

BOLETÍN No. 551 ->>

La aplicación se está utilizando y evaluado en una primaria al oriente de la ciudad de Aguascalientes.

Las tecnologías no sustituirán al maestro, pues éste guía las actividades y evalúa el proceso para el desarrollo de más herramientas.

Viviana Bustos Amador, estudiante de la maestría en Ciencias Computacionales de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, desarrolló un software para niños con problemas de lectura, el cual se está utilizando por el grupo de una primaria ubicada en el oriente de la ciudad capital, que además es guiado por su profesor.

En entrevista comentó que para dicha aplicación se empleó como base el enfoque pedagógico solicitado por el maestro para que fuera funcional para la mayoría del grupo de análisis. De esta forma se desarrolló una plataforma digital que genera un enunciado con diferentes niveles de complejidad y que puede descomponerse para formar otras palabras, así los niños generan hipótesis y se gesta un aprendizaje positivo al estar relacionados con actividades de la vida diaria. Es decir, el estudiante puede ver una persona comiendo y podrá identificar vocablos relacionados, por ejemplo: comer, comida o comiendo.

Esta investigación también se circunscribe en la educación inclusiva, por lo que Bustos Amador mencionó que se trabajó con un grupo de niños con problemas de adquisición de habilidades lectoras, como déficit cognitivo, de atención o hiperactividad, y debido a esto fue indispensable la participación del profesor quien orientó el modelo pedagógico que daría sustento a la aplicación interactiva que puede ser utilizada en computadora o en dispositivos móviles como *tablets*.

Al respecto, explicó que la aplicación puede iniciar con un repertorio silábico o alfabético, de acuerdo a los planes de la Secretaría de Educación Pública para las escuelas básicas, pero es indispensable la compañía de los docentes para su desarrollo, pues son quienes pueden identificar las necesidades particulares de los estudiantes.

De esta forma, destacó que el estudio plantea el uso de recursos tecnológicos en las escuelas para abonar al desarrollo de habilidades básicas como la lectura y la escritura, pues se ha identificado que los niños creen que están jugando, lo cual facilita el aprendizaje y le permite al profesor obtener una herramienta que, a la par, requerirá de su evaluación y acompañamiento.

