

Tratamiento de las alteraciones del lenguaje usando como recurso el ordenador

Carmen Sánchez Sánchez

*Maestra especialista en audición y lenguaje del C. P. San Félix, Zarandona (Murcia)
C/ Músico Antonio Rodríguez de Hita, nº 18, 1º C. 30.007 Murcia, e-mail:sanfelix@centro3.pntic.mec.es*

Resumen. Con el fin de mejorar la atención educativa en el aula de logopedia se ha llevado a cabo un Proyecto de Innovación: “Tratamiento de las alteraciones del lenguaje usando como recurso el ordenador”, para ello se ha seleccionado un software educativo adecuado a los alumnos del C. P. San Félix atendidos en el aula de logopedia y se ha planificado su uso de acuerdo con los objetivos individuales establecidos para cada niño. Paralelamente ha servido para elaborar material adaptado de algunos temas de conocimiento del medio para alumnas con deficiencia auditiva de 4º y 6º de Educación Primaria. Este proyecto ha recibido una ayuda económica de 1.502,53 euros de la Consejería de Educación y Cultura de la Región de Murcia.

1. Planteamiento y justificación

Este proyecto se ha llevado a cabo debido a la preocupación por prestar una adecuada atención a los alumnos con necesidades educativas especiales, que esta atención sea por una parte, lo más motivadora posible, ya que con ello se conseguirá una mayor atención de estos alumnos (en algunos casos difícil de conseguir), y por otra parte que se realice lo más actualizada. Siendo consciente de que en estos momentos uno de los instrumentos que cumple estos requisitos es el ORDENADOR. El ordenador permite: suscitar en los alumnos un mayor interés por los aprendizajes, individualizar la atención y favorecer el procesamiento visual (código dominante). Por todo ello el proyecto pretende insertar el uso del ordenador en el aula de logopedia como otro recurso más para ser utilizado por los alumnos.

A través de la convocatoria de proyectos de innovación hecha por la Consejería de Educación y Universidades de la Región de Murcia se ha visto un camino por el cual conocer y disponer de software educativo adecuado a los alumnos con necesidades educativas especiales de nuestro centro para el desarrollo del área de audición y lenguaje, permitiendo mejorar la calidad de la atención educativa que se les presta, haciéndola más motivadora, atractiva y consiguiendo que estos alumnos sean partícipes de la tecnología actual. La Consejería de Educación y Cultura de la Región de Murcia concedió una ayuda económica de 1.502,53 euros al proyecto.

2. Objetivos y contenidos del proyecto

2.1 Objetivos generales:

2.1.1 Respecto a la formación:

- Conocer los programas de ordenador que hay en el mercado para trabajar las alteraciones de lenguaje.
- Analizar y evaluar aquellos programas que se hayan visto más interesantes y se adquieran.
- Usar el ordenador como elemento que favorece la elaboración de material individualizado.

2.1.2 Respecto a los alumnos:

- Motivar, reforzar y favorecer el aprendizaje de nuestra lengua oral en todos los aspectos: tono, ritmo, entonación,... con los alumnos de necesidades educativas

especiales en el ámbito del aula de audición y lenguaje usando como herramienta el ordenador.

- Uso de material (formato papel), elaborado con el ordenador (vocabulario por centros de interés,...)

2.2 Objetivos específicos:

2.2.1 Respecto a la formación:

- Recoger información de distintas casas comerciales y/o asociaciones que hayan elaborado algún tipo de programa que trabajen algunas de las alteraciones que presentan los alumnos de nuestro centro.
- Comprar aquel software que pueda ser utilizado con más número de alumnos de nuestro centro.
- Conocer, analizar y evaluar cada programa antes de utilizarlo con los alumnos.
- Elaborar material individualizado para alumnos concretos.

2.2.2 Respecto a los alumnos:

- Familiarizarse con el manejo del ordenador.
- Motivar, reforzar y favorecer el aprendizaje de una adecuada respiración.
- Motivar, reforzar y favorecer el tratamiento de la voz: intensidad, tono, duración y timbre.
- Motivar, reforzar y favorecer el aprendizaje y/o el tratamiento de una articulación adecuada.
- Motivar, reforzar y favorecer el aprendizaje del desarrollo de una fluidez verbal adecuada.
- Motivar, reforzar y favorecer el aprendizaje de la estructuración de la frase y tipos de palabras que la componen.
- Motivar, reforzar y favorecer el aprendizaje de vocabulario acorde con su edad: familias de palabras, significado de frases,...
- Motivar, reforzar y favorecer la comunicación y conversación mediante cuentos en el ordenador.
- Motivar, reforzar y favorecer la discriminación auditiva.
- Motivar, reforzar y favorecer el aprendizaje de la lectoescritura, fundamentalmente en alumnos con indicios de Dislexia.
- Usar con los alumnos el material elaborado con el ordenador en formato papel.

