



PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE PSICOLOGÍA

GUÍA DIDÁCTICA SUEÑALETRAS



Guía Didáctica

Autores

Natalia Riquelme

Keila Pando

Ignacia Sánchez

Maite Salaya

Colaboradores

Milagro Conejo

Patricia Díaz

Marina Fernández

Jorge Gómez

Laura González

María Eugenia Rodino

Fabiola Ruiz

Diseño

Catalina Benavente



PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CHILE
CENTRO DE PERSONAS



Segunda Edición, Septiembre 2010



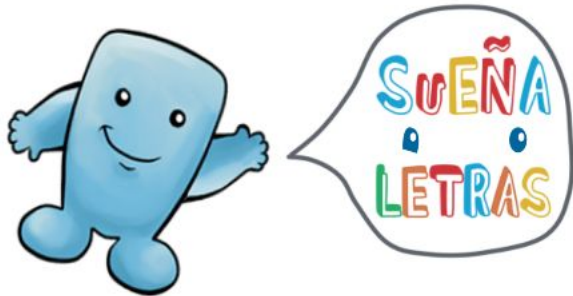
ÍNDICE

Presentación Sueñalettras	p. 05
Objetivo de Sueñalettras	p. 06
Primer contacto con Sueñalettras	p. 07
Ingreso a Sueñalettras	p. 07
Crear un nuevo usuario	p. 07
Usar cuenta de un usuario registrado	p. 08
¿Cómo se organiza Sueñalettras?	p. 09
Área de trabajo “Letras y Palabras”	p. 10
Objetivo General	p. 10
Secciones de “Letras y Palabras”	p. 11
Sección “Señas”	p. 12
Objetivo general	p. 12
Opción de tarea “Te presento palabras”	p. 12
Opción de tarea “¿Cómo empieza esta palabra?”	p. 14
¿Qué sucede si lo hago correctamente?	p. 15
¿Qué sucede si me equivoco?	p. 16
Sección “Lectura Labial”	p. 17
Objetivo general	p. 17
Opción de tarea “Te digo las letras”	p. 17
Opción de tarea “¿Cómo empieza esta palabra?”	p. 19
¿Qué sucede si lo hago correctamente?	p. 19
¿Qué sucede si me equivoco?	p. 20
Sección “Dactilológico”	p. 22
Objetivo general	p. 22
Opción de tarea “Te presento las letras”	p. 23
Opción de tarea “¿Qué letra es?”	p. 24
¿Qué sucede si lo hago correctamente?	p. 25
¿Qué sucede si me equivoco?	p. 25



ÍNDICE

Área de trabajo “Leer y Escribir”	p. 27
Objetivo General	p. 27
Posibilidades generales	p. 27
Secciones de “Leer y Escribir”	p. 27
Sección “Leer”	p. 29
Objetivo general	p. 29
Opciones de tarea “Cuentos” y “Fábulas”	p. 29
Sección “Escribir”	p. 31
Objetivo general	p. 31
Opción de tarea “¿Qué letra falta?”	p. 31
¿Qué debo hacer?	p. 32
¿Qué sucede si lo hago correctamente?	p. 32
¿Qué sucede si me equivoco?	p. 32
Opción de tarea “¿Cómo se escribe?”	p. 33
¿Qué debo hacer?	p. 34
¿Qué sucede si lo hago correctamente?	p. 34
¿Qué sucede si me equivoco?	p. 35
Configuración del Programa	p. 36
Cómo crear categorías	p. 36
Aumento de vocabulario: ¿cómo agregar palabras?	p. 38
Mayúsculas al inicio de cada palabra	p. 40
Cambio de orden de aparición de estímulos	p. 41
Pausa entre aparición de estímulos	p. 43
Actividades sugeridas para trabajar con Sueñalettras	p. 44
Sugerencias para el docente sobre la utilización de Sueñalettras	p. 44
Sugerencias para los padres y apoderados sobre la utilización de Sueñalettras	p. 50



PRESENTACIÓN SUEÑALETRAS

Sueñalettras fue diseñado como una herramienta de apoyo al proceso lectoescritor de los estudiantes con discapacidad auditiva de entre 4 y 12 años. De igual forma puede ser utilizada por personas, ya sean sordas u oyentes, que quieran aumentar su vocabulario en lengua de señas.

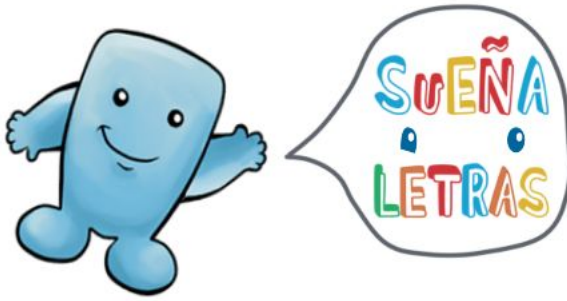
Los estudiantes con discapacidad auditiva presentan buena disposición al momento de escribir por medio del computador, por lo que el programa es una buena manera de introducirlos al mundo de la lectoescritura. Por ejemplo, el uso de Sueñalettras dentro de una sala de clases genera una dinámica nueva al interior de ésta y propone un espacio de aprendizaje interactivo, aprovechando el uso de medios tecnológicos de manera grupal y entretenida, facilitando la motivación en los estudiantes para lograr los aprendizajes.

El programa Sueñalettras está diseñado para ser utilizado como un recurso didáctico que abarca áreas dentro de la lectoescritura y del aprendizaje de la lengua de señas, siendo accesible para una amplia gama de estudiantes. Está organizado en función de potenciar las capacidades de los estudiantes, puesto que se adapta a las habilidades individuales y al ritmo del usuario, permitiendo explorar diferentes áreas de aprendizaje. Además cuenta con diversas e interactivas modalidades de uso, permitiendo que las acciones que deben realizar los estudiantes no se perciban repetitivas. De esta manera, se mantiene el nivel de atención en la tarea trabajada.

Sueñalettras es presentado por un personaje azul llamado Flu, que acompaña al usuario en el uso del programa.



*ingresa a www.cedeti.cl
para estar atento a
actualizaciones de esta
guía didáctica...*



OBJETIVO DE SUEÑALETTRAS

Sueñalettras está diseñado para ser una herramienta de apoyo que facilite el acercamiento del estudiante con discapacidad auditiva al proceso lecto escritor y al aprendizaje de la lengua de señas, a través de instancias lúdicas, involucrando también a su entorno, educadores y familia.

Por ello, tiene los siguientes objetivos específicos:

- ★ Permitir que el niño establezca relaciones entre la lengua de señas y la lengua escrita, para generar una base necesaria para el aprendizaje de la lecto-escritura.
- ★ Facilitar adquisición de léxico, sea en lengua de señas y/o escrita, por medio de un proceso interactivo, en el que docente, estudiantes y familia participen.
- ★ Fortalecer la memoria a corto y largo plazo, en la lengua escrita.
- ★ Estimular la lectura, por medio de cuentos y fábulas, facilitando el acercamiento a la comprensión lectora.
- ★ Facilitar la categorización de palabras, acorde a las necesidades que presente el estudiante.
- ★ Fortalecer y ejercitar competencias vinculadas a la lectura labial.



PRIMER CONTACTO CON SUEÑALETRAS

INSTALACIÓN SUEÑALETRAS

■ INSTALACIÓN DESDE CD:

1. Debes introducir el CD en la unidad de CD de tu computador.
2. Se abrirá automáticamente una ventana de "Asistente de Instalación de Sueñalettras".
3. En esta ventana presiona "Siguiente" y finalmente "Instalar".

■ INSTALACIÓN DESDE WEB:

1. Debes ingresar a <http://www.cedeti.cl/programas/suenaletras/>
2. Haz click en "descargar" sobre la versión que deseas instalar en tu computador.
3. Aparecerá una ventana del Instalador. En ella presiona "Guardar archivo".
4. Una vez guardado el archivo, debes abrirlo.
5. Se abrirá una nueva ventana. En ella presiona "Siguiente" y finalmente "Instalar".

Una vez instalado Sueñalettras en el computador, la primera imagen que se observa al abrirlo corresponde a la pantalla inicial de presentación. Posterior a esto se presenta el registro del usuario.

INGRESO A SUEÑALETRAS

Al ingresar a Sueñalettras aparecerá en pantalla una solicitud de registro. Esta solicitud ofrece la opción de crear un nuevo usuario o de utilizar la cuenta de un usuario registrado.

■ CREAR UN NUEVO USUARIO

Para realizar esta operación, se deben seguir los siguientes pasos:

- ★ 1. Escribir el nombre del nuevo usuario en la casilla blanca ubicada bajo las palabras "Usuario Seleccionado".
- ★ 2. Presionar el botón "Agregar".
- ★ 3. Seleccionar el nombre del usuario recién agregado en el apartado "Usuarios registrados".
- ★ 4. Presionar el botón "Ingresar" para ingresar al sistema y comenzar a trabajar. [ver imagen 1]



PRESIONA PARA AGREGAR UN USUARIO

INGRESAR NUEVO USUARIO

[imagen 1: registro de usuarios nuevos]



nota: Se puede crear tanto una cuenta individual como una grupal. Para registrar un grupo, se deben seguir los mismos pasos mencionados anteriormente, registrando el nombre del grupo de la misma manera en que se registra el nombre de usuario.

■ USAR CUENTA DE UN USUARIO REGISTRADO

Para realizar esta operación, se deben seguir los siguientes pasos:

- ★ 1. Seleccionar el nombre del usuario de la cuenta que se desea utilizar, en el apartado “Usuarios registrados”. El nombre seleccionado aparecerá en la casilla blanca ubicada bajo las palabras “Usuario Seleccionado”.
- ★ 2. Presionar el botón “Ingresar” para ingresar al sistema y comenzar a trabajar.

[ver imagen 2]

SELECCIONA UN USUARIO

INGRESA AL PROGRAMA

[imagen 2: Uso de cuenta de usuarios registrados]



¿CÓMO SE ORGANIZA SUEÑALETRAS?

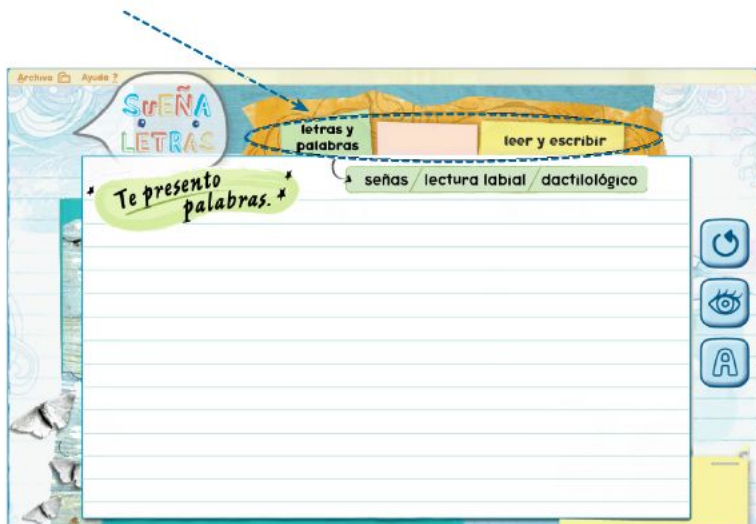
Sueñalettras se organiza en Áreas de trabajo, Secciones y Opciones de tarea. A continuación se profundizará en cada una de ellas.

ÁREAS DE TRABAJO

Una vez que se ingresa al sistema, Sueñalettras presenta la opción de trabajar en dos grandes áreas:

- ★ 1. Letras y Palabras
- ★ 2. Leer y Escribir

Para ingresar a cualquiera de ellas, se debe hacer click sobre el nombre del área que se desea trabajar, ubicados en la parte superior derecha de la pantalla. [ver imagen 3]



[imagen 3: Selección del Área de trabajo]



ÁREA DE TRABAJO “LETRAS Y PALABRAS”

■ OBJETIVO GENERAL

Fomentar el aprendizaje de léxico a través de la asociación de una imagen con su correspondiente seña, forma escrita y comprensión de cómo se dice a través de la lectura de labios.

