

Cuento con Clic: “El Pollito Chiqui”

Ana M^a González Benítez y Ana Isabel Royo Molina.

C.P.E.E. “Pilar Soubrier” Lorca.

Anagonbe@worldonline.es

Anairoyo@worldonline.es

Resumen: Hoy en día el uso de las tecnologías de ayuda en un Centro Específico de Educación Especial es algo incuestionable. Los alumnos/as de estos centros pueden y deben beneficiarse de todas estas herramientas que les proporcionan medios para la comunicación, el aprendizaje y la participación en el entorno social. El programa Clic 3.0 nos ofrece la posibilidad de elaborar aplicaciones ajustadas a las características y necesidades de los alumnos/as posibilitando el respeto a los distintos ritmos de aprendizaje y una mayor motivación. La adaptación de un cuento nos permite que, bajo una unidad de contenido podamos desarrollar distintos objetivos: la aproximación al lenguaje escrito y la iniciación en el uso del ordenador.

Introducción.

Los profesionales del C.P.E.E. "Pilar Soubrier" de Lorca llevamos usando las Nuevas Tecnologías desde el curso 89-90; en el transcurso de este tiempo se han ido realizado las adaptaciones de acceso necesarias, tanto a nivel de software como de hardware, para hacer posible el uso de estas con todos los alumnos/as. Es en este marco donde se desarrolla nuestra experiencia.

Los objetivos que han presidido el uso de los medios informáticos son: aumentar la interacción del alumno con el entorno, lograr un mayor grado de autonomía, potenciar la comunicación, compensar dificultades de aprendizaje, participar en la vida cultural y preparar para la posterior integración laboral.

El uso del ordenador por parte de los alumnos con necesidades educativas especiales es fundamental pues no deben quedarse al margen de la utilización de una herramienta tan potente y ya tan generalizada socialmente. Partimos de la base de que el aprendizaje ha de ser significativo, constructivo partiendo de la práctica y el descubrimiento siendo nuestra la responsabilidad de proporcionar elementos y herramientas para que así sea. Hemos constatado desde un principio que la motivación aumenta cuando los alumnos/as realizan sus aprendizajes con tecnologías de ayuda. Somos conscientes, también, de que el uso del ordenador por sí solo no es una panacea, ni garantía de un mejor desenvolvimiento personal, sino que es de vital importancia el cómo se contextualice el trabajo con él y de su inserción en el currículum.

1. El programa CLIC 3.0

Clic es un programa de libre distribución creado por Francesc Busquets, diseñado para ser utilizado con el entorno operativo Windows.

El programa es abierto y nos ofrece la posibilidad de crear diversos tipos de actividades como son las asociaciones, rompecabezas, sopas de letras, crucigramas y actividades de texto que se pueden adaptar a distintos tipos de contextos y niveles educativos. Es una herramienta de autor que nos ofrece la posibilidad de adaptar los contenidos en función del progreso y ritmo de aprendizaje de los alumnos/as.

Los distintos tipos de actividades permiten poner en práctica distintas capacidades de los alumnos/as, ya que tendrán que descubrir las relaciones entre los elementos (asociaciones), encontrar palabras escondidas (sopas de letras), descubrir conceptos a

través de una explicación (crucigramas) ordenar los elementos de un conjunto de información (rompecabezas) escribir una respuesta, etc.

Los materiales que se pueden utilizar en estas actividades son multimedia: imágenes (dibujos, fotografías, etc.) textos, vídeos, música...que aportan a las aplicaciones una gran capacidad de estimulación, atractivo y riqueza en la presentación de la información.

Este programa no sólo nos permite crear sino también utilizar actividades realizadas por otros profesionales tanto a nivel estatal como internacional a través de la web “El rincón del Clic” (<http://www.xtec.es/recursos/clic>) alojada en el servidor de la Xarxa Telemàtica de Catalunya.

Es un instrumento que no precisa que el profesor tenga que tener conocimientos informáticos, sino iniciativa y creatividad para aprovechar de una manera pedagógica las posibilidades del programa. Además, posee una potente ayuda que permite con su documentación y ejemplos aprender a realizar actividades y paquetes (grupos encadenados de actividades).

En concreto, nosotras utilizamos Clic 3.0 porque al ser un programa abierto nos permite adecuar los contenidos de nuestro trabajo a las características y intereses de nuestros alumnos/as con necesidades educativas especiales. Podemos respetar mejor sus ritmos de aprendizaje e incluso realizar pequeñas modificaciones para cada uno de ellos. La variedad de materiales y actividades que usamos en la aplicación de Clic 3.0 nos permite abordar los contenidos repetidas veces y de múltiples formas sin cansar a los alumnos/as.

