

# Conectado para leer

*Aprender a leer y escribir*

Las actividades en las computadoras pueden ayudar a los niños de 3 años de edad, a construir sus habilidades de lenguaje, lectura y escritura.

## La práctica

Las investigaciones demuestran que el cerebro y las habilidades motoras de los niños de 3 años están lo suficientemente desarrolladas para usar una computadora. Los niños que tienen entre 3 y 5 años de edad que usan una computadora, además de hacer otras actividades, se benefician. Adquieren y aumentan sus habilidades de lenguaje, lectura y escritura.

## ¿Cómo es la práctica?

Las actividades en la computadora deben de estar de acuerdo con la edad de tu niño. Tienen que darle la oportunidad de jugar con las palabras, los sonidos y las letras. Que experimente con diferentes actividades y descubra cosas nuevas. Los programas de computación (software) deben tener los personajes y los temas que le interesen a tu hijo. Las actividades deben de estar de acuerdo con su edad y su nivel de habilidad. Las investigaciones demuestran que los niños aprenden mejor cuando los programas los dejan controlar las actividades y tomar decisiones. Los programas deben tener instrucciones claras y muchos niveles de dificultad. Tu niño debe sentarse en una silla confortable, con el teclado y el ratón alcance de la mano. Los teclados hechos especialmente para los niños tienen teclas grandes. También, tienen con código de color para las teclas de comando y otras características que hacen más fácil el tecleo. Se pueden usar en lugar de un teclado tradicional.



## ¿Cómo lo hacemos?

Al elegir los programas de computación para los niños, es mejor elegir los que le permiten trabajar por sí mismo. Los programas deben ser realistas y tener objetos y palabras familiares. Tú puedes ayudarlo a usar una computadora para que adquiera y aumente sus habilidades de lenguaje, lectura y escritura:

- Usa programas que tienen las actividades que le interesan a tu hijo.
- Pon la computadora en un lugar que sea de fácil acceso para tu niño
- Elige poner la computadora en un área que esté bien iluminada y que no haya tanta circulación. Lejos de la luz directa del sol, para evitar reflejos en la pantalla.
- Coloca la computadora sobre un carrito o una mesa bajita que esté a una altura apropiada para tu hijo.
- Mantén los programas de computación organizados. Puedes ponerlos en un porta CDs de música. Así, tu hijo, podrá verlos y elegir fácilmente el que quiere.
- Provee a tu niño, programas con actividades animadas, efectos de sonido y personajes que le interesan.
- Deja que tu niño te ayude en alguna de las cosas sencillas que haces en la computadora. Ej.: Escribir una palabra o usar el ratón.

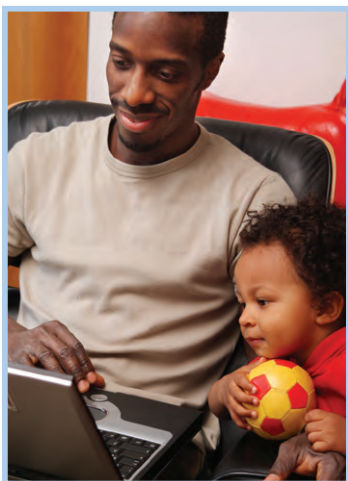
## ¿Cómo sabes si la práctica funcionó?

- ¿Tu hijo pasa el rato usando los programas de computación?
- ¿Su habilidad mejoró?
- ¿Su vocabulario aumentó o reconoce más palabras impresas?

# Echemos un vistazo a más actividades en la computadora

## *Sitios en el Internet basados en los intereses*

Serena tiene cinco años. A menudo pasa el rato poniéndole la ropa a sus muñecas. Su mamá notó que a Serena esto le interesa mucho. Ella encontró en el Internet, un sitio donde los niños pueden crear ropa para los personajes. Un día cuando estaban en la biblioteca pública, su mamá le mostró el sitio de Internet. Ella ayuda a Serena a usar el ratón para que explore las diferentes actividades. Serena elige una actividad que le permite seleccionar diferentes colores y estilos de ropa para uno de los personajes. "Bueno, primero tenemos que ponerle un nombre a la nena", dice su mamá. "¿Cuál le ponemos?". Serena, rápidamente, le pone el nombre de su muñeca preferida "Dora". "Bueno", dice su mamá. "Vamos a escribirlo en la computadora". Ella ayuda a Serena a guiar el ratón hacia el recuadro. "¿Cuál es la primera letra en D-D-Dora?", le pregunta su mamá, haciendo hincapié en la primera letra. "D es para Dora", dice Serena, y le brillan los ojitos. "¡Muy bien!", dice su mamá. "¿Puedes encontrar la letra D en el teclado?". Ella, pacientemente, espera a que Serena encuentre y pulse la tecla. "¡Bravo...la encontraste!", dice con entusiasmo su mamá. "Ahora vamos a encontrar la letra que sigue". Ella ayuda a Serena a identificar y a encontrar cada letra en la palabra. Después, la deja a Serena tomar la iniciativa para crear la ropa para Dora.



## *Escribamos juntos un correo electrónico*

Martín, de 3 años de edad, ve a su padre escribiendo en la computadora portátil. El papá acerca a Martín y le dice: "Le estoy escribiendo una carta a la tía Cora ¿Quieres ayudarme?". Martín dice "Sí" con la cabeza. "Está bien", dice el papá. Estoy escribiendo: Martín quiere decirte "hola". Ahora, tú escribes y dime lo que estás escribiendo. "Hola. Te quiero mucho, adiós, Martín", dice Martín, mientras presiona teclas al azar. "¡Que bien!", dice su padre. "¡La tía Cora se va a poner tan feliz que le escribiste! Permíteme terminar la carta así se la enviamos". Él escribe en la carta lo que le dijo Martín. Luego, coloca la manito de Martín sobre el ratón y la guía hacia el botón de "Enviar". Después, le enseña a presionar el botón del ratón para enviar el mensaje de correo electrónico. "Listo", dice el padre, sonriendo a su hijo. "Acabas de enviar el mensaje de correo electrónico a la tía Cora". Martín parece satisfecho y baja del regazo del padre y se va corriendo a jugar.

## *A tocar la pantalla*

Francisco, de cuatro años de edad, tiene retrasos en el desarrollo mental. A él le gusta ayudar a su mamá a regar las plantas del jardín y ver cómo han crecido. Debido a su amor por las plantas, su madre compró un programa – de pantalla táctil – sobre plantas. El programa concuerda con el nivel de desarrollo de Francisco. Su mamá se sienta delante de la computadora junto a Francisco. La pantalla muestra la fotografía de una maceta. Su mamá le pregunta – "Francisco, ¿Quieres ver cómo crece la planta?". "¡Sí!", dice Francisco. "Te apuesto a que tú puedes hacerla crecer", dice su mamá. "Toca la maceta y vamos a ver que pasa". Francisco estira su brazito y toca la imagen de la maceta que está en la pantalla. Para su deleite, la planta comienza a brotar y a crecer inmediatamente a través de la pantalla. Está llena de colores, sonidos y movimientos. Francisco se ríe con placer. "Mira... ¡La haz hecho crecer!", dice su mamá. "Creció una planta hermosa". "Mira... acá dice: ¡Margarita!". "Hiciste crecer unas margaritas". "¡Otra vez!", dice Francisco. "¿Quieres hacer crecer más plantas?", le pregunta su mamá. "Bueno, vamos a ver qué otras plantas encontramos".