En esta Área de trabajo están incluidas la mayoría de las palabras o conceptos presentes en los cuentos del área “Leer y Escribir”. Esto permite que, al momento de leer los cuentos, los niños ya estén familiarizados con los conceptos (puesto que trabajaron en ellos), haciéndose así más fácil la comprensión lectora y reforzándose el aprendizaje de vocabulario.

Al mismo tiempo busca facilitar la categorización semántica de palabras, ya que permite al docente, estudiante y familia crear categorías de conceptos, las cuales se presentarán en toda la Sección, cuando el usuario lo decida.

[ver imagen 4]



[imagen 4: Área de trabajo “Letras y Palabras”]



■ SECCIONES DE LETRAS Y PALABRAS

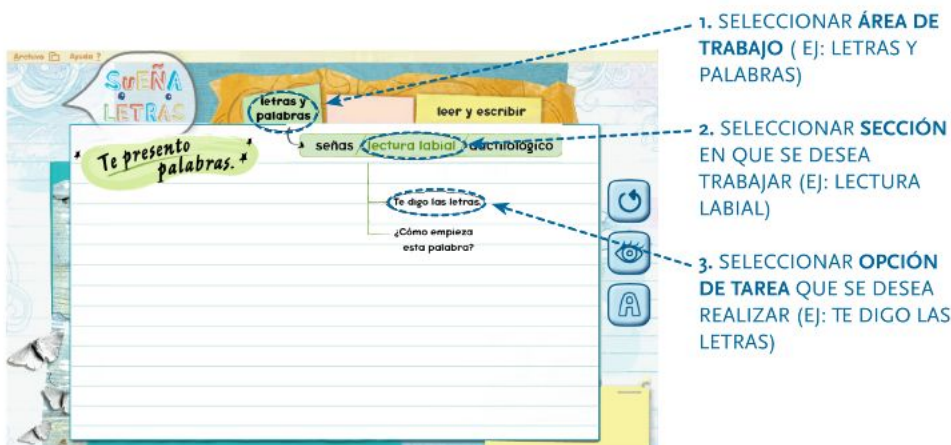
El Área de trabajo “Letras y Palabras” se divide en tres Secciones:

1. “Señas”
2. “Lectura Labial”
3. “Dactilológico”

Cada una de estas secciones se subdividen a su vez en dos Opciones de tarea:

-  **Presentación de palabras o letras:** “Te presento palabras” en Señas, “Te digo las letras” en Lectura Labial y “Te presento las letras” en Dactilológico.
-  **Evaluación:** “¿Cómo empieza esta palabra?” en Señas y Lectura Labial, y “¿Qué letra es?” en Dactilológico.

[ver imagen 5]



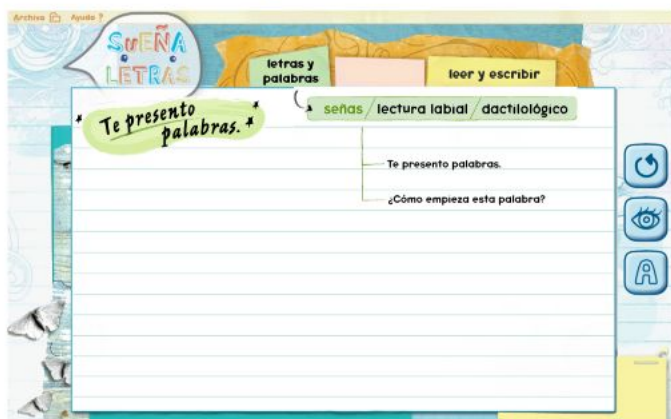
[imagen 5: Ejemplo de selección de Área de trabajo, Sección y Opción de tarea]



SECCIÓN “Señas”

■ OBJETIVO GENERAL

Permitir al estudiante ampliar su vocabulario en lengua de señas, relacionándolo a su vez con su correspondiente forma escrita.



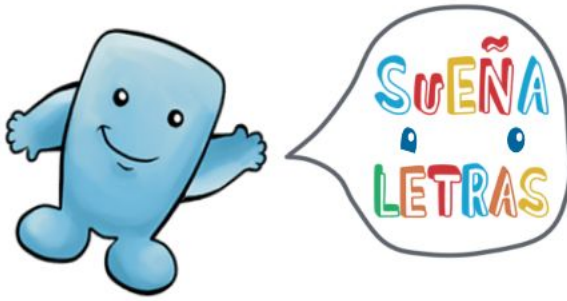
[imagen 6: Presentación Sección “Señas”]

Opción de tarea “Te presento palabras”.

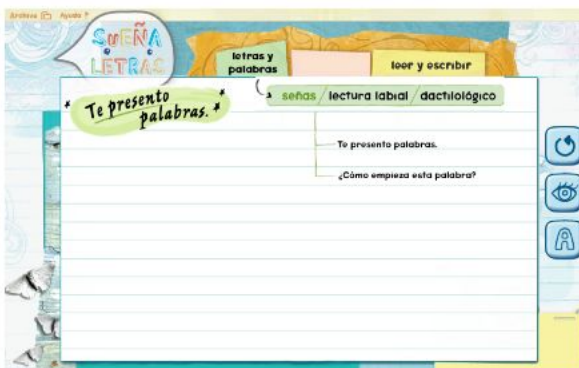
Una vez seleccionada esta Opción de tarea, la pantalla quedará limpia y aparecerán a la derecha de la misma los tres botones azules (que se observan en el borde derecho de la pantalla en cada Sección). Cada uno de ellos cumple una función determinada:

 **“Repetir”**: este botón permite volver a reproducir la última palabra trabajada (imagen, palabra escrita y video).

 **“Esconder”**: este botón permite esconder la palabra escrita. Sabrás si el botón está activado si el ojo está cerrado. Para desactivarlo solo debes presionarlo nuevamente, entonces el ojo volverá a estar abierto.



“Letras”: este botón, al igual que “Esconder” puede estar activado (en cuyo caso la letra “A” estará escrita en una línea entrecortada) o desactivado (cuando la letra “A” esté escrita en línea continua). Cuando está activado, mantiene oculta tanto la palabra escrita como el dibujo que la representa y el video. Para hacerlas aparecer primero hay que presionar una letra en el teclado. Una vez que ésta aparece en pantalla, se debe apretar la barra espaciadora del teclado. Cada vez que ésta es presionada irá apareciendo una letra, y en su conjunto formarán la palabra escondida. Una vez completa la palabra, se debe presionar una vez más la tecla espaciadora, y así aparecerá el dibujo que la representa y el video correspondiente. Por ejemplo, si presionas la letra “J”, esta aparecerá sola en la pantalla. Luego al apretar la barra espaciadora irán apareciendo las letras A-R-R-O una a una, al lado de la “J”, formando la palabra “JARRO”. Una vez completada la palabra, debes presionar la tecla espaciadora nuevamente, y aparecerá el dibujo de un Jarro y el video con la palabra “Jarro” en lengua de señas.

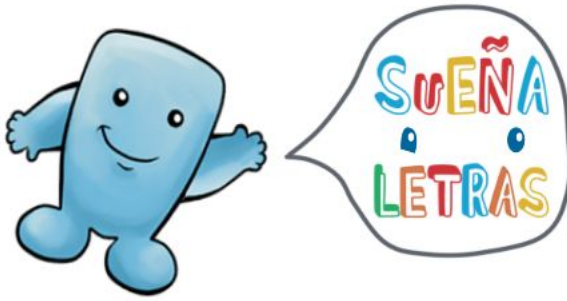


←----- BOTONES

[imagen 7: Botones]



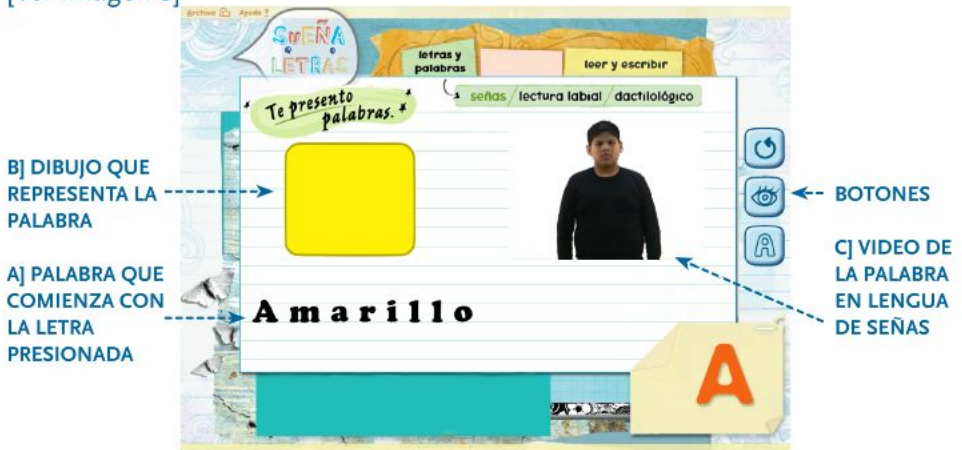
importante: Si activas el botón “Letras” al mismo tiempo que el botón “Esconder”, no ocurrirá nada hasta que desactives uno de los dos botones. Recuerda también revisar los botones y verificar si están activos o no.



Para comenzar la actividad, se deben seguir los siguientes pasos:

- ★ 1. Presiona una letra del teclado (la que desees). Por ejemplo “A”.
- ★ 2. A continuación aparecerá en la pantalla:
 - ★ a) Una palabra que comienza con la letra que presionaste (Ej: Amarillo).
 - ★ b) Un dibujo que la representa (Ej: mancha amarilla sobre la palabra).
 - ★ c) Su respectiva traducción en lengua de señas (Ej: video).

[Ver imagen 8]



[imagen 8: Ejemplo Opción de tarea “Te presento palabras”]

Opción de tarea “¿Cómo empieza esta palabra?”

Una vez que se selecciona esta Opción de tarea, aparecerá en la pantalla una palabra (trabajada anteriormente en la Opción de tarea “Te presento las palabras”) y su respectivo dibujo. Sin embargo, a la palabra le faltará la letra inicial y el video en lengua de señas no aparecerá [ver imagen 9].



[imagen 9: Inicio de ¿Cómo empieza esta palabra?]

Para que aparezca el video en lengua de señas, el usuario debe presionar en el teclado la letra inicial que falta.



¿Qué sucede si lo hago correctamente?

Si el usuario lo hace correctamente, la palabra se completará, el video en lengua de señas aparecerá y en la esquina inferior derecha de la pantalla el personaje Flu le dirá que su desempeño fue “EXCELENTE!”. [ver imagen 10].



FLU ENTREGANDO
RETROALIMENTACIÓN

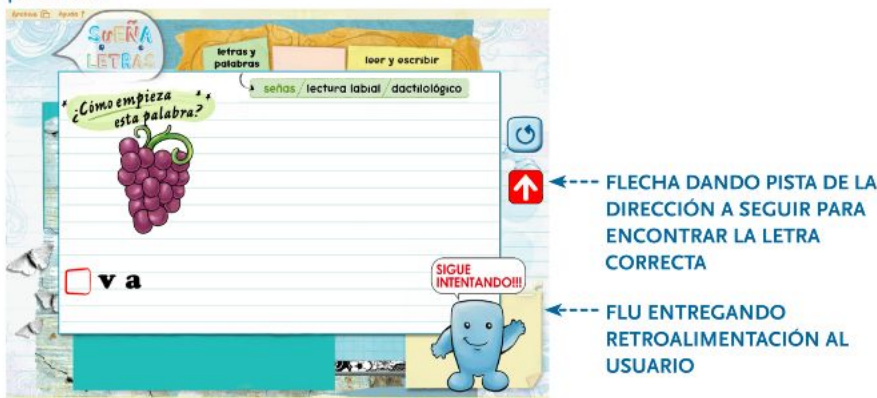
[imagen 10: Usuario presiona letra correcta, posteriormente aparece el video con la seña correspondiente y Flu retroalimentándolo en forma positiva.]