Consideramos importante abordar el cuento en soporte informático practicando estrategias procedimentales como explorar, asociar, identificar, y no sólo mirar pasivamente la pantalla. El hecho de poder trasladar la información textual y gráfica, trabajada en clase, al ordenador hace que los alumnos/as lo asuman como algo cercano y de manera más significativa.

Para nosotras ha sido fundamental y de gran utilidad las opciones de accesibilidad que tiene el programa. El cursor grande y la posibilidad de aumentar el grosor del hilo para alumnos/as con deficiencias visuales. Y la opción de utilizar el cursor automático permite el barrido por las distintas casillas de la actividad con un retardo de hasta 40 segundos, pudiendo ser accionado con una o varias teclas o con un pulsador conectado a un ratón adaptado para discapacitados motóricos.

La experiencia que hemos puesto en práctica es la adaptación de un cuento llamado “¡Ayuda, mamá, ayuda! de Shen Roddie y Frances Cony de Ediciones Beascoa.

Pretendimos que el diseño de la unidad didáctica fuera más allá de un mero enfrentamiento de los alumnos/as con una aplicación informática ya que pensamos que cualquier programa o aplicación debe estar inserta en el curriculum, partir de los conocimientos previos y desarrollar estrategias de aprendizaje funcionales. La aplicación realizada no era un fin en sí misma sino un medio favorecedor de aprendizajes.

Los alumnos/as a los que iba dirigida tenían necesidades educativas especiales graves y permanentes vinculadas a la deficiencia mental media y severa, algunos con afectación motórica y deficiencias visuales y una edad cronológica entre los 9 y 12 años.

2. Objetivos.

Los objetivos fundamentales que nos propusimos fueron: la aproximación del alumno/a al lenguaje escrito y el uso del ordenador como herramienta de trabajo y aprendizaje; Ejes Globalizadores de Contenido fundamentales en nuestro Proyecto Curricular.

2.1. Objetivos específicos:

- *Con respecto a la iniciación a la lectoescritura:*
 - Interpretar imágenes que acompañan a los textos escritos.
 - Diferenciar las formas escritas de otras formas de expresión gráfica.
 - Comprender imágenes secuenciadas y narraciones.
 - Utilizar conocimientos convencionales de la lengua escrita: posición del libro, título, páginas, linealidad, orientación, etc.
 - Gusto y placer por mirar y oír un cuento o narración.
 - Cuidado de los libros como instrumentos de placer y deseo de manejarlos de forma autónoma.
- *Con respecto al uso del ordenador:*
 - Despertar el interés por la utilización del ordenador.
 - Familiarizarse con los distintos componentes básicos de un equipo informático.
 - Establecer relaciones causa-efecto.
 - Mejorar las capacidades perceptivas de atención, memoria y coordinación óculo-manual.
 - Valorar la utilización del ordenador como elemento de juego y aprendizaje.
- *Con respecto a la aplicación “El pollito Chiqui” (Clic 3.0):*
 - Tener interés por explorar diferentes partes de la pantalla.
 - Mantener la atención durante la narración del cuento.
 - Comprender y saber pasar la secuencia de las sucesivas imágenes.
 - Conocer los elementos de la historia: personajes, acciones, principio y final.
 - Asociar imágenes, palabras y sonidos.
 - Componer rompecabezas.
 - Completar dibujos.
 - Encontrar diferencias.
 - Leer y escribir palabras “clave”.

3. Fases de la puesta en práctica:

El desarrollo de la unidad consta de varias fases temporales y con distintos niveles de complejidad.

En un primer momento se les presentó a los niños/as el cuento “físico” que podían manipular, compartir y escuchar su lectura por parte del adulto. El contenido de dicho cuento es el siguiente: Un pollito pequeño quiere dormir sólo en el jardín de su casa, le

pide permiso a su madre para montar una tienda de campaña, lo cual realiza por la tarde hasta el anochecer, mientras tanto se le acercan algunos animalillos para hacerle preguntas. Cuando se dispone a dormir enciende una linterna y al ver su sombra proyectada cree que es un fantasma, el pollito se asusta y pide ayuda a su madre que lo tranquiliza.

La primera cuestión que nos planteamos fue la de que había algunos conceptos que nuestros alumnos/as no comprendían o no tenía experiencia previa de ellos. Así que nos propusimos el que vivenciaran el cuento. Llevamos una tienda de campaña a nuestras clases y la montamos con la participación de todos. Hicimos un simulacro de “acampada nocturna” - apagamos las luces, nos metimos en los sacos de dormir y proyectamos sombras con una linterna -. Esta experiencia ayudó mucho a la comprensión del cuento.

