



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

“INICIACIÓN DE LA LECTOESCRITURA: ESTUDIO DE UN CASO Y PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN”

AUTORÍA JOSÉ FRANCISCO SÁNCHEZ GARCÍA
TEMÁTICA COMPETENCIAS BÁSICAS
ETAPA EDUCACIÓN PRIMARIA

Resumen

En el presente documento analizaré la prueba ABC de Filho, con la cual se evaluó a un alumno de Primaria y se realizó una propuesta de actividades de intervención con la finalidad de conseguir la madurez necesaria para el aprendizaje de la lectoescritura.

Palabras clave

- Competencia en comunicación lingüística.
- Psicomotricidad.
- Coordinación (motriz, viso-motriz, audio-motriz, grafo-motriz).
- Proceso lectoescritor.
- Comprensión lectora
- Maduración del alumnado.
- Lenguaje.

1. INTRODUCCIÓN.

Las instituciones escolares han tenido como objetivo fundamental alfabetizar a los alumnos y este proceso comienza con la enseñanza de lectura y escritura en los grados primarios. El lenguaje es el vehículo por el cual se transmite el pensamiento y también es el que permite al ser humano satisfacer la necesidad de comunicarse con los demás. El proceso de comunicación es probablemente la actividad que más influye en el comportamiento humano. Dada la importancia de la comunicación de los seres humanos, no es de extrañar que la enseñanza y aprendizaje del lenguaje sea uno de los temas más sobresalientes en la educación formal. Toda enseñanza escolar se ofrece mediante el uso de las artes del lenguaje, ya que no se puede prescindir de éstas para comunicar pensamientos o impartir conocimientos (Defior, 2000).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

Los educadores deben relacionarse con las teorías y metodologías de lectoescritura con el propósito de aplicar aquellas que le resulten más eficaces al proceso de enseñanza aprendizaje.

La meta de la enseñanza de la lectoescritura en las aulas es desarrollar las competencias básicas de la comunicación en los alumnos/as, o sea, desarrollar dominio de las cuatro artes del lenguaje: hablar, escuchar, leer y escribir, sin perder de vista que estos componentes son interdependientes entre sí y deben ser enseñados simultáneamente. El aprendizaje de la lectoescritura como hemos comentado anteriormente lleva intrínseco dos aprendizajes de procesos diferentes:

1. El proceso lector, a nivel puramente mecánico, consiste en la percepción e identificación de signos gráficos y su traducción homóloga en fonemas. Lo que implica el sentido de la vista, percepción espacial, pensamiento, órganos articulatorios del habla, coordinación general y particular de los distintos elementos en juego y de relación entre ellos todo ello inscrito en el contexto de inteligencia, memoria y atención.
2. El proceso escritor es un proceso psicológico que supone la evocación de unas impresiones, la posibilidad de relacionarlas con los signos orales y gráficos, y la elaboración de unas imágenes motoras para la realizar los movimientos necesarios para el trazado de los signos.

Sin embargo, dada la simultaneidad de la lectura y la escritura como proceso de aprendizaje siempre que nos refiramos a estos dos conceptos se les va a tratar conjuntamente como **proceso lectoescritor**:

La lectura y la escritura son dos aspectos de un mismo proceso. De ahí la conveniencia de que exista simultaneidad en la enseñanza de las mismas. Sin embargo, es palpable la dificultad de una sincronización total, debido a la diversidad de funciones implicadas en cada uno de los procesos y a la diferente motivación para el alumno en uno y otro ejercicio.

Es obvio que para que se dé un aprendizaje se necesita una madurez, y en concreto para el aprendizaje de la lectoescritura se precisa de una madurez lectoescritora.

Downing y Thackray (1974), definen la madurez para la lectoescritura como "el momento del desarrollo en que, ya sea por obra de la maduración o de un aprendizaje previo, o de ambos, cada niño individualmente puede aprender a leer con facilidad y provecho". El concepto de madurez tiene sentido desde el momento en que entendemos al niño como un *ser en desarrollo*, como individuo que modifica su organización neurológica, sus formas de pensamiento, su afectividad, sus intereses, etc. La madurez



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

supone el *estado óptimo* para acometer una actividad, un aprendizaje que precisa de un repertorio de aptitudes y conductas precisas (Carril e Iglesias, 2000).