2.3 Contenidos específicos:

2.3.1 Respecto a formación:

- Catálogos de casas comerciales, informaciones de compañeros de distintos ámbitos, páginas web,...
- Guías de los programas adquiridos.
- Bibliografía adquirida sobre nuevas tecnologías y necesidades educativas especiales.

2.3.2 Respecto a los alumnos:

- Normas básicas para usar el ordenador: el ratón,...
- La respiración
- Sistema fonológico español: articulación correcta.
- La fluidez verbal: el ritmo.
- Estructuración de frases. Tipos de palabras que componen una frase (sustantivos, verbos,...).
- Vocabulario: familias de palabras, contrarios, sinónimos, significado de frases,...

- La comunicación y conversación.
- Discriminación auditiva.
- Lectoescritura.

2.4 Metodología

Se han tenido en cuenta dos aspectos:

- En relación a la preparación del software educativo a utilizar, ha sido previamente adquirido y estudiadas las características del mismo antes de la utilización directa con los alumnos.
- En relación a la utilización directa con los a.c.n.e.es, se ha planteado su uso como un juego, sobre todo con los más pequeños, dejando que sean ellos los que manejen el ordenador dándoles las mínimas instrucciones. Usando en cada caso el programa más adecuado de acuerdo con su A.C.I. y su programación individual concreta. Cuando se quiera favorecer la atención se hará de forma individual, en cambio cuando sea prioritaria el desarrollo de la comunicación el uso será en pequeños grupos (dos alumnos ya que solo hay un ordenador). El uso de ordenador se hará en la segunda parte de la sesión de logopedia a modo de recompensa.

2.5 Evaluación

El proceso de evaluación ha sido cualitativo y se ha realizado de forma continua ya que nuestra realidad no aparece como algo fijo sino como algo dinámico y cambiante, destacando los siguientes aspectos:

- Ver si los objetivos propuestos se han logrado.

Los objetivos propuestos se han logrado en su mayor parte tanto los referidos a formación como respecto a los alumnos. También hay que señalar que algunos aspectos no se han podido reforzar a través del ordenador (trabajar la voz) por no tener suficiente presupuesto.

- Uso del ordenador: ¿ Ha motivado a los alumnos?. Ha servido para reforzar, favorecer dichos aprendizajes?. ¿ A qué alumnos les ha servido más? ¿porqué?

En general el uso del ordenador ha motivado a todos los alumnos a realizar cualquier aprendizaje e incluso a acabar con mayor rapidez las tareas de lápiz y papel (que se hacían con anterioridad).

- Adecuación del software elegido.

Algunos de los programas no han podido ser utilizados (Verbos, Leer mejor) debido a que su nivel es mayor que el de los alumnos que se atienden en el aula en este momento. Teniendo en cuenta lo anterior el resto de software ha sido seleccionado adecuadamente, de acuerdo con los objetivos de los alumnos del aula de logopedia.

- Impresiones de los tutores con a.c.n.e.es.

En general piensan que los alumnos se han sentido motivados.

Los instrumentos o mecanismos de evaluación y seguimiento han sido:

- Registro y anotación continua de los avances en la consecución de los objetivos con los a.c.n.e.es (anexo II).
- Registro del programa seleccionado y aspectos concretos que desarrolla con observaciones del desarrollo de las sesiones (anexo I).
- Intercambio de impresiones con los tutores de los a.c.n.e.es.
- Elaboración de la memoria final del proyecto realizado.

2.6 Conclusiones

La experiencia ha resultado bastante positiva. El uso del ordenador en el aula permite:

- Mejorar la motivación de los alumnos hacia los aprendizajes.
- Favorecer y reforzar los aprendizajes programados (siempre que los objetivos y las actividades en el ordenador se correspondan).
- Mejora los aprendizajes de los a.c.n.e.es ya que el ordenador usa un código visual que es mejor percibido por estos alumnos.

