

CUENTOS EN FORMATO DE GALERÍA DE IMÁGENES POR ORDENADOR.

Águeda Brotóns Puche.

C.P.E.E. "Santisimo Cristo de la Misericordia". Murcia.

La experiencia que presento: "Cuentos en formato de galerías de imágenes" comencé a ponerla en práctica el curso 96-97 y hasta la fecha he continuado elaborando cuentos nuevos. El motivo que me ha impulsado a continuar ha sido la utilidad y los óptimos resultados obtenidos con a.c.n.e.e.

Lo que me llevo inicialmente a su desarrollo fue la necesidad que contar con un *software*

que pudiese usar con una sola tecla y/o un conmutador y compensar con ello las dificultades motrices y cognitivas que presentaban los candidatos a usar este recurso educativo.

En un principio, las aplicaciones desarrolladas fueron enfocadas en la iniciación del alumno/a con bajo nivel cognitivo y gran limitación motórica en el uso del ordenador, pero en el transcurso del tiempo he comprobado su versatilidad, utilizándolas con alumnos/as que no presentan dificultades motrices para los que ha sido un gran estímulo en el desarrollo de su lenguaje oral.

En el tiempo que he trabajado con estos cuentos he conseguido incrementar el nivel de atención. Alumnos que antes no fijaban su mirada a la pantalla ahora dirigen su atención a la misma. También se ha desarrollado la relación causa-efecto, se ha favorecido la precisión en su control motriz y ha aumentado su interacción no sólo con el adulto y compañeros sino también con la máquina al intervenir activamente. Además han contribuido al desarrollo del lenguaje oral con el aprendizaje de los cuentos. En definitiva, con todo ello han sido iniciados en nuevas formas de aprendizaje que les permiten la adaptación a la escuela, estimulando y desarrollando capacidades físicas, afectivas, intelectuales y sociales.

Los objetivos que se han logrado con el uso de los *cuentos en formato de galerías de imágenes por ordenador* son:

Optimizar las oportunidades de participación activa del alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Mejorar las condiciones de interacción con las personas que les rodean y ampliar su nivel de comunicación.

Facilitar la ejecución de determinadas tareas:

Atención.

Aprendizaje de la relación causa-efecto entre la respuesta motora del alumno/a con el teclado convencional o el conmutador y el efecto sobre la pantalla.

Coordinación viso-motora.

Discriminación visual.

Memoria.

Percepción.

Atención hacia la narración de los cuentos.

Comprensión de la secuencia de la narración, controlando el alumno/a la transición de escena a escena.

Aprendizaje de los diferentes cuentos: identificación de los personajes y objetos presentes en los cuentos, acciones que realizan, cómo empiezan y terminan los cuentos...

Producción de mensajes orales y gestuales referidos a los cuentos

Ayudar al desarrollo intelectual, brindar una nueva posibilidad de aprender, de adquirir destreza, de mejorar su control motriz, de desarrollar habilidades, de descubrir, de explorar, de estimular y de poder comunicarse con los demás.

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

El trabajo que presento se ha experimentado a lo largo de los últimos cuatro cursos escolares, durante los cursos 96-97 y 97-98 en el Taller de Informática del C.P.E.E. Pilar Soubrier de Lorca (Murcia), y en los cursos 98-99 y 99-00 en el C.P.E.E. "Santísimo Cristo de la Misericordia" de Murcia.

Trabajo de forma que se realice un aprendizaje por descubrimiento, partiendo de las ideas y aprendizajes previos para ir, cada vez más, hacia el logro de la máxima autonomía. Para el alumnado con dificultades motóricas, que se inicien en el uso del ordenador, utilizo periféricos adaptados a sus restos motrices y realizo aplicaciones adecuadas a su nivel de desarrollo.

Me baso en los siguientes Principios Metodológicos:

El alumnado como protagonista de su propio aprendizaje.

Partir de la realidad cotidiana.

La práctica como forma fundamental del aprendizaje.

La experiencia se inicia con una evaluación de su capacidad motriz, para lo que contamos con la colaboración del Servicio de Fisioterapia, esta valoración nos aporta datos respecto al uso del teclado convencional o el empleo de conmutadores. También se evalúa la adecuación del control postural de los alumnos/as. Para cada alumno/a se establece la posición más adecuada (inclinación de la silla, posición del monitor, colocación de las extremidades, distancia del ordenador, ubicación y tipo de conmutador, etc) y se lleva a cabo en todas las sesiones de trabajo.