Encuadrado el concepto biológicamente, la madurez es una *función del tiempo*, que si bien requiere condiciones ambientales apropiadas para que se dé, es bastante independiente en cuanto a la posibilidad de ser acelerada, retrasada o modificada. Por ello, hay que tener en cuenta que además de la madurez específica de las variables particulares del proceso de aprendizaje lectoescritor, es necesaria una madurez general de la persona (en Carrillo, Calvo y Alegría, 2001).

Los factores madurativos generales son los referidos a aspectos *fisiológicos* (coordinación general, visión, audición, habla); *psicomotores* (esquema corporal, lateralidad, estructura espacial y estructuración temporal); *emocionales* (motivación, intereses, afectividad, personalidad, adaptación); *intelectuales* (inteligencia, desarrollo conceptual, razonamiento, atención, memoria); y *ambientales* (socioeconómicos, culturales y familiares).

En cuanto a las variables particulares del proceso de aprendizaje lecto-escritor, podemos sintetizarlas en: *psicomotricidad* (esquema corporal y lateralidad); *perceptomotricidad* (estructuración espacial y temporal); *coordinación* (motriz, visomotriz, audiomotriz, grafomotriz); y *lenguaje* (conceptos básicos, vocabulario básico y pronunciación (articulación y habla).

Determinar la madurez lectoescritora tiene dos objetivos principales y complementarios entre sí:

- Conocer el grado de madurez alcanzada por el niño o niña para poder iniciar el aprendizaje sistemático de la lectura y escritura.
- Explorar los factores que imposibilitan una maduración uniforme y conjunta si ya se ha iniciado el aprendizaje sistematizado para que, una vez detectado el factor inmaduro pueda procederse a la programación de actividades propias del factor para lograr el equilibrio y ajuste al desarrollo general de los demás factores intervinientes en el aprendizaje lectoescritor.

Por tanto, y dado la importancia de la madurez de los diferentes aspectos explicados para el inicio útil del aprendizaje lectoescritor, parece adecuado llevar a cabo un procedimiento que constate que los alumnos poseen las capacidades adecuadas para llegar a aprehender la enseñanza sin ningún tipo de problema que le retrase en los hitos académicos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

En el presente trabajo se realizará la evaluación de la madurez lectura a un alumno de un colegio de Primaria cuyos profesores presumen un posible retraso en algunos aspectos necesarios para la lectoescritora. Según los resultados, se mostrarán unas actividades para mejorar los resultados en esos aspectos.

Sujeto.

Para este trabajo, el alumno pertenecía a un primer curso de primaria y tenía seis años. Se evita dar más datos personales, escolares y académicos para salvaguardar en la medida de lo posible la total identidad del niño objeto de estudio.

Instrumento.

El test utilizado fue el ABC de Filho. Es un test frecuentemente usado para tal fin, y con una validez y fiabilidad muy contrastada. El objetivo de esta prueba es la verificación de la madurez necesaria para el aprendizaje de la lectura y escritura. Su autor fue Lourenço Filho. Su administración es individual para niños/as de edades comprendidas entre los 5 y 12 años. Aproximadamente se tarda 8-10 minutos en proceder con el test. Consta de ocho test que evalúan lo siguiente (Filho, 1970):

1. Coordinación visomotora (reproducción de figuras).
2. Memoria inmediata (evocación de objetos).
3. Memoria motora (reproducción de movimientos).
4. Memoria auditiva (evocación de palabras).
5. Memoria lógica (evocación de un relato).
6. Pronunciación (repetición de palabras).
7. Coordinación motora (corte de un diseño).
8. Atención y fatigabilidad (puntuado).

La puntuación máxima que se puede obtener es de 24 puntos. A nivel predictivo, el autor manifiesta lo siguiente:

- Un nivel madurativo de 18 puntos o más: el niño aprenderá a leer y escribir en un semestre lectivo, sin dificultad o cansancio.
- Un nivel madurativo de 11 a 16 puntos: el aprendizaje se realizará normalmente en un año lectivo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- Un nivel madurativo inferior a 10 puntos: aprenderá con dificultad, exigiendo, en la mayoría de los casos, un tratamiento especial.
- Con niños que obtengan una puntuación inferior a 7 puntos, “se puede asegurar que la enseñanza escolar común será totalmente improductiva” (FILHO, 1970, p.149).

