

## **PROYECTO B.I.T: UTILIZACIÓN DEL PROGRAMA PAINT POR PERSONAS CON SÍNDROME DE DOWN EN EDADES TEMPRANAS.**

*Pérez Sánchez, Luz; Berdud Murillo, M<sup>a</sup> Luisa; López Escribano, Carmen; Sánchez Pozuelo, Eva; Valverde Montesinos, Susana.*

El Proyecto B.I.T. parte de la colaboración entre la Fundación Síndrome de Down de Madrid, la Fundación Retevisión y la Universidad Carlos III de Madrid con un objetivo común: acercar a las personas con Síndrome de Down y/o discapacidad psíquica, desde edades tempranas, a las Nuevas Tecnologías (N.N.T.T.) contribuyendo así a su integración social y laboral.

La tecnología de la información se ha ido integrando poco a poco en nuestra vida diaria, como una herramienta más. Desde los cajeros automáticos a los scanners en las tiendas pasando por los teléfonos móviles, electrodomésticos y por su puesto los ordenadores. Es necesaria por tanto una formación para adaptarnos fácilmente a estos cambios que la Sociedad actual nos impone. Sin embargo, esta adaptación se reviste de serias dificultades en las personas con discapacidad psíquica debido a sus limitaciones cognitivas.

Así, el Proyecto B.I.T. surge para dar respuesta a una demanda que cada vez se hacía más patente: realizar una enseñanza especializada para introducir a las personas con Síndrome de Down y/o discapacidad psíquica en el mundo de las N.N.T.T.

Desde el Proyecto B.I.T se están elaborando modelos instruccionales específicos para la enseñanza de sistemas informáticos adaptados a las necesidades de las personas con Síndrome de Down y/o discapacidad psíquica.

Siguiendo esta línea presentamos una experiencia llevada a cabo con personas con Síndrome de Down en edades tempranas. En ella se plantea una metodología específica para la enseñanza de informática, concretamente para enseñar el manejo de un programa de dibujo.

En este caso, nuestra metodología parte de una premisa fundamental de la Psicología de la Educación: El proceso de aprendizaje es más efectivo si al alumno se le da la oportunidad de relacionar la nueva información que debe aprender con experiencias o aprendizajes previos.

De esta forma para la enseñanza del programa informático de dibujo (Paint), se desarrollaron distintas dinámicas externas al Aula de Informática de aprendizaje en las cuales los/las alumnos/as experimentaba con las herramientas más habituales de dibujo y pintura, así como con los colores. Al mismo tiempo se reforzaban los conceptos de figuras geométricas. Todo ello con el objetivo final de, enseñar a los alumnos la utilización del programa de dibujo y facilitar la transferencia de los conocimientos aprendidos al uso del mismo.