¿Qué sucede si me equivoco?

En el caso de que el usuario presione la letra incorrecta en el teclado, no aparecerá ni la letra inicial de la palabra, ni el video de la palabra en lengua de señas. Lo que sí aparecerá será el personaje Flu (en la esquina inferior derecha) desplegando el mensaje “SIGUE INTENTANDO!”. Además, sobre él, aparecerá una flecha color rojo que dará pistas de la dirección en que el usuario debe mover su dedo en el teclado para presionar la letra correcta (tomando como punto de referencia la última letra que presionó) [Ver imagen 11].

Si el usuario se equivoca en tres oportunidades, se pasará a la siguiente palabra.



[imagen 11: Usuario presiona letra incorrecta y Flu retroalimenta en forma negativa.]



importante: En esta Opción de trabajo sólo se encuentra el botón “Repetir”, al igual que en la Opción de tarea “¿Cómo empieza esta palabra?” de la sección “Lectura labial” y “¿Qué letra es?” de la sección “Dactilológico”. Al presionarlo podrás volver a reproducir la última palabra trabajada (imagen, palabra escrita y video).



SECCIÓN “Lectura labial”

■ OBJETIVO GENERAL

Presentar una instancia práctica de discriminación visual de la pronunciación de las palabras a aquellos estudiantes con discapacidad auditiva que utilizan la lectura labial para comprender la información oral que les es entregada.



[imagen 12: Presentación Sección “Lectura Labial”]

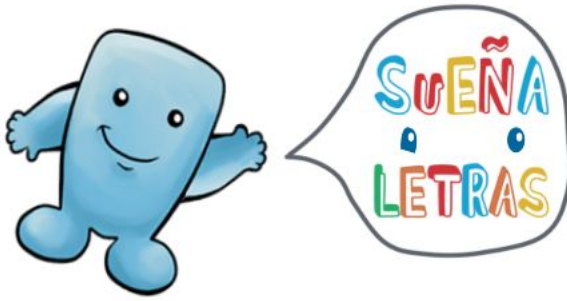
Opción de tarea “Te digo las letras”.

Esta Opción de tarea es muy similar a la Opción de tarea “Te presento las palabras” de la Sección “Señas”.

Una vez seleccionada esta Opción de tarea, la pantalla quedará limpia y aparecerán a la derecha de la misma los tres botones azules explicados anteriormente.

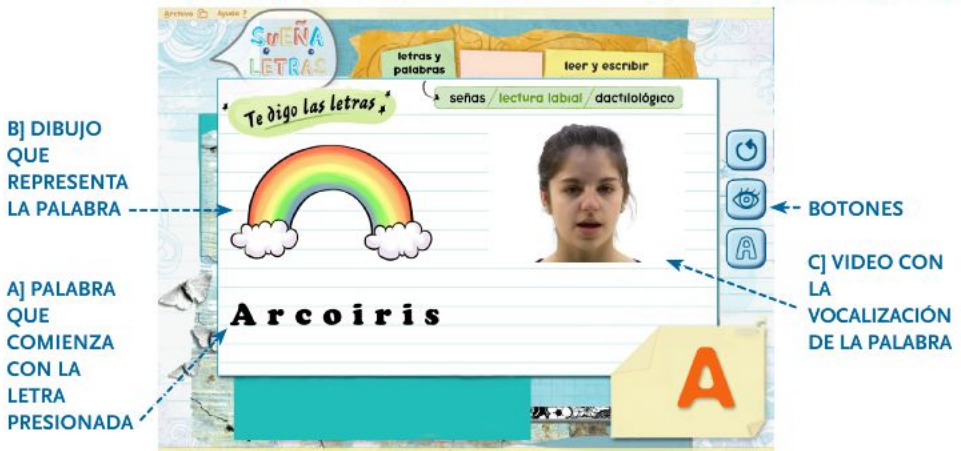


importante: Recuerda revisar los botones y verificar si están activos o no.



Para comenzar la actividad, se deben seguir los siguientes pasos:

- ★ 1. Presiona una letra del teclado (la que desees). Por ejemplo "A".
- ★ 2. A continuación aparecerá en la pantalla:
 - ★ a) Una palabra que comienza con la letra que presionaste (Ej: Arcoiris)
 - ★ b) Un dibujo que la representa (Ej: imagen de un arcoiris sobre la palabra)
 - ★ c) Su respectiva vocalización (primer plano de una persona diciendo la palabra), permitiendo la lectura labial (Ej: video) [ver imagen 13]



[imagen 13: Ejemplo "Lectura Labial"]

Esta Opción de tarea permite trabajar utilizando los botones ubicados en el borde derecho de la pantalla [Ver imagen 13]. Si presionas:



"Repetir": se repetirá la última palabra trabajada (imagen, palabra escrita y video).



"Esconder": la palabra escrita desaparecerá.



"Letras": desaparecerá la palabra escrita, el dibujo y el video. Para hacerlos aparecer debes presionar la tecla espaciadora hasta que se complete la palabra.



Opción de tarea “¿Cómo empieza esta palabra?”

Al igual que en la Sección de Señas, una vez que se selecciona esta Opción de tarea, aparecerá en la pantalla una palabra y su respectivo dibujo. Sin embargo, a la palabra le faltará la letra inicial y el video con la vocalización no aparecerá. [Ver imagen 14]



[imagen 14: inicio de: “Cómo empieza esta palabra”]

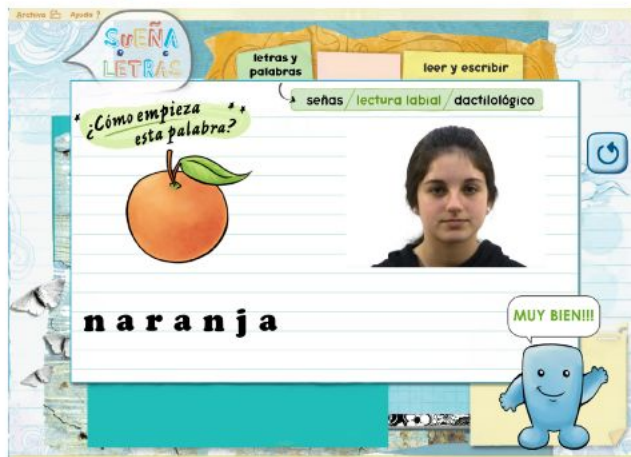
Para que aparezca el video de la vocalización de la palabra, el usuario debe presionar en el teclado la letra inicial que falta.



¿Qué sucede si lo hago correctamente?

Si el usuario lo hace correctamente, la palabra se completará, el video con la vocalización aparecerá y en la esquina inferior derecha de la pantalla el personaje Flu le dirá “MUY BIEN!”.

[ver imagen 15]



[Imagen 15: Usuario presiona letra correcta completando la palabra y haciendo aparecer el video con la vocalización. Además aparece Flu retroalimentándolo en forma positiva]

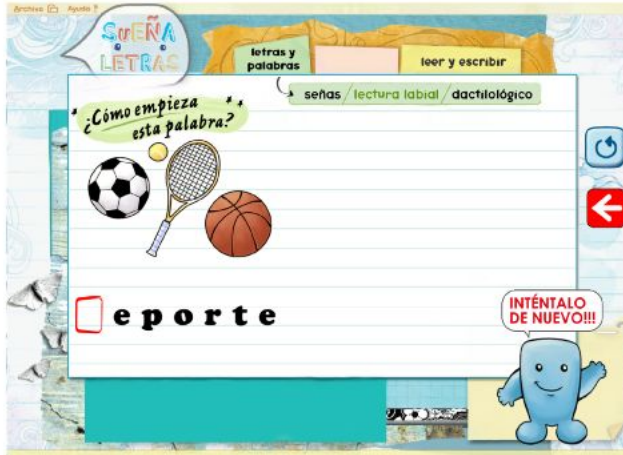
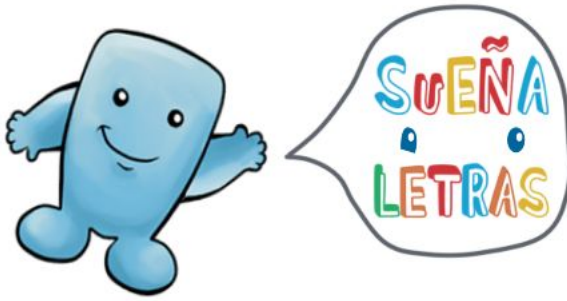


¿Qué sucede si me equivoco?

En el caso de que el usuario presione la letra incorrecta en el teclado, no aparecerá ni la letra inicial de la palabra, ni el video de la vocalización de la palabra. Lo que sí aparecerá será el personaje Flu (en la esquina inferior derecha) desplegando el mensaje “OTRA VEZ!!”. Además, sobre él, aparecerá una flecha color rojo que dará pistas de la dirección en que el usuario debe mover su dedo en el teclado para presionar la letra correcta (tomando como punto de referencia la última letra que presionó)

[ver imagen 16].

Si el usuario se equivoca en tres oportunidades, se pasará a la siguiente palabra.



FLECHA DANDO PISTA DE LA DIRECCIÓN A SEGUIR PARA ENCONTRAR LA LETRA CORRECTA

FLU ENTREGANDO RETROALIMENTACIÓN AL USUARIO

[Imagen 16: Usuario presiona letra incorrecta y Flu retroalimenta en forma negativa]



importante: Recuerda revisar los botones y verificar si están activos o no.

En esta Opción de trabajo solo se encuentra el botón “Repetir”. Al presionarlo podrás volver a reproducir la última palabra trabajada (imagen, palabra escrita y video).



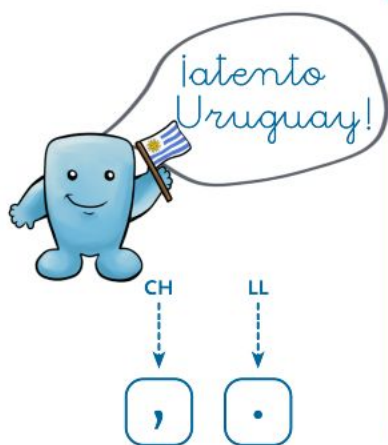
SECCIÓN “Dactilológico”

■ OBJETIVO GENERAL

Reconocer la importancia del sistema dactilológico como puente entre la lengua de señas y la palabra escrita, aprovechando este sistema para ayudar a los alumnos con discapacidad auditiva a acercarse y dominar el proceso de lectoescritura. Cada letra del abecedario tiene asociación con una letra del teclado del computador.



[imagen 17: Presentación Sección “Dactilológico”]

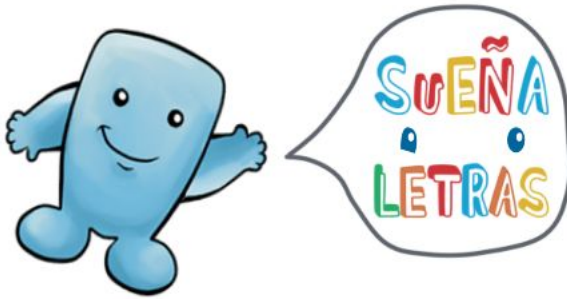


En el caso de Uruguay existen letras incorporadas en el sistema dactilológico que no tienen una tecla del teclado del computador que las represente. Estas son la letra “CH” y la “LL”, y en Sueñalettras estarán representadas en el teclado por otras teclas:

Letra “CH”: estará representada en el teclado por la coma (,).