Resultados e interpretación de la prueba.

A continuación se muestra la tabla resumen de los resultados obtenidos por el alumno. Bajo ésta, se encuentran una explicación más detallada de lo ocurrido en cada una de las pruebas.

Test	1	2	3	4	5	6	7	8	Puntuación
	C. V. M.	M. I.	M. M.	M. A.	M. L.	P r.	C. M.	A. F.	Total
Puntos	0	1	1	2	1	2	0	1	8

Test I: En la primera prueba del test, el niño tenía que reproducir tres figuras usando un minuto para cada una de ellas. No consiguió realizar ninguna figura parecida a las expuestas, incluso llegó a inventarse una. Obtuvo 0 puntos.

Test II: El niño tiene 30 segundos para recordar el máximo número de figuras de la plantilla. Él sólo es capaz de recordar dos elementos: el coche, situado en la parte superior derecha de la lámina; y el avión, que no aparece en la ilustración, puede que el niño lo haya confundido con otro objeto parecido, posiblemente el zapato ubicado en la parte inferior izquierda de la hoja. Aunque una de las figuras mencionadas por el niño no resulta ser exacta, lo importante para la valoración es la cantidad de elementos que el niño es capaz de recordar en su memoria visual, por ello lo puntuamos con 1 punto.

Test III: En esta parte del test, el niño tiene que reproducir con su dedo índice en el aire tres figuras y después dibujarlas en el papel: una espiral, una figura parecida a “M” y otra similar a un lazo. El niño no reproduce las figuras con exactitud: a la espiral le faltan vueltas, la “M” es más parecida a una “N” por lo que contamos que no la concluyó y por último el lazo, que lo dibujó con diferentes dimensiones en los trazados. Sin embargo, se puede comprobar que quedan claramente diferenciadas entre sí. Su puntuación es de 1 punto.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Test IV: En la prueba de evocación de palabras el niño tiene que recordar una enumeración de siete palabras que le dice el examinador. El sujeto es capaz de recordar las dos primeras, árbol y silla, y las dos últimas, mesa y cartera, las tres palabras centrales no son mencionadas. En este listado de memoria auditiva se está manifestando un “efecto de primacia” para las dos primeras palabras y un “efecto de resencia” para las dos últimas. Según el criterio de evaluación, la puntuación obtenida es de dos puntos.

Test V: El niño tiene que evocar un relato que le cuenta el examinador. Del relato completo el sujeto repite: “María compró una muñeca, el mismo día se partió, y María lloró mucho”. En esta prueba se presenta de nuevo el “efecto de primacia”, recuerda la primera oración, y “efecto de resencia” para las dos últimas acciones. Las oraciones centrales no se mencionan. Como el individuo reproduce las tres acciones principales, pero sin ningún detalle, su puntuación es de 1 punto.

Test VI: En la repetición de palabras, el niño tiene que repetir, una a una, las diez palabras que dice el examinador. El chico pronuncia perfectamente la primera palabra “Contratiempo”, la segunda “Incomprendido”, la cuarta “Pintarrajeado”, la quinta “Sardanápalo”, la sexta “Constantinopla” y la novena “Familiaridades”. En tres palabras concretas el sujeto encuentra dificultades para la pronunciación, “Nabucodosonor”, “Ingrediente” y “Cosmopolitismo”. En la tercera palabra “Nabucodosonor” pronuncia “Nabucosonor” omitiendo la sílaba “do”. En la séptima palabra dice “Incrediente” en vez de “Ingrediente”, sustituye la letra “g” por la “c”. Y en la octava articula “Cosmotolitismo” cuando sería “Cosmopolitismo”, sustituye la letra “p” por la “t”. Estas confusiones pueden deberse a la semejanza fonética de las sílabas. Y la décima palabra no la pronuncia. El niño obtiene una puntuación de 2 al pronunciar perfectamente seis palabras.

Test VII: En esta prueba, que se llama “Corte de un diseño” el niño tiene que seguir dos líneas curvas con unas tijeras. El corte realizado por el sujeto no sigue el trazo marcado por la figura. El corte desarrollado por el individuo es un corte recto que pasa aproximadamente por la mitad. Su corte al no seguir las líneas de la figura obtiene una puntuación de 0 puntos.

