

