Letra “LL”: estará representada en el teclado por el punto (.).

* Recomendamos poner sobre las teclas mencionadas, un adhesivo con las letras “CH” y “LL”.



Opción de tarea “Te presento las letras”.

Esta Opción de tarea es muy similar a la Opción de tarea “Te presento las palabras” de la Sección “Señas” y a la Opción de tarea “Te digo las letras” de la Sección “Lectura labial”.

Una vez seleccionada esta Opción de tarea, la pantalla quedará limpia y aparecerán a la derecha de la misma los tres botones azules explicados anteriormente.



importante: Recuerda revisar los botones y verificar si están activos o no.

Para comenzar la actividad, se deben seguir los siguientes pasos:

- ★ 1. Presiona una letra del teclado (la que desees). Por ejemplo “S”.
- ★ 2. A continuación aparecerá en la pantalla:
 - ★ a] Una palabra que comienza con la letra que presionaste (Ej: Sol)
 - ★ b] Un dibujo que la representa (Ej: Imagen de Sol sobre la palabra)
 - ★ c] Una animación de una mano deletreando en el sistema dactilológico las letras que componen la palabra, al mismo tiempo que cada letra de la palabra está siendo escrita en un marco rojo [ver imagen 18]

LETRA DE LA PALABRA QUE ESTÁ SIENDO ESCRITA, ENCUADRADA EN UN MARCO ROJO

DIBUJO QUE REPRESENTA LA PALABRA

ANIMACIÓN DE LA PALABRA DELETEDREADA EN SISTEMA DACTILOLÓGICO

BOTONES



[ver imagen 18: Ejemplo de presentación de una palabra en sistema Dactilológico]



 **nota:** Recuerda que el sistema dactilológico varía según la lengua de señas de cada país. Este ejemplo, y los que aparecen a continuación, están dados con el sistema dactilológico chileno.

Esta Opción de tarea permite trabajar utilizando los botones ubicados en el borde derecho de la pantalla [ver imagen 18]. Si presionas:



“Repetir”: se repetirá la última palabra trabajada (imagen, palabra escrita y video).



“Esconder”: la palabra escrita desaparecerá.



“Letras”: desaparecerá la palabra escrita, el dibujo y el video. Para hacerlos aparecer debes presionar la tecla espaciadora hasta que se complete la palabra

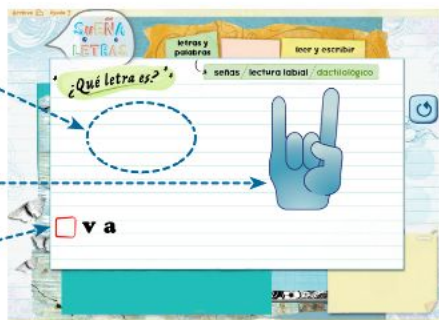
Opción de tarea “¿Qué letra es?”.

En este apartado aparecen, aleatoriamente en la pantalla, palabras sin su letra inicial. A diferencia de la Sección de Señas, esta no tiene presente la imagen, sino la animación dactilológica de la letra que falta al comienzo de la palabra. [ver imagen 19]

AUSENCIA DEL DIBUJO

ANIMACIÓN DE LA
LETRA QUE FALTA EN
SISTEMA
DACTILOLÓGICO

AUSENCIA DE LA
LETRA INICIAL DE
LA PALABRA



[imagen 19: Ejemplo características que aparecen en “Dactilológico”]

El usuario debe reconocer la imagen dactilológica y asociarla con la letra del abecedario que falta al inicio de la palabra, presionándola en el teclado.



¿Qué sucede si lo hago correctamente?

Si el usuario lo hace correctamente, la palabra se completará, aparecerá el dibujo que la representa, y la animación de la mano comenzará a deletrear la palabra según el sistema dactilológico. Además, en la esquina inferior derecha de la pantalla el personaje Flu le dirá que su desempeño fue “EXCELENTE!” [ver imagen 20].



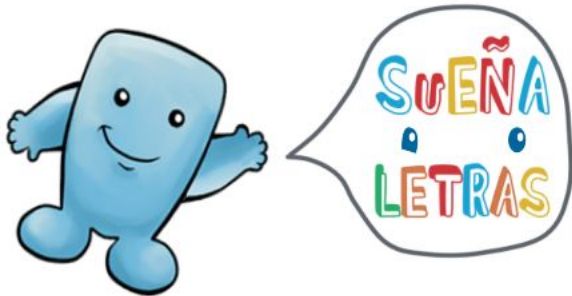
[imagen 20: Secuencia de lo que sucede cuando se completa correctamente la palabra]

¿Qué sucede si me equivoco?

En el caso de que el usuario presione la letra incorrecta en el teclado, no aparecerá ni la letra inicial de la palabra ni el dibujo que la representa, ni la animación. Lo que sí aparecerá será el personaje Flu (en la esquina inferior derecha) desplegando el mensaje “OTRA VEZ!!”. Además, sobre él, aparecerá una flecha color rojo que dará pistas de la dirección en que el usuario debe mover su dedo en el teclado para presionar la letra correcta (tomando como punto de referencia la última letra que presionó).

[ver imagen 21].

Si el usuario se equivoca en tres oportunidades, se pasará a la siguiente palabra



FLECHA DANDO PISTA DE LA DIRECCIÓN A SEGUIR PARA ENCONTRAR LA LETRA CORRECTA

FLU ENTREGANDO RETROALIMENTACIÓN

[imagen 21: Situación que ocurre en caso que el usuario no presione correctamente la letra inicial]



ÁREA DE TRABAJO “LEER Y ESCRIBIR”

■ OBJETIVO GENERAL

Aplicar el vocabulario trabajado en el Área de trabajo “Letras y palabras” por medio de la lectura de cuentos y fábulas que incorporan las palabras ya estudiadas.

De esta manera se busca entregar al usuario la posibilidad de ejercitar el vocabulario aprendido, en actividades de lectoescritura.

■ POSIBILIDADES GENERALES

En esta Área de trabajo se utilizan las palabras o conceptos ya trabajados en el Área de trabajo “Letras y Palabras”. Esto para que el usuario, al momento de leer el cuento o fábula, cuente con una base que facilite la comprensión lectora y la tarea de escribir.

■ SECCIONES DE “LEER Y ESCRIBIR”

El Área de trabajo “Leer y Escribir” se divide en dos Secciones [ver imagen 22]:

1. “Leer”

2. “Escribir”



[imagen 22: Presentación Secciones “Leer y Escribir”]

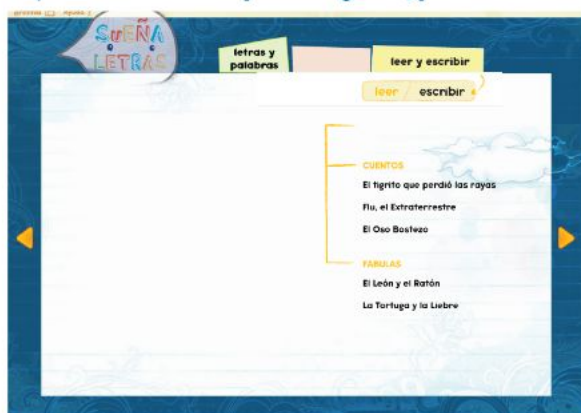


Cada una de estas secciones se subdividen a su vez en dos Opciones de tarea:

1. “Leer” cuenta con las Opciones de tarea [ver imagen 23]:

 **Cuentos**

 **Fábulas**



[imagen 23: Presentación Opciones de tarea de la Sección “Leer”]

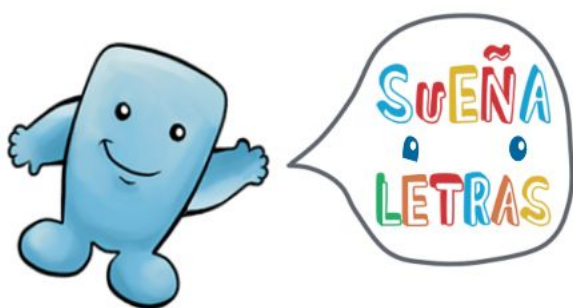
2. “Escribir” cuenta con las Opciones de tarea [ver imagen 24]:

 **“¿Qué letra falta?”**

 **“¿Cómo se escribe?”**



[imagen 24: Presentación Opciones de tarea de la Sección “Escribir”]



SECCIÓN “Leer”

■ OBJETIVO GENERAL

Motivar al usuario a desarrollar y fortalecer sus habilidades de lectura. Para esto, esta Sección ofrece tres cuentos y dos fábulas cuyo vocabulario principal ha sido trabajado en el Área de trabajo “Letras y Palabras”.

Opciones de tarea “Cuentos” y “Fábulas”

En ambas Opciones de tarea se observa, además de la lectura:

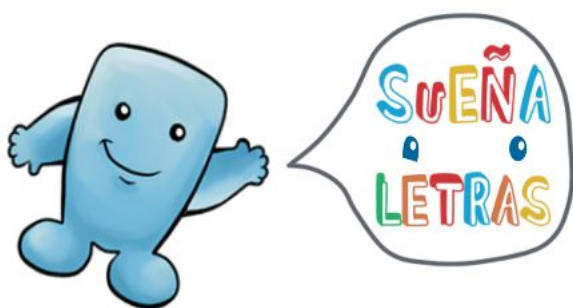
a) El título del cuento o fábula siempre presente en la parte superior de la pantalla.

b) Dibujos que apoyan el contenido de cuentos y fábulas.

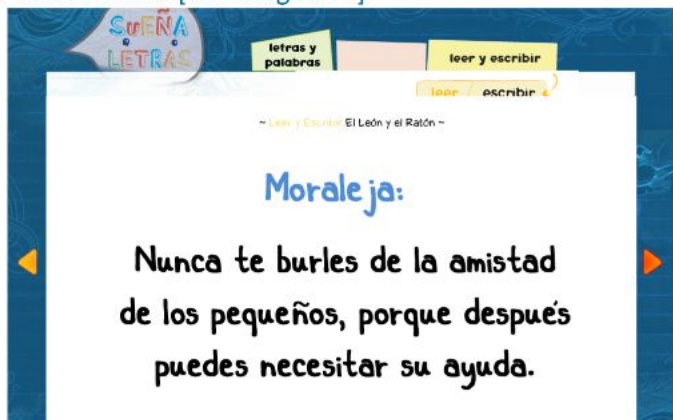
c) Herramientas que permiten avanzar y retroceder las páginas cuando el usuario estime conveniente. Éstas están representadas por dos flechas, una en cada borde lateral de la pantalla. Basta con presionar la flecha de lado derecho para avanzar y la del lado izquierdo para retroceder. [ver imagen 25]



[imagen 25: Segmento de un cuento de la Sección “Leer”]



d] En el caso de la Opción de tarea “Fábula” se presenta la moraleja explicada al final de la lectura. [ver imagen 26]



[imagen 26: Moraleja de la fábula]

e] Además, al final de cada cuento o fábula, se presentará un diccionario de las principales palabras de cada historia con sus respectivos significados.



[imagen 27: Diccionario de Cuentos y Fábulas]



SECCIÓN “Escribir”

■ OBJETIVO GENERAL

Invitar al usuario a ejercitar y fomentar el dominio de la lectoescritura, ofreciéndole además la posibilidad de ver cuánto se aprendió en las tareas anteriores.



sugerencia: Al ser ésta la mejor instancia para evaluar el dominio escrito del vocabulario trabajado, se sugiere trabajar esta Sección una vez que se hayan abordado todas las secciones anteriores del programa.

[imagen 28: Presentación Sección “Escribir”]

Opción de tarea “¿Qué letra falta?”