Test VIII: La última prueba se llama “Punteado”, el niño tiene que hacer el máximo de puntos posibles con un lápiz sobre una cuadrícula dibujada en un papel, el niño muestra un punteado de forma lenta y con unas pausas muy largas y seguidas. Obtiene una puntuación de 1 punto.

Por consiguiente, nos encontramos problemas graves de coordinación, tanto en el aspecto motor como en el visomotor, obtiene puntuaciones muy bajas en el test. La primera está en relación con la memoria motora y obtiene una puntuación baja.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

En cuanto a la memoria inmediata obtiene también valoración baja. Sin embargo, la memoria auditiva y la pronunciación no parecen ser deficientes y tiene una nota en torno a la media con su grupo de referencia.

En lo referido a la memoria lógica obtiene buena puntuación respecto a los detalles gruesos de la historia, sin embargo no recuerda detalles finos y obtiene baja calificación en la memoria inmediata.

En conclusión no tiene memoria para los detalles finos ni para la memoria inmediata, pero sí para una secuencia lógica de acciones.

En relación a la atención y la fatigabilidad, el niño muestra un bajo nivel de ambos aspectos. Igualmente, la explicación se debe a que tiene muchas pausas y una acción sosegada en la prueba del punteado.

2. PROPUESTAS DE ACTIVIDADES DE INTERVENCIÓN.

El alumno obtiene puntuación baja en las pruebas de coordinación visomotora, memoria motora, memoria visual, atención y fatigabilidad. Por tanto es conveniente intervenir en estos apartados con las siguientes actividades tipos.

2.1 Coordinación visomotora:

- 1) Recortes de figuras o dibujos en papel, cartulina, madera, etc. aumentando la dureza del material y la complejidad de la figura para mejorar la coordinación motora fina. Puede usarse para tal fin tijeras y punzón.
- 2) Copia de figuras en papel, tanto de figuras en papel, como pueden ser dibujos o fotografías, como imágenes naturales. Sin olvidar de aumentar la complejidad en detalles para que el niño vaya teniendo que aumentar su atención (esto ayudará al apartado de atención en el que también hay que intervenir).
- 3) Coloreado de figuras, cada vez más complejas y conseguir pasar de trabajar la coordinación gruesa (colorear un cartel grande con pintura) a coordinación fina (colorear dibujos en papel con muchos detalles).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

- 4) Realización de figuras con plastilina, pudiendo ser letras, figuras geométricas fáciles y/o objetos conocidos por el alumno infantil, ya sea copiándolos de un modelo o imaginación.
- 5) Ejercicios físicos donde se muevan las extremidades de forma asimétrica, por ejemplo: levantar la mano derecha y mover en círculos el brazo izquierdo, mientras haces equilibrio con la pierna derecha.

Puede empezarse con ejercicios estáticos y después completarse con ejercicios en movimiento, mandándole realizar acciones como saltar, agacharse o sentarse.

- 6) Pueden ayudar la enseñanza de juegos de malabarismos, o juegos populares como “la comba” y el “diávolo”. También algún juego parecido al juego comercial “twister”, en el que hay un tablero en el suelo de puntos de diferentes colores donde debes apoyar las manos y/o pies y mantener el equilibrio.
- 7) Por último, la iniciación a deportes de raqueta como ping-pong, tenis, pádel, etc., así como juegos de pasar y agarrar la pelota, ayudan a la coordinación visomotora.

2.2 Memoria motora:

- 1) Ejercicios donde haya que desarmar y armar objetos, es decir, una figura compuesta por diferentes piezas y que así tenga que recordar qué piezas montaron antes y dónde estaban colocadas.
- 2) También sirven los puzzles, por ejemplo hechos de cartulina o cartón, que el niño tiene que montar. Estos ejercicios deben ir aumentando en dificultad.
- 3) Movimientos de los dedos en el aire y/o sobre papel rugoso con dibujos de letras, números o dibujos, en la dirección correcta para después repetirlo en papel con el dedo manchado con pintura. Una vez que con el dedo sea capaz de copiar bien los modelos, se pasará a hacerlo con lápices.
- 4) Volviendo al ejemplo del deporte, el saque o algunos golpes en juegos de raquetas implican una secuencia de acciones que pueden ser aprendida por el niño.
- 5) Coreografías de canciones, al estar compuestas por una secuencia de acciones ayuda a que el niño tenga que recordar los movimientos que tiene que hacer.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Estás dos últimas también sirven para la intervención en la coordinación motora, ya que sirve para coger destreza en diferentes movimientos del cuerpo.