El paso siguiente fue el de elaborar un libro para cada niño/a, donde los dibujos estaban en blanco y negro con el texto debajo, se colorearon los dibujos e íbamos “leyendo” en grupo y de manera compartida el texto del cuento ya adaptado haciendo hincapié en palabras “clave”. Trabajamos aspectos de expresión y comprensión del lenguaje, la direccionalidad del texto, así como continuamos realizando pequeñas dramatizaciones y ejercicios psicomotrices con los contenidos del cuento.

En una fase posterior se realizó el “Libro de las palabras”, basado en el Método Lenguaje-Lectura de Assido, donde aparecía el dibujo de los personajes y objetos más significativos con su nombre debajo para que pudieran asociarlos para pasar después a asociar sólo las palabras.

En la última fase (antes de la presentación en soporte informático) se trabajó la construcción de frases sencillas utilizando tarjetas y/o dibujos.

Se planteó posteriormente una primera visualización en grupo de la aplicación para pasar después al trabajo individual de cada alumno/a con el ordenador.

4. La Aplicación.

La aplicación consta de cuatro partes, dos formas y niveles de presentación del cuento y dos bloques de actividades correspondientes a cada nivel.

- **Cuento para ver:** es la primera aproximación del niño/a a la lectura del cuento de manera interactiva e intuitiva. El niño/a puede escuchar el cuento y además puede pulsar en cada página los elementos claves de ella accediendo al sonido y grafismo de la palabra. Esta primera parte está construida con asociaciones en la modalidad de exploración.
- **Actividades 1:** consta de 31 actividades en las que no se necesita que el niño/a sepa leer, por ello los mensajes sobre lo que tienen que hacer son hablados. Este paquete está compuesto por asociaciones y rompecabezas muy sencillos para que los alumnos/as se inicien en este tipo de actividades. Se trabajan: colores, ordenación por tamaños y conceptos como grande y pequeño, dentro y fuera, cerca y lejos, día y noche, todo y mitad.
- **Cuento para leer:** El alumno/a puede oír el cuento o bien leerlo si el adulto desactiva el sonido.
- **Actividades 2:** consta de 39 actividades 11 de las cuales son actividades de texto donde el alumno/a tiene que escribir las respuestas y realizar dos sencillas sopas

de letras, el paquete tiene también varios rompecabezas, números del 1 al 5, juegos de diferencias y asociaciones de palabra con imagen, palabra con palabra, y sonido con palabra.

5. Conclusiones.

Los objetivos perseguidos fueron alcanzados por la mayoría de los alumnos/as, sus ejecuciones nos aportaron datos sobre aspectos de la construcción de la aplicación que fuimos remodelando posteriormente. El uso del cuento y su aplicación se extendió a otras aulas, a otros niños/as obteniendo parecidos resultados, lo mismo ocurrió en diversas aulas de E. Infantil de Lorca.

El uso del ordenador por sí solo no es una panacea, ni garantía de un mejor desenvolvimiento personal, sino que es de vital importancia cómo se contextualice el trabajo con él y su inserción en el currículum.

Al ser un programa abierto nos permite adecuar los contenidos de nuestro trabajo a las características e intereses de los alumnos/as.

Realizar aplicaciones con Clic 3.0 no precisa que el profesor posea conocimientos informáticos, sino iniciativa y creatividad para aprovechar, de una manera pedagógica, las posibilidades del programa.

Son fundamentales y de gran utilidad las opciones de accesibilidad que tiene el programa: cursor grande, grosor del hilo y cursor automático que posibilita el barrido.

Clic 3.0 nos permite la creación de aplicaciones e insertarlas en el currículum, partir de los conocimientos previos de los alumnos/as y desarrollar estrategias de aprendizaje funcionales.

Bibliografía.

BUSQUETS, F. (2000) "Clic, un proyecto cooperativo para la producción e intercambio de software educativo" COMUNICACIÓN Y PEDAGOGÍA número 166.

NAVARRO GILABERT, F. y CANDEL GIL, I. "Un programa de Lenguaje-Lectura para niños con síndrome de Down". En "Síndrome de Down. Integración escolar y laboral." Ed. Assido.

PROYECTO CURRICULAR del C.P.E.E. "Pilar Soubrier" Lorca.

SANCHEZ MONTOYA, R. (2002) "Ordenador y Discapacidad." Ed. CEPE. Madrid.

SHEN, R. y CONY, F. (1995) "¡Ayuda, mamá, ayuda!" de Ediciones Beascoa.