora hay muchas frutillas.	14
3	La torta de cumpleaños tiene chocolate.	33
	El nene cumple cuatro años.	3
	María y su amiga están saltando.	9
	El frasco de miel está abierto.	27
	Hice un castillo de arena grande.	21
	Pedro está sonriente jugando con los bloques.	15
4	La fuente tiene mandarinas y pomelos.	34
	Hay globos azules en el suelo.	4
	Él cantó con un micrófono.	10
	En la bolsa hay manzanas rojas.	28
	Esa chica está jugando al tenis.	22
	La biblioteca está llena de libros.	16
5	La muñeca tiene un vestido floreado.	35
	Ayer cociné ñoquis de verdura.	5
	Pateó Matías y metió un gol.	11
	Hay dos libros sobre el escritorio.	29
	En el lapicero hay lápices verdes.	17
	La escalera de madera está apoyada.	23
6	El auto tiene las luces encendidas.	36
	Encontró un trébol de cuatro hojas.	6
	Ana me regaló estas zapatillas azules.	12
	En la caja hay tres anillos.	30
	La maestra escribió más sumas.	24
	Encendí la vela con un fósforo.	18

7	El protagonista de la novela hablaba español.	48
	El cartel indica los kilómetros para llegar.	37
	El campo tenía una enorme tranquera marrón.	39
	Repartió cinco cartas a los jugadores.	46
	El perro se escondió debajo del sillón.	43
	El teatro anuncia una nueva obra infantil.	41
8	El tablero del juego tiene muchos casilleros.	47
	Esa escuela tiene una puerta de madera.	38
	La huerta orgánica permitió obtener vegetales saludables.	40
	Le dieron el premio al mejor jugador.	44
	En la olla está cocinándose una sopa.	45
	En las perchas colocó ropa planchada.	42

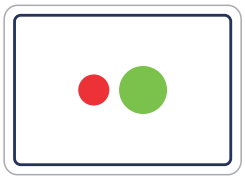
Nivel 2

Tarjetón Nº	Oración	Palabras
	Esa música relajante acompañaba perfecto la clase de yoga.	música relajante
	En la jarra había jugo fresco de naranja.	jugo fresco
	¿Cuántos son los los perros marrones que corren en el campo?	perros marrones
	Se distraían con el sonido del celular nuevo.	celular nuevo
	Jugaban al fútbol con la pelota chica.	pelota chica
	El recital fué en un pueblo cercano.	pueblo cercano
	¿Cuál es la camioneta nueva del tío?	camioneta nueva
	Ese nene alto que saludé se llama Santino.	nene alto
	Se apoyó en mi balcón una mariposa colorida.	mariposa colorida
	Esas flores amarillas del florero son nuevas.	flores amarillas
	Paula nos contó qu este año sería maestra de cuarto grado.	cuarto grado
	¿Cuántas rayas blancas tiene la camiseta de fútbol?	rayas blancas
	El árbitro ya tenía en sus manos la tarjeta roja.	tarjeta roja
	Llevó una mochila pequeña al cumpleaños.	mochila pequeña
	Ese día Pedro se llevó una gran sorpresa.	gran sorpresa

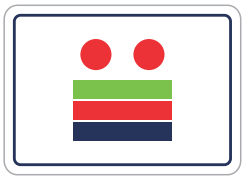
	Era un día caluroso y estuvimos hasta la tarde en la playa.	día caluroso
	El tren para en muchas estaciones en ese horario.	muchas estaciones
	Se sentía un aroma delicioso cerca de la fábrica de chocolates.	aroma delicioso
	Pudieron hacer ese viaje soñado.	viaje soñado
	Hay una verdulería grande en la cuadra de mi casa.	verdulería grande
	Encontré una piedra naranja en ese caja.	piedra naranja
	Esta temporada cosecharon vegetales sabrosos.	vegetales sabrosos
	Aquella enciclopedia guardaba mucha información de historia.	mucha información
	El señor está llevando una valija azul en cada mano.	valija azul

Nivel 3

Consigna Nº1



Consigna Nº2

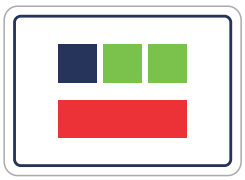


Consigna Nº3

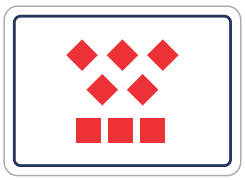
Consigna Nº4

Consigna Nº5

Consigna Nº6

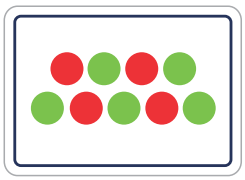


Consigna Nº7

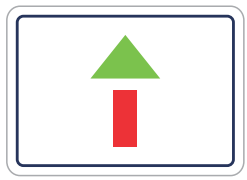


Consigna Nº8

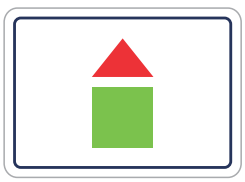
Consigna Nº9



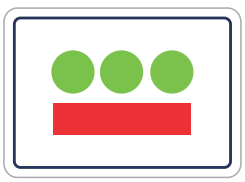
Consigna Nº10



Consigna Nº11

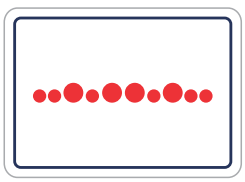


Consigna Nº12

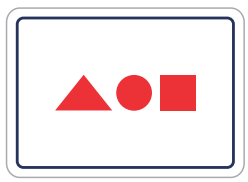


Consigna Nº13

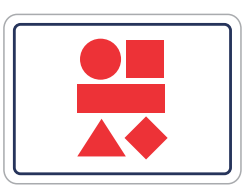
Consigna Nº14



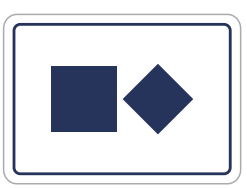
Consigna Nº15



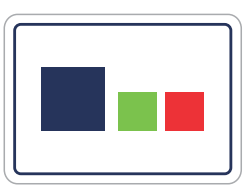
Consigna Nº16



Consigna Nº17



Consigna Nº18



Contenido:

- 8 tableros de lotería con ilustraciones
- 48 tarjetas con estímulos en el frente y dorso.
- 24 fichas de color naranja.
- 8 tarjetones con tres oraciones en cada una.
- 48 tarjetas con palabras.
- 18 tarjetas con figuras geométricas.
- 18 tarjetas con consignas

María Laura Cutrone
Lic. en Psicopedagogía

Bibliografía consultada:

- Abusamra y otros, “La ciencia de la lectura” (Capítulos 3, 5 y 7), Ed. Neuroaprendizaje Infantil.
- Calero, “Fluidez lectora y evaluación formativa”, Investigaciones sobre Lectura.
- Defior Citoler, “Dificultades específicas de aprendizaje” (Capítulo 7), Editorial Síntesis.
- Ferreres y Abusamra, “Neurociencias y educación” (Capítulo 2), Paidós Educación.