Referencias Bibliográficas.

ACOSTA, V. Y MORENO, A. (1999): Dificultades del lenguaje en ambientes educativos. Del retraso al trastorno específico del lenguaje. Barcelona: Masson.

ALCANTUD, F. (2000): Nuevas Tecnologías, Viejas Esperanzas. En VVAA. Nuevas Tecnologías, Viejas Esperanzas: las nuevas tecnologías en el ámbito de la discapacidad y las necesidades educativas especiales. Murcia: Consejería de Educación y Universidades.

BELLOCH, C. (2000). Recursos tecnológicos aplicados a la logopedia. Valencia: Universidad de Valencia. Disponible en Internet en: <<http://cfv.uv.es/belloch/3logo1.htm>>

ESCOIN, J. (2001): Tecnologías de la Información y alumnos con deficiencia motriz. En VVAA. Apoyos

NAVARRO, J.L. (2001): Dificultades de Audición y Lenguaje. En VVAA. Apoyos Digitales para repensar la Educación Especial. Barcelona: Octaedro-EUB.

SÁNCHEZ, R. (1997): Ordenador y Discapacidad. Madrid: CEPE.

ANEXO I

ALUMNO/A: XXXXX NIVEL: Infantil 4 años. FECHA: Mayo 2.002
DIFICULTAD: Cofosis bilateral, implantada a los 2 años

Software seleccionado

- *Pequeabecedario (fundación sin barreras de la comunicación).*
- *Poliglótón (Edicinco).*
- *Caza cosa (Edicinco).*

Objetivo que se pretende

- *Refuerzo a la articulación de los distintos fonemas.*
- *Refuerzo de la LSE.*
- *Refuerzo del vocabulario trabajado en el aula según centros de interés.*
- *Interés por el uso del ordenador mediante juegos.*

Actividad concreta a desarrollar

- *Con el pequeabecedario, trabajar el fonema de que se trate repitiendo el nombre y el signo.*
- *Con el poliglótón elegir el memori del centro de interés que se trabaje, cada vez que se levanta una carta hay que repetir su nombre.*
- *Utilizar el ordenador como juego (caza cosas, juegos del pequeabecedario).*

Evaluación

- 1.- *¿Se ha cubierto el objetivo?*
Se han cubierto los objetivos propuestos.
- 2.- *¿Ha motivado al alumno?*
Ha motivado mucho, especialmente a esta alumna le encanta.
- 3.- *¿El programa ha sido el adecuado?*
Los programas mas idóneos han sido Pequeabecedario y poliglótón.

Observaciones

Es una alumna que repite muy bien debido al implante.

**ANEXO II
PROGRAMACIÓN SEMANAL**

NOMBRE: XXXXX

NIVEL: Infantil 4 años

TUTOR/A: WWWWW

SEMANA: del 4 al 8 de marzo

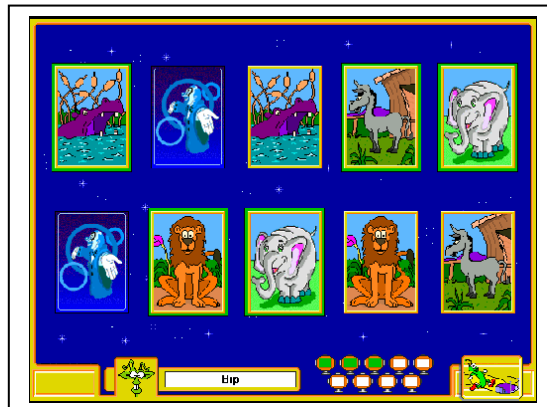
lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
	x	x (en el aula)	x (en el aula)	

C
O
N
T
E
N
I
D
O
S

- Vocabulario: Animales
- Articulación /K/

A
C
T
I
V
I
D
A
D
E
S

- Con el poligloton, vocabulario de animales.



A
C
T
I
V
I
D
A
D
E
S

- Con el Pequeabecedario trabajar palabras con sonido /k/ y su signo correspondiente:



E V A L U A C I Ó N	El inconveniente es que no siempre salen los mismos animales o salen algunos que no quieres trabajar todavía, ejemplo: hipopótamo, es una palabra muy larga para que la identifique adecuadamente.
R E C U R S O S	Programas: <ul style="list-style-type: none">- Pequeabcedario (Fundación sin barreras de la comunicación)- Poligloton (Edicinco)