Para comenzar, aparecerán en pantalla un dibujo y la palabra que lo describe. Sin embargo, a esta palabra le faltará una de sus letras. Esta letra faltante puede ubicarse en cualquier posición dentro de la palabra, ya sea al inicio, en el medio o al final.

DIBUJO

LETRA FALTANTE
(EN ESTE CASO EN
EL MEDIO DE LA
PALABRA)

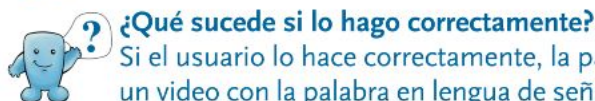
PALABRA QUE
APARECE AL AZAR

[imagen 29: Presentación tarea “¿Qué letra falta?”]



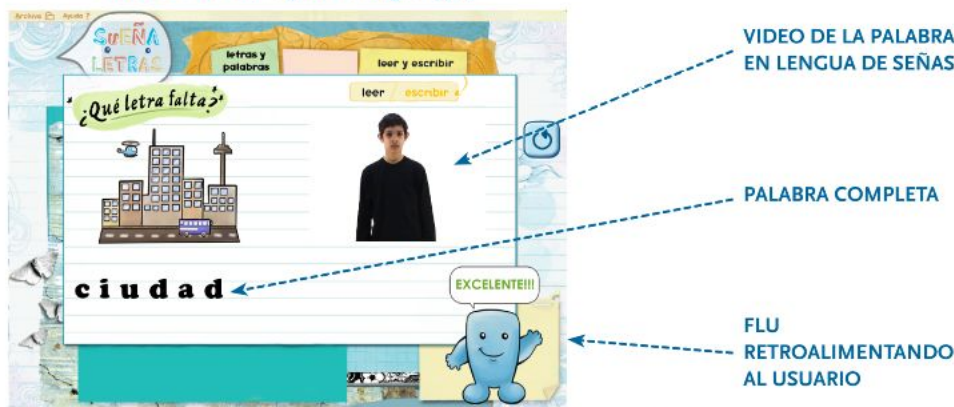
¿Qué debo hacer?

El usuario debe adivinar la letra faltante y presionarla en el teclado.

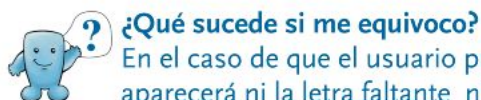


¿Qué sucede si lo hago correctamente?

Si el usuario lo hace correctamente, la palabra se completará y aparecerá un video con la palabra en lengua de señas. Además, en la esquina inferior derecha de la pantalla el personaje Flu le dirá que su desempeño fue “EXCELENTE!!”. [ver imagen 30]



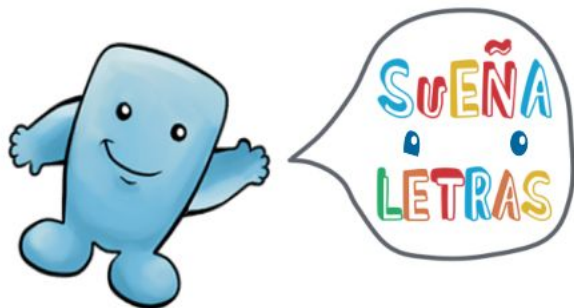
[imagen 30: Muestra lo que ocurre una vez que se introduce correctamente la letra faltante]



¿Qué sucede si me equivoco?

En el caso de que el usuario presione la letra incorrecta en el teclado, no aparecerá ni la letra faltante ni el video de la palabra en lengua de señas. Lo que sí aparecerá será el personaje Flu (en la esquina inferior derecha) desplegando el mensaje “SIGUE INTENTANDO!!!”. Además, sobre él, aparecerá una flecha color rojo que dará pistas de la dirección en que el usuario debe mover su dedo en el teclado para presionar la letra correcta (tomando como punto de referencia la última letra que presionó el usuario).

Si el usuario se equivoca en tres oportunidades, se pasará a la siguiente palabra.



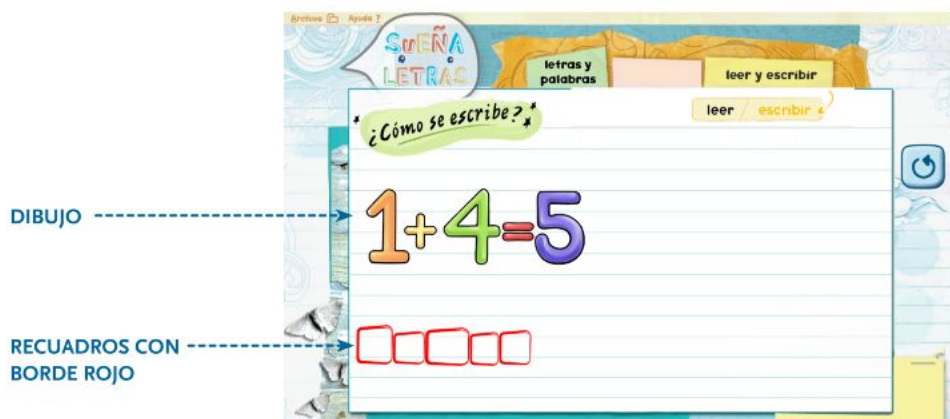
← FLECHA DANDO PISTA DE LA DIRECCIÓN A SEGUIR PARA ENCONTRAR LA LETRA CORRECTA

← FLU ENTREGANDO RETROALIMENTACIÓN AL USUARIO

[imagen 31: Situación que ocurre en caso que el usuario no presione correctamente la letra faltante]

Opción de tarea “¿Cómo se escribe?”

Al seleccionar esta Opción de tarea, el usuario verá en su pantalla un dibujo, bajo el cuál encontrará una serie de recuadros con borde rojo. [ver imagen 32]



DIBUJO

RECUADROS CON BORDE ROJO

[imagen 32: Presentación Opción de tarea “¿Cómo se escribe?”]



¿Qué debo hacer?

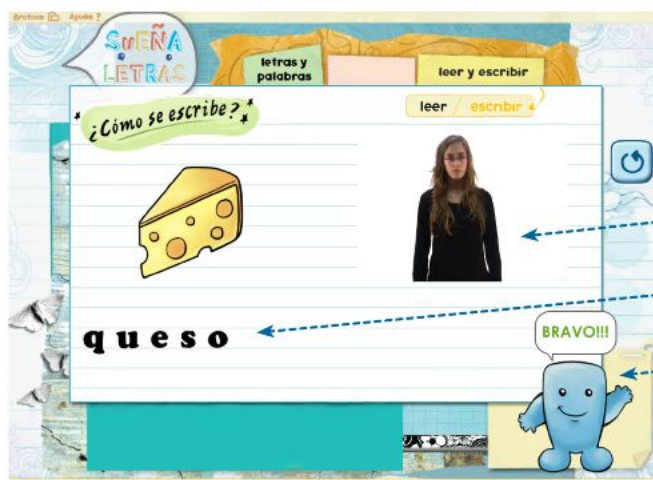
Cada recuadro rojo representa el lugar donde debería ir una letra. En su conjunto, estas letras deben conformar la palabra que da nombre al objeto representado en el dibujo.

Es decir, el usuario debe escribir en el teclado la palabra faltante, guiándose para esto por el dibujo y el número de recuadros rojos (que representan el número de letras de la palabra).



¿Qué sucede si lo hago correctamente?

Si el usuario lo hace correctamente, la palabra se completará y aparecerá un video con la palabra en lengua de señas. Además, en la esquina inferior derecha de la pantalla el personaje Flu le dirá que lo hizo “MUY BIEN!”.

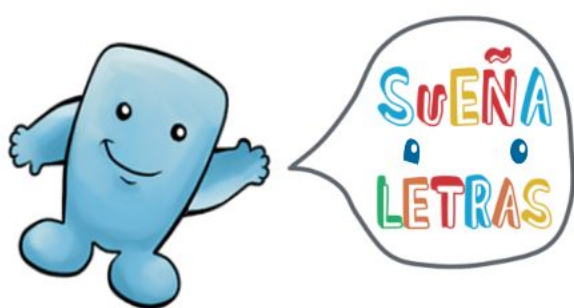


VIDEO DE LA PALABRA EN LENGUA DE SEÑAS

PALABRA COMPLETA

FLU RETROALIMENTANDO AL USUARIO

[imagen 33: Situación que ocurre una vez que el usuario registra correctamente la palabra]



¿Qué sucede si me equivoco?

Cada vez que el usuario presiona una letra incorrecta en el teclado, aparecerá el personaje Flu (en la esquina inferior derecha) desplegando el mensaje “SIGUE INTENTANDO!!!”. Además, sobre él, aparecerá una flecha color rojo que dará pistas de la dirección en que el usuario debe mover su dedo en el teclado para presionar la letra correcta (tomando como punto de referencia la última letra que presionó).

[ver imagen 34]

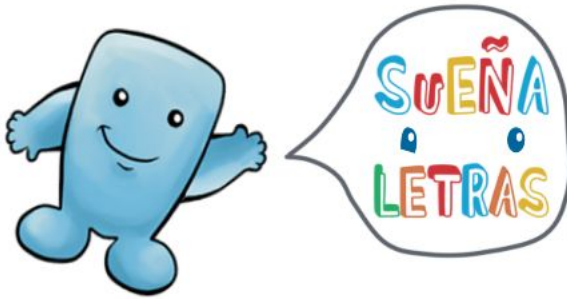
Si el usuario se equivoca en tres oportunidades, se pasará a la siguiente palabra.



←----- FLECHA DANDO PISTA DE LA DIRECCIÓN A SEGUIR PARA ENCONTRAR LA LETRA CORRECTA

←----- FLU ENTREGANDO RETROALIMENTACIÓN AL USUARIO

[imagen 34: Situación que ocurre en caso que el usuario no presione correctamente las letras que conforman la palabra]



CONFIGURACIÓN DEL PROGRAMA

A continuación se mostrarán las diferentes opciones de configuración que presenta Sueñalettras.



importante: Los cambios que se realizan en la configuración de Sueñalettras quedan registrados por el usuario del programa, en el computador en que se hagan los cambios. Así, si se cambia la configuración estando en la cuenta del Usuario nº 1, estos cambios se verán en esta cuenta, pero no se verán en la cuenta del Usuario nº 2, aunque estos dos usuarios estén registrados en el mismo computador.

A) Cómo crear categorías

Para realizar esta operación, se deben seguir los siguientes pasos:

- ★ 1. Dirígete al botón superior izquierdo llamado "Archivo".
- ★ 2. Dentro de "Archivo" selecciona "Administrador".
- ★ 3. En "Administrador" encontrarás dos etiquetas: "Letras" y "Categorías".
- ★ 4. Haz click sobre la etiqueta "Categorías" y después en "Agregar Categoría", registrando la que desees (Ej: crear la categoría "Colores").
- ★ 5. Una vez creada la categoría, presiona la etiqueta "Letras", y selecciona una. Se abrirá un listado con las palabras que comienzan con esta letra (Ej: si seleccionas la letra "R", aparecerá un listado de palabras que comiencen con "R").
- ★ 6. Selecciona una palabra que desees incorporar a la categoría (Ej: Rojo) y dirígete a "Editar Palabra".
- ★ 7. Se abrirá una ventana que mostrará las categorías. Selecciona la o las categorías a las que desees que pertenezca esa palabra seleccionada anteriormente (Ej: Rojo en la Categoría "colores")
- ★ 8. Presiona "Actualizar".

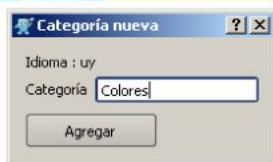
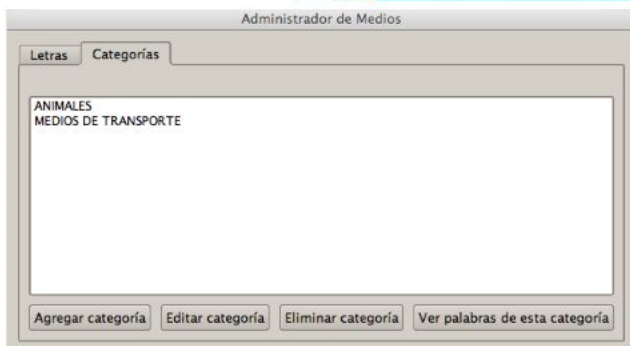


nota: Si después de crear categorías quieres ver qué palabras están asociadas a ellas, presiona el botón "Ver palabras de esta categoría".



atención: Fíjate que al seleccionar categorías, el programa completo en “Señas”, “Lectura Labial” y “Dactilológico” sólo funcionará con las palabras de las categorías seleccionadas. Esto puede significar que algunas teclas no muestren nada, si no tienen palabras en las categorías seleccionadas que comiencen con esas letras.

**BOTÓN
“ADMINISTRADOR”**

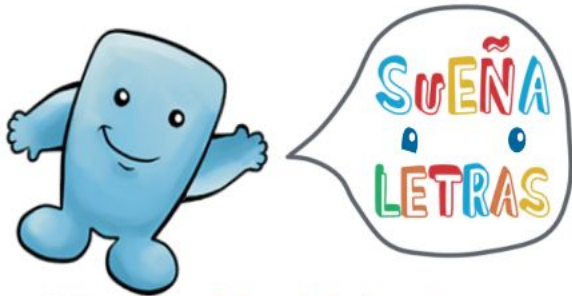


**BOTÓN “VER PALABRAS
DE ESTA CATEGORÍA”**

[imágenes 35, 36 y 37: Creación de categorías]



importante: Estos pasos deben seguirse de igual forma para crear categorías en todas las secciones: “Señas”, “Lectura Labial” y “Dactilológico”.



B.] Aumento del vocabulario: ¿cómo agregar palabras?

Además del vocabulario que ofrece SueñaLetras, es posible agregar más palabras según las necesidades del usuario y las temáticas que se deseen trabajar, cada una con su correspondiente dibujo y video en lengua de señas o lectura labial.

★ ¿Qué imágenes puedo agregar a SueñaLetras?

Con el fin de cargar al programa imágenes en óptima calidad, debes preocuparte de que éstas estén en formato PNG, 351 pixeles de ancho por 211 pixeles de alto.

En el caso de que quiera agregar un número, este debe estar en formato PNG, 300 pixeles de alto por 300 pixeles de ancho.

★ ¿Qué videos puedo agregar a SueñaLetras?

Tanto los videos de un niño utilizando lengua de señas como los videos de vocalización de cierta palabra deben estar en un formato que sea compatible con Windows Movie Maker y deben ser de 320 pixeles de ancho por 240 pixeles de alto de tamaño.

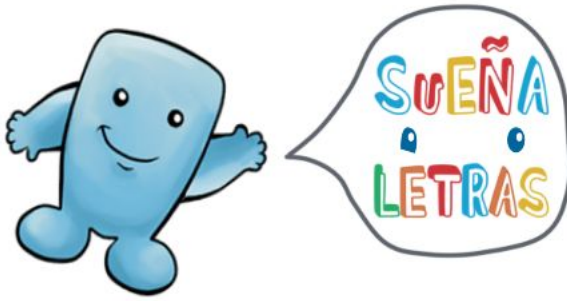
★ ¿Cómo cambio el formato de mi video para poder agregarlo a SueñaLetras?

En el caso de tener los videos en otro formato, te sugerimos utilizar un programa llamado "Convertidor de video (X-WinFF)". Para acceder a él, deberás:

1. Hacer clic en "Menú Inicio",
2. Hacer clic en "Programas"
3. Hacer clic en "SueñaLetras" y allí verás el acceso directo al programa.

Una vez que hayas accedido al programa, para convertir un video y usarlo en SueñaLetras debes seguir los siguientes pasos:

1. Abre el programa "Convertidor de video (X-WinFF)".
2. Haz clic en el botón "Add" (el primero de izquierda a derecha en la barra de botones que está arriba).
3. Selecciona el archivo que deseas convertir.
4. En la parte inferior, selecciona AVI en la lista marcada "Convert To...".
5. Debajo de esta lista, hay otra marcada "Device Preset", en ella selecciona "MS Compatible AVI".

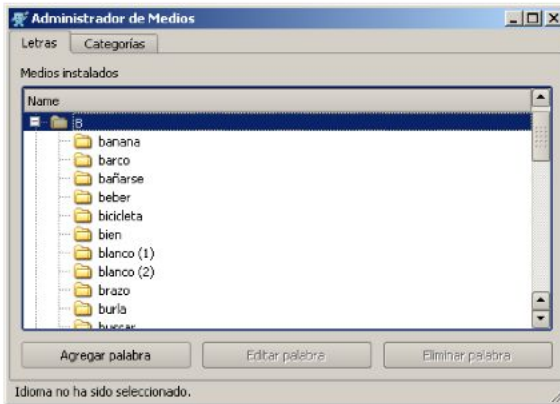


6. Haz clic en el botón "Options" (el último de izquierda a derecha en la barra de botones que está arriba)
7. En la parte inferior aparecen más opciones, debes hacer clic en "Video Settings" (la primera pestaña de izquierda a derecha).
8. En las cajas de texto debajo del título "Video Size" escribir "320" y "240" respectivamente.
9. En la caja de texto debajo del título "Aspect Ratio" escribir "4:3".
10. Para seleccionar la carpeta donde quedarán los videos convertidos, hay que hacer clic en el botón "..." que está a la derecha de la caja de texto marcada como "Output Folder" y buscar la carpeta deseada.
11. Una vez estén completados los pasos anteriores, haz clic en el botón "Convert" (el penúltimo de izquierda a derecha en la barra de botones que está arriba).

★ **Ahora, ¿Cómo agregar las imágenes y videos de nuevas palabras a Sueñalettras?**

Ya teniendo estos tres elementos (imagen, video de la seña y video de lectura labial) es necesario guardarlos en el computador donde está instalado el programa Sueñalettras al que se le añadirá la palabra y luego seguir los siguientes pasos: [ver imágenes 38 y 39]

1. Dirígete al botón superior izquierdo llamado "Archivo"
2. Dentro de "Archivo" selecciona "Administrador"
3. En "Administrador" encontrarás dos etiquetas: "Letras" y "Categorías".
4. Haz click sobre la etiqueta "Letras" y después selecciona la carpeta de la letra con que inicia la palabra que añadirás. Por ejemplo, si añadirás la palabra "Botella", debes ingresar en la carpeta de la letra "B".
5. Selecciona la opción "Agregar palabra".
6. Se abrirá una nueva ventana, donde debes escribir la nueva palabra.
7. Presiona la opción "Elegir" para agregar el video de la seña, el video de la modulación (lectura de labios) y la imagen correspondiente a la nueva palabra. Los videos y la imagen deben estar guardados en el computador (como se mencionó en los primeros pasos).
8. Presiona la alternativa "Agregar" para que la palabra quede incorporada en el programa.



[imagen 38: Cómo agregar palabras]



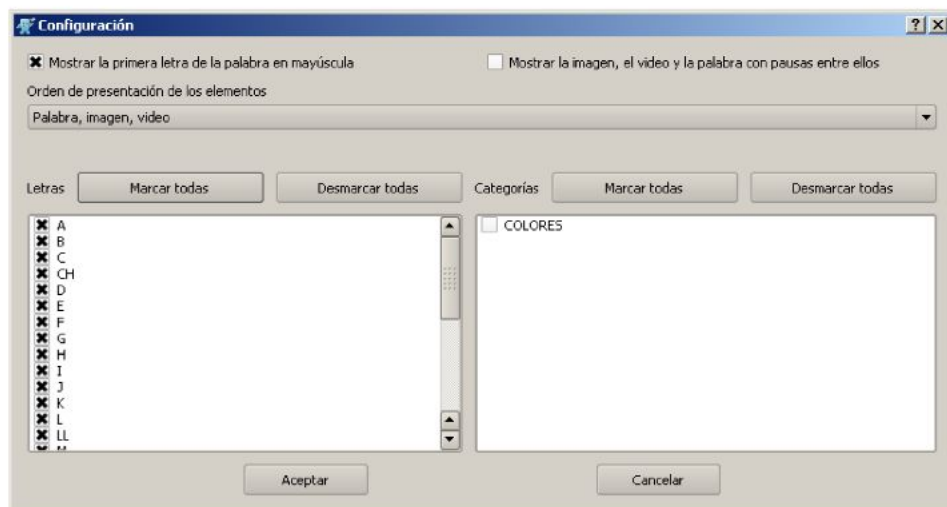
[imagen 39: Cómo agregar palabras]

C.] Mayúsculas al inicio de cada palabra.

Existe la posibilidad de establecer que la letra inicial de cada palabra sea mayúscula. Para esto:

- ★ 1. Presiona el botón superior derecho, llamado “Archivo”.
- ★ 2. A continuación, dentro de éste, selecciona “Configuración”.
- ★ 3. Haz click sobre la opción “Mostrar la primera letra de la palabra en mayúscula”.
- ★ 4. Presiona “Aceptar”.

[ver imagen 40]



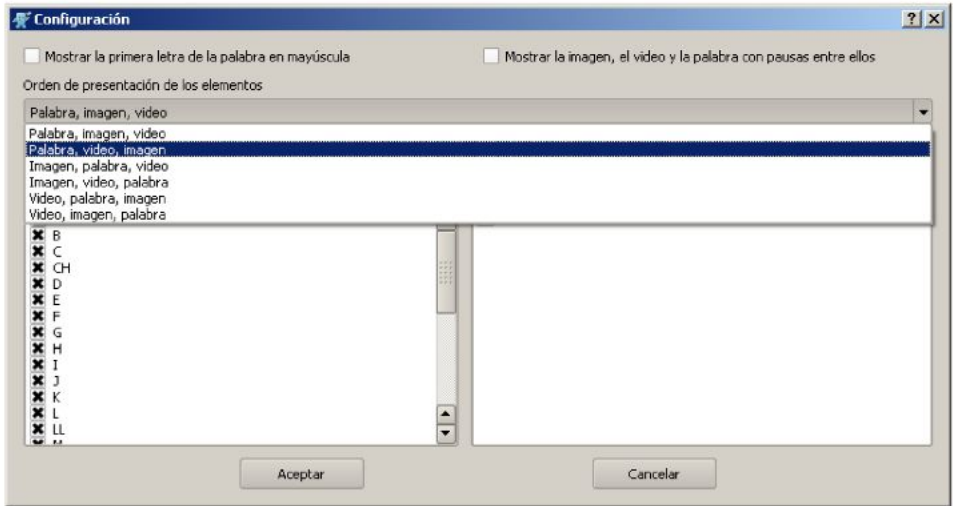
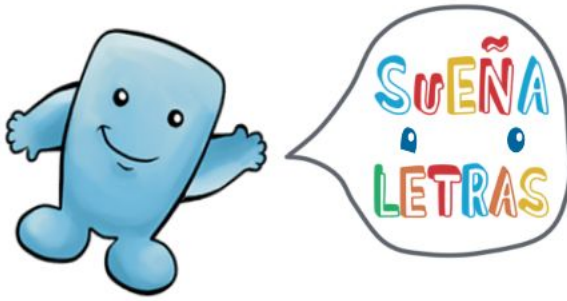
[imagen 40: Configuración de letra inicial en mayúscula]

D.] Cambio en el orden de aparición de los estímulos (entendidos como dibujo, palabra y video)

En la Opción de tarea “Te presento las palabras” (tanto en la sección “Señas” como en las secciones “Lectura labial” y “Dactilológico”) es posible cambiar el orden de aparición de los estímulos, es decir, se puede configurar para que aparezcan en distinto orden el dibujo, la palabra escrita y el video, pudiendo estar cualquiera de estos en primero, segundo o tercer lugar de aparición. Para esto se deben seguir los siguientes pasos:

- ✦ 1. Presiona el botón superior derecho, llamado “Archivo”.
- ✦ 2. A continuación, dentro de éste, selecciona “Configuración”.
- ✦ 3. Haz click sobre la flecha que muestra las opciones de presentación de los elementos y haz nuevamente click sobre el orden que desees.
- ✦ 4. Presiona “Aceptar”.

[ver imagen 41]



[imagen 41: Cambio de orden de aparición de los estímulos (dibujo, palabra escrita, video)]

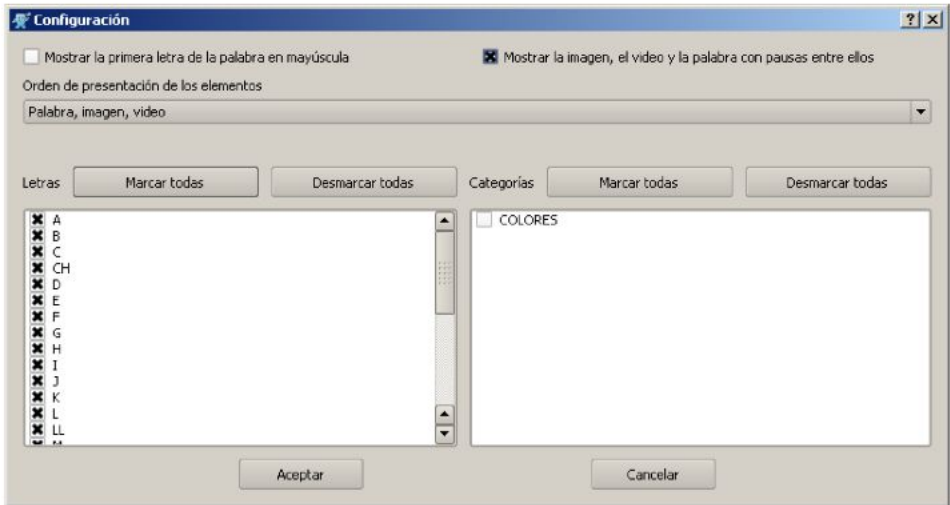
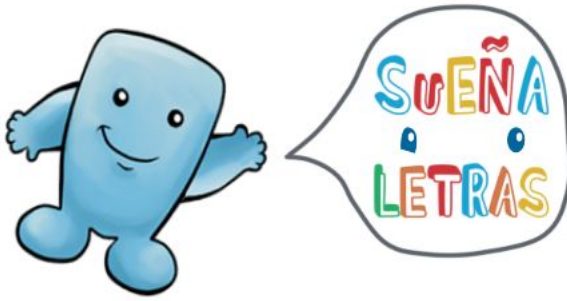
E.] Pausa entre aparición de estímulos (dibujo, palabra escrita y video)

En las tres secciones es posible hacer que exista una “Pausa” entre la aparición de los distintos estímulos (dibujo, palabra escrita y video). Esto significa que los estímulos no aparecerán todos a la vez, sino que éstos irán apareciendo uno a uno a medida que se presione la tecla espaciadora.

Para esto, se deben seguir los siguientes pasos:

- ★ 1. Presiona el botón superior derecho, llamado “Archivo”.
- ★ 2. A continuación, dentro de éste, selecciona “Configuración”.
- ★ 3. Haz click sobre la opción “Mostrar la imagen, el video y la palabra con pausas entre ellos”.
- ★ 4. Presiona “Aceptar”.

[ver imagen 42]

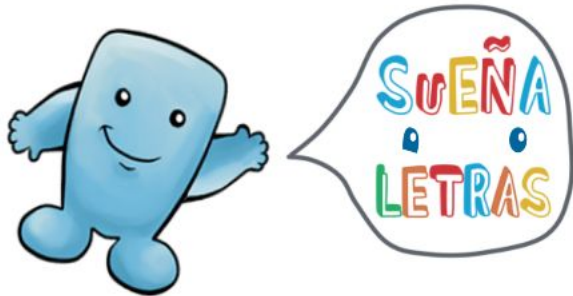


[imagen 42: Cómo hacer “Pausa” entre la aparición de los distintos estímulos (dibujo, palabra escrita, video)]

Estando activada esta configuración, al presionar una letra en el teclado, el programa esperará a que se presione la tecla espaciadora para mostrar los estímulos uno a uno.



importante: El orden en que aparecerán los estímulos en “Pausa” dependerá de la configuración del “Orden de presentación de los estímulos” descrito en el punto D.



ACTIVIDADES SUGERIDAS PARA TRABAJAR CON SUEÑALETRAS

A continuación se presentarán diversas sugerencias de trabajo que se espera contribuyan a un mejor aprovechamiento del programa. Para esto, un primer apartado se dirigirá a los docentes, mientras que la segunda parte estará orientada a los padres.

NOTA: Estas son sólo sugerencias. El usuario es libre de utilizar el programa de acuerdo a sus propios objetivos y necesidades.

SUGERENCIAS PARA EL DOCENTE SOBRE LA UTILIZACIÓN DE SUEÑALETRAS.

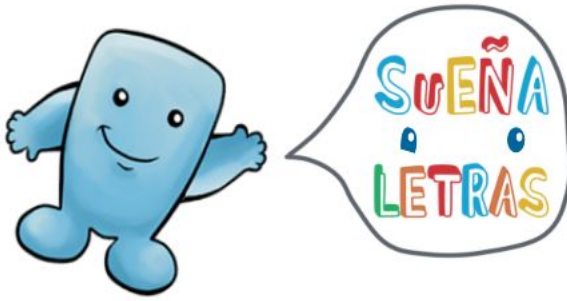
La utilización de Sueñalettras brinda múltiples opciones de uso. En este apartado nos enfocaremos en proponer algunas instancias para desarrollar aprendizaje en contextos educativos, acorde a las necesidades que puede tener un estudiante o grupo de alumnos.

■ Modalidades de uso

En contextos educacionales, Sueñalettras puede ser utilizado en 4 modalidades:

1. Individual: Para esta modalidad es necesario que el usuario tenga acceso a un computador que le permita trabajar en forma personal. Esto permite al docente trabajar con cada uno de sus alumnos de manera personalizada, con un ritmo y nivel de exigencia más acorde a las características del estudiante. Además, hace posible intencionar la adquisición de determinado vocabulario, según lo que el estudiante en particular necesite reforzar.

2. Grupal: Para esta modalidad es necesario contar con al menos dos computadores. Esto permitirá que los estudiantes se dividan en grupos o equipos de trabajo. De esta manera, el docente puede asesorar a cada equipo



de trabajo por separado o incluso organizar competencias entre ellos, lo cual generará motivación, fomentando así la participación y el aprendizaje.

3. Colectiva: Para esta modalidad es necesario contar con un proyector o una pantalla interactiva que permita que todos los alumnos accedan al programa en forma simultánea. De esta manera, los estudiantes podrán trabajar en las distintas actividades en forma colectiva, y dentro de la misma sala de clases, pudiéndose trabajar con todo el curso una misma temática a la vez.

4. Desde el hogar: Gracias a que Sueñalettras, al ser un programa computacional, es una herramienta portátil que puede ser instalada en cualquier computador, el docente puede utilizarlo como material de estudio para trabajar en el hogar. Esta modalidad permite además acercar a la familia a los procesos educativos que está viviendo su hijo, fortaleciendo así la relación familia-hijo-escuela.

■ Sugerencias generales

- ★ Es recomendable utilizar este programa de manera sistemática, dentro de un horario fijo en el currículum educativo, con el fin de lograr un trabajo continuo y con proyección en el tiempo. Esto beneficia el logro de metas de aprendizaje a mediano y largo plazo.
- ★ Se recomienda trabajar primero en el Área de trabajo “Letras y Palabras”, reforzando el vocabulario y la lectoescritura de cada palabra, para posteriormente avanzar al Área de trabajo “Leer y Escribir” donde es posible profundizar en la comprensión lectora.

■ Actividades sugeridas

1. Palabras al azar

- ★ **Objetivo:** sorprender con palabras nuevas cada vez, fomentando un proceso de mayor análisis que permita que los estudiantes no se atengan solo a su memoria visual y orden en que se aprendieron las palabras, sino que comprendan además lo que están leyendo.



- ★ **Modalidad:** Individual, Grupal, Colectiva, Desde el hogar.
- ★ **Material:** Todas las Opciones de tarea ofrecidas por Sueñalettras.
- ★ **Actividad:** Dejar que los estudiantes trabajen con las palabras ofrecidas por Sueñalettras (y/o incorporadas por el docente) en forma aleatoria. Es decir, sin un orden previamente establecido.
- ★ **Desarrollo:** Instalar el programa en uno o varios computadores (dependiendo de la modalidad de uso) y permitir que los niños trabajen con las palabras que aparecen al azar.

2. Categorías Semánticas

- ★ **Objetivo:** Reforzar la semántica por medio de la creación de diversas categorías de palabras.
- ★ **Modalidad:** Individual, Grupal, Colectiva, Desde el hogar.
- ★ **Material:** Área de trabajo “Letras y Palabras”
- ★ **Actividad:** Utilizando la herramienta “Crear Categorías”, establecer categorías como lugares, adjetivos, verbos, colores, números, etc.
- ★ **Desarrollo:** Trabajar con las distintas categorías para explicar la relación semántica existente entre las palabras que las componen.

3. Categorías de palabras según temáticas específicas

- ★ **Objetivo:** Reforzar temáticas abordadas en distintas asignaturas, mientras al mismo tiempo se ejercitan habilidades de lectoescritura.
- ★ **Modalidad:** Individual, Grupal, Colectiva, Desde el hogar.
- ★ **Material:** Área de trabajo “Letras y Palabras”
- ★ **Actividad:** Crear categorías de palabras según una temática de interés
- ★ **Desarrollo:** Utilizando la herramienta “Crear categorías” es posible crear categorías que pueden ser utilizadas para reforzar temáticas que están siendo abordadas en distintas asignaturas. Algunos ejemplos pueden ser “Mamíferos” en Ciencias Naturales, “Figuras Geométricas” en Matemáticas y “Países de América Latina” en Ciencias Sociales.

Una vez creadas las categorías, el docente puede pedir a los estudiantes que identifiquen:



- Qué palabras deben ser incluidas en la categoría.
- Cuáles son las características de esas palabras.
- Cómo se escriben, cómo se dicen en lengua de señas o según el sistema dactilológico.

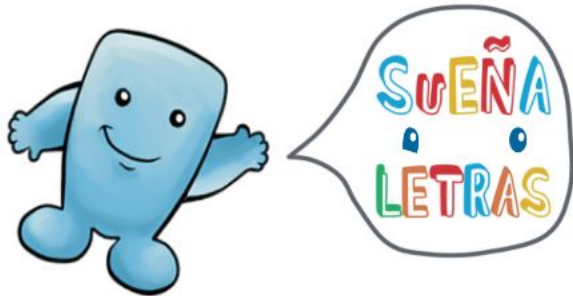
Además, se puede pedir que los estudiantes practiquen entre ellos la forma dactilológica de decir estas palabras y/o comprendan como se pronuncia, ejercitando así la lectura labial.

4. Agrupación de palabras según criterio asignado

- ★ **Objetivo:** Que los estudiantes aprendan a utilizar la herramienta “Crear categorías” y que a su vez sean capaces de identificar los elementos que conforman cierta categoría especificada por el docente.
- ★ **Modalidad:** Individual, Grupal, Colectiva, Desde el hogar.
- ★ **Material:** Área de trabajo “Letras y Palabras”
- ★ **Actividad:** Pedir a los propios estudiantes que creen categorías.
- ★ **Desarrollo:** El docente sólo debe darles el nombre de la categoría (por ejemplo “Familia”) y pedirle a ellos que identifiquen y seleccionen las palabras que podrían componerla (por ejemplo “Padre”, “Abuela”, “Tío”, “Prima”, etc.).

5. Trabajo con artículos y plurales

- ★ **Objetivo:** Los educadores de estudiantes con discapacidad auditiva conocen sobre la dificultad que existe para enseñar y aprender el correcto uso de la gramática del español escrito. Es por esto que el objetivo de esta actividad es ejercitar la utilización de artículos y de formas plurales de los sustantivos, así como la composición de oraciones.
- ★ **Modalidad:** Colectiva
- ★ **Material:** Área de trabajo “Letras y Palabras”, proyector, pizarrón o pizarra interactiva.
- ★ **Actividad:** Proyectar Sueñalettras en un pizarrón y trabajar por turnos completando en el pizarrón las formas plurales y los artículos que corresponden a la palabra que está siendo proyectada.



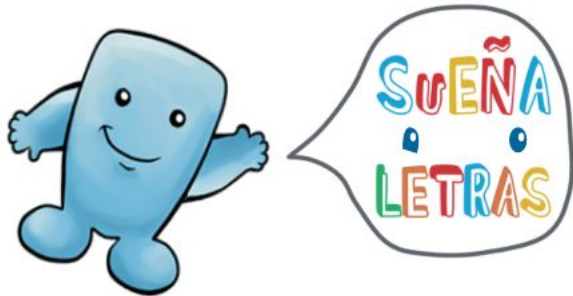
- ★ **Desarrollo:** Una vez proyectada la palabra, el docente explica la localización del artículo correspondiente, completando encima con un marcador. Luego pide a los alumnos que pasen adelante y ellos el artículo correspondiente delante de cada palabra, según lo aprendido. Lo mismo puede hacerse con las formas plurales de los sustantivos (en la parte posterior de la palabra).

6. Dictado

- ★ **Objetivo:** Ejercitar la escritura.
- ★ **Modalidad:** Desde el hogar.
- ★ **Material:** Todas las Opciones de trabajo de Sueñalettras (se puede crear una categoría en “Letras y Palabras” o se puede trabajar el vocabulario al final de cada lectura de “Leer y Escribir”)
- ★ **Actividad:** Dictado de palabras
- ★ **Desarrollo:** El docente crea una categoría con un listado de palabras. El alumno puede ejercitar su escritura y estudiarlas utilizando Sueñalettras desde su hogar. Posteriormente, el docente realiza las señas de las palabras que encomendó ejercitar. Esto a modo de “dictado”, para que los alumnos puedan escribirlas. De esta manera es posible evaluar la adquisición de habilidades de escritura.

7. Carrera de letras

- ★ **Objetivo:** Reforzar la lectura y escritura de la letra inicial de cada palabra.
- ★ **Modalidad:** Grupal, Colectivo.
- ★ **Material:** Área de trabajo “Letras y Palabras”, Sección “Señas” o “Lectura labial”, Opción de trabajo “Cómo empieza esta palabra”, proyector sobre un pizarrón o pantalla interactiva.
- ★ **Actividad:** Competencia entre grupos con el objetivo de ver cuál es capaz de poner la mayor cantidad de letras iniciales en forma correcta.
- ★ **Desarrollo:** Se divide el curso en 2 o 3 grupos (dependiendo de la cantidad de alumnos). Por turnos, un integrante de cada grupo debe correr al pizarrón y completar la letra inicial en la palabra proyectada. El grupo que complete la mayor cantidad de palabras en forma correcta gana.



8. Lectura de cuentos y /o fábulas

- ★ **Objetivo:** Desarrollar la comprensión lectora.
 - ★ **Modalidad:** Colectiva
 - ★ **Material:** Área de trabajo “Leer y Escribir”, sección “Leer”, proyector o pizarra interactiva.
 - ★ **Actividad:** Lectura de cuentos y/o fábulas.
 - ★ **Desarrollo:** El docente proyecta el cuento o fábula en una pared de la sala y se para a un lado, leyendo en lengua de señas, sistema dactilológico o modulando claramente para ejercitar la lectura labial. A continuación, se puede:
 - Hacer la conexión entre el vocabulario ya trabajado y las palabras que componen en cuento y/o fábula, pidiendo a los estudiantes que evoquen su significado.
 - Dejar que los estudiantes lean lo proyectado sin el apoyo del docente a un lado leyendo en lengua de señas, y posteriormente hacer preguntas de comprensión lectora.
 - En el caso de las fábulas, pedir a los alumnos que expliquen el sentido de la moraleja final.
 - Trabajar la gramática, identificando los elementos que componen cada oración y comparando la estructura gramatical escrita con la forma en que esa misma oración se dice en lengua de señas.
- NOTA: Si ocurre que durante la lectura se encuentran con vocabulario que los estudiantes desconocen, el docente puede aprovechar aquella instancia para presentarlo, incorporándolo dentro del programa. Para colaborar en la ampliación de vocabulario, durante la lectura se puede preguntar a los niños si conocen algunas palabras de las presentadas que tengan sinónimos y cuáles son estos. De igual forma se puede hacer con los antónimos.

9. Agregar más palabras

- ★ **Objetivo:** Aumentar el número de palabras que contiene el programa y hacer partícipe a los niños, como protagonistas del aprendizaje que

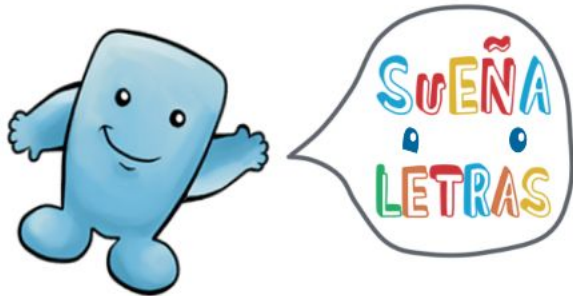


permite Sueñalettras. De esta forma, los niños podrán verse a sí mismos en el programa y trabajar con este material.

- ★ **Modalidad:** Grupal y Colectiva.
- ★ **Material:** Recomendamos tener una cámara de video y un trípode para sostenerla; un telón o fondo blanco; un computador para editar los videos. Sugerimos además que los niños se vistan con ropa oscura, idealmente negra, para mejorar el contraste con el fondo blanco.
- ★ **Actividad:** Realizar con los niños, en la sala de clase, el proceso de grabación de las señas de palabras que se quieren incorporar al programa.
- ★ **Desarrollo:**
 - Antes de realizar las grabaciones es importante realizar una prueba con los niños, para ver la distancia en la que se tienen que ubicar. Recomendamos señalar el punto donde se debe ubicar la cámara de video y el niño que será grabado. Es importante realizar un ensayo de la grabación, para verificar que el niño realice adecuadamente la seña.
 - Ya habiendo grabado la seña, es necesario editar el video. Para esto recomendamos utilizar el programa Windows Movie Maker. Es importante que el video esté en formato y tamaño (MPEG1, 320 de ancho por 240 de alto a 25 FPS (cuadros por segundo)), para que se pueda introducir en el programa.
 - Luego, se deben seguir los pasos indicados anteriormente para agregar más palabras, introduciendo el video en el programa.

SUGERENCIAS PARA LOS PADRES Y APODERADOS SOBRE LA UTILIZACIÓN DE SUEÑALETTRAS

La utilización de Sueñalettras permite la inclusión de los Padres y Apoderados al proceso educativo de sus hijos, siendo este un buen canal de comunicación sobre el trabajo que se da entre la escuela y el hogar.



■ Modalidades de uso

En el hogar, Sueñalettras puede ser utilizado en 2 modalidades:

1. Individual: En esta modalidad el estudiante puede hacer uso del programa de acuerdo a su propio interés o área que necesite desarrollar. Así, puede utilizarlo para estudiar las palabras trabajadas en la escuela o incluso como una forma de entretenimiento.

2. Familiar: Esta modalidad permite que la familia apoye al estudiante en el proceso de adquisición de habilidades de lectoescritura, familiarizándose al mismo tiempo con el vocabulario que éste está trabajando en la escuela. Esto a su vez resulta muy positivo para la comunicación padre-hijo.

■ Sugerencias generales

- ★ Es importante que padres o apoderados se encuentren presentes ayudando y clarificando las dudas del estudiante, lo que además permite saber qué obstáculos está encontrando su hijo en el proceso de aprendizaje.
- ★ Es imprescindible que padres y/o apoderados, y la familia en general, aprovechen el vocabulario trabajado en Sueñalettras. Sugerimos utilizar actividades de la vida cotidiana para practicar este vocabulario en las diversas modalidades presentadas. Por ejemplo, al leerle al niño un cuento que contenga algunas de estas palabras, al construir junto a él una lista de cosas que necesitan comprar, mientras juegan, etc. De esta forma ayudará a ejercitar la memoria y a dar sentido y contexto a las palabras que está trabajando en el programa.

■ Actividades sugeridas

1. Comunicación en situaciones cotidianas

- ★ **Objetivo:** Ejercitar vocabulario necesario para lidiar con situaciones cotidianas o de emergencia.
- ★ **Modalidad:** Individual, Familiar
- ★ **Material:** Área de trabajo “Leer y Escribir”
- ★ **Actividad:** Trabajar la escritura de palabras que pueden ayudar al estudiante a desenvolverse en su entorno de manera más segura.



- ★ **Desarrollo:** Los padres pueden incorporar al programa vocabulario de utilidad para desenvolverse en situaciones cotidianas o de emergencia. De esta manera, incentivar al estudiante a aprender a escribir palabras como Hola, Ayuda, No sé, Estoy perdido, Duele, Enfermo, Nombre, etc.

2. Ejercicio de lectura labial

- ★ **Objetivo:** Familiarizar al estudiante con la lectura labial.
- ★ **Modalidad:** Familiar
- ★ **Material:** Todas las Opciones de tarea de Sueñalettras que involucren un video de Lectura Labial.
- ★ **Actividad:** Trabajar con el alumno la lectoescritura de palabras por medio de Sueñalettras, dando énfasis en la relación palabra/ vocalización, ejercitando así la lectura labial
- ★ **Desarrollo:** Luego de trabajar con el alumno las palabras del vocabulario que ofrece Sueñalettras, relacionándolas con las imágenes que el programa ofrece de lectura labial, los familiares pueden reforzar en la vida cotidiana la comunicación apoyada por lectura labial, agregando posteriormente al programa videos con vocalizaciones de las palabras que más se utilizan en el hogar y en el entorno más cercano del estudiante.

3. Estudio de los contenidos escolares en el hogar

- ★ **Objetivo:** Repasar las palabras trabajadas en la escuela.
- ★ **Modalidad:** Individual, Familiar
- ★ **Material:** Todas las Áreas de trabajo que ofrece Sueñalettras.
- ★ **Actividad:** Realizar tareas enviadas desde la escuela en forma individual o con el apoyo de padres u otro familiar, o reforzar conceptos que están siendo trabajados y evaluados en la escuela (por ejemplo, un dictado o palabras asociadas a cierta materia específica).

4. Lectura de cuentos y/o fábulas

- ★ **Objetivo:** Reforzar el proceso lector y la comprensión de lectura
- ★ **Modalidad:** Familiar



- ★ **Material:** Área de trabajo “Leer y Escribir”, sección “Leer”.
- ★ **Actividad:** Lectura de cuentos y/o fábulas realizada entre padres e hijos en forma conjunta.
- ★ **Desarrollo:** Tras leer los cuentos y/o fábulas, los padres pueden estimular a sus hijos a comentar los contenidos de la historia, que les pareció, que fue lo que más o menos les gustó, la moraleja final, dudas que surgen sobre vocabulario, etc.