2.3 Memoria visual:

- 1) Con la clase, separarla en varios grupos e ir haciendo que, tras un momento de exposición de un grupo para el resto de la clase, preguntar sobre aspectos de la exposición y apariencia al resto de la clase.
- 2) Un juego de cartas compuesta por parejas de dibujos. El juego consiste en que levante una carta y la siguiente debe ser la pareja. Con esto va memorizando dónde estaban las cartas para conseguir la pareja. Puede ir aumentando en complejidad aumentando el número de cartas y la semejanza entre los dibujos.
- 3) Reproducción de un vídeo corto de dibujos animados y después realización de varias preguntas sobre el vídeo. Recogiendo preguntas sobre acciones y detalles.
- 4) Exposición rápida de cartones con diferentes figuras de objetos y después pedir al alumno que enumere los objetos que recuerde.
- 5) Enseñar una figura durante un tiempo, por ejemplo “una casa con la puerta roja”, y luego presentar figuras (por ejemplo cuatro más en donde la puerta es de diferente color al original menos una) y el niño tiene que responder cuál de ellas es como la original. Para empezar se puede poner sólo dos opciones de respuesta y con un detalle clave y luego aumentar en número de respuestas y complejidad del detalle.

2.4 Atención y fatigabilidad:

Todas las tareas anteriores de memoria visual y las tres primeras actividades de la memoria motora, ayudan también en el desarrollo de la atención puesto que ésta es necesaria para memorizar una secuencia o un número de objetos. Además, si en algunas, como la de las parejas de cartas, la búsqueda de detalles, enumeración, etc. se incitara a la sana competitividad entre alumnos/as aumentaríamos la atención de los niños/as.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- 1) La identificación de diferencias en dos dibujos o imágenes, es decir un ejercicio semejante al de “buscar las diferencias” pero con menor número de diferencias y con dibujos más simples.
- 2) La búsqueda de palabras escritas en una sopa de letras.
- 3) Contar durante un tiempo todas las personas que pasan por un lugar concreto, también es válido objetos móviles.

Con el fin de ir disminuyendo la fatigabilidad del niño, los ejercicios deberán ir aumentando en tiempo de atención dirigida, con el objetivo de ir habituando al alumno a la concentración en las tareas. Es recomendable observar la continuidad del niño en dichos ejercicios para que no realice pausas extremadamente largas.

Por último, recordar que para estos dos aspectos es necesario que el niño esté en buenas condiciones tanto de alimentación, sueño y salud. Y que los ejercicios tengan periodos de descansos para que no haya síntomas de cansancio en el alumno.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Carrillo Gallego, M^a. S., Calvo Rodríguez, A. y Alegría Iscoa, J. (2001). *El inicio del aprendizaje de la lectoescritura en educación infantil*. Madrid: Santillana-Servicios educativos.
- Carril, Isabel e Iglesias, Rosa M^a, (2000). El aprendizaje lectoescritor desde la óptica de la educación temprana. *Conceptos de Educación nº 3*, Quaderns Digitals.
- Defior Citoler, S. (2000). *La preparación para el aprendizaje de la lectura en el ámbito escolar y familiar*. *Conceptos de Educación nº 3*, Quaderns Digitals.
- Díez de Ulzurum, A. y Argilaga Pellisé, D. (1999). *El aprendizaje de la lectoescritura desde una perspectiva constructivista: actividades para realizar en el aula*. Barcelona: Grao.
- Filho, L. (1970). *Test ABC*. Buenos Aires: Kapelusz.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- Smith, C.B. y Dahl K.L. (1989). *La enseñanza de la lectoescritura: un enfoque interactivo*. Madrid: Visor: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia, D.L.

Autoría

- Nombre y Apellidos: José Francisco Sánchez García
- Centro, localidad, provincia: San Fernando (Cádiz).
- E-mail: pacorendon@hotmail.com