A continuación, tenemos en cuenta el nivel cognitivo de los alumnos/as para establecer el tipo de cuento que mejor se ajusta a sus capacidades.

Los cuentos se trabajan tanto en el ámbito individual como grupal. Las sesiones de trabajo del taller de informática con grupos heterogéneos se plantean de la siguiente forma:

Intervención individual, cuando se trata de alumnos/as que vayan a ser iniciados en el uso del ordenador.

Trabajo en pequeño grupo (normalmente dos o tres alumnos/as).

Trabajo en gran grupo, la sesión siempre termina con el relato del cuento con todo el grupo, en la que cada día un alumno/a es el que cuenta la historia, con mayor o menor ayuda dependiendo de su necesidad.

Seguidamente se describen cada uno de los cuentos elaborados con la utilidad Gallery del programa de diseño gráfico Deluxe Paint II Enhanced, así como la manera de usarlos.

Los cuentos elaborados para el *Gallery* los he sacado de aplicaciones realizadas para el programa Cuenta cuentos: *El gusano de seda*, *Nona*, *la niña de la selva* y *Pilocha*; *el bichito luminoso* lo he copiado de una página Web cuya dirección es: <http://www.ika.com>, este cuento está realizado por Ika Bremen. También he realizado otros cuentos de elaboración propia como: *La primavera* y *la ropa*.

La galería para construir vehículos es una propuesta de trabajo para la formación del profesorado que envió el P.N.T.I.C a los Centros Atenea, este material se titula *Un viaje diferente* y las imágenes de la galería *El mercado* era una aplicación para el Teclado de conceptos, que he adaptado para esta actividad

Para usar las galerías desde el prompt del sistema operativo debemos entrar en el directorio dónde tengamos instalada la utilidad Gallery. Para ello, tecleamos: cd gallery y pulsamos la tecla Intro.

El paso siguiente es cargar la galería que nos interese trabajar, a continuación debemos teclear lo siguiente:

Para el cuento *El gusano de seda*:

c:>gallery -r gusano.gal k y pulsamos Intro.

Para el cuento de *Pilocha*:

c:>gallery -r pilocha.gal k y pulsamos Intro.

Para la cuento *Nona, la niña de la selva*:

c:>gallery -r nona.gal k y pulsamos Intro.

Para el cuento *El bichito luminoso*:

c:>gallery -r luz.gal f y pulsamos Intro.

Para el cuento del *mercado*:

c:>gallery -r mercado.gal k y pulsamos Intro.

Para la construcción de un vehículo:

c:>gallery -r trailer.gal k y pulsamos Intro.

Para el cuento *la primavera*:

c:>gallery -r prima.gal k y pulsamos Intro.

Para el cuento del *invierno*:

c:>gallery -r ropa.gal k y pulsamos Intro.

Aparecerá en pantalla la portada de la galería y cada vez que el usuario pulsa la tecla Intro pasa a la lámina siguiente.

Cuando queramos acabar pulsamos la tecla *Escape* y a continuación la tecla *mayúsculas* y *sin soltar la tecla Q*.

En conclusión, este recurso educativo supone una ayuda para estimular la relación causa-efecto en alumnos/as con grave afectación motórica y cognitiva: el niño con grave discapacidad comienza a entender que él, a partir de una acción (pulsar el conmutador), puede modificar su entorno más inmediato (la imagen en la pantalla del ordenador). También ha servido para motivarlos al darles la oportunidad de tomar parte activa en sus aprendizajes: con las propuestas del relato de cuentos, es el alumno/a el que pasa las distintas láminas que constituyen la historia, busca una determinada lámina que se le solicita, o es capaz de contar una narración. Es importante destacar que mientras el alumno/a está ocupado en este tipo de tareas, disminuyen las conductas desadaptadas, se potencian sus capacidades de relación con el entorno, participa en más actividades y aumenta su atención en las situaciones de enseñanza.

En el vídeo podemos ver algunas muestras.

APÉNDICE

El cambio de imágenes con el programa *Gallery* es controlado mediante la pulsación de una tecla. Muchos de los alumnos/as con los que trabajamos no tienen el control motriz suficiente para poder accionar de forma selectiva una tecla determinada. Para facilitar el acceso a todos los niños con independencia de su nivel motriz se desarrolló el programa *Comtec* (emulador de teclado). Este programa se debe ejecutar en el ordenador antes de llamar al programa *Gallery*. La finalidad del programa *Comtec* es la de emular la

pulsación de una tecla cuando se acciona un conmutador conectado al puerto serie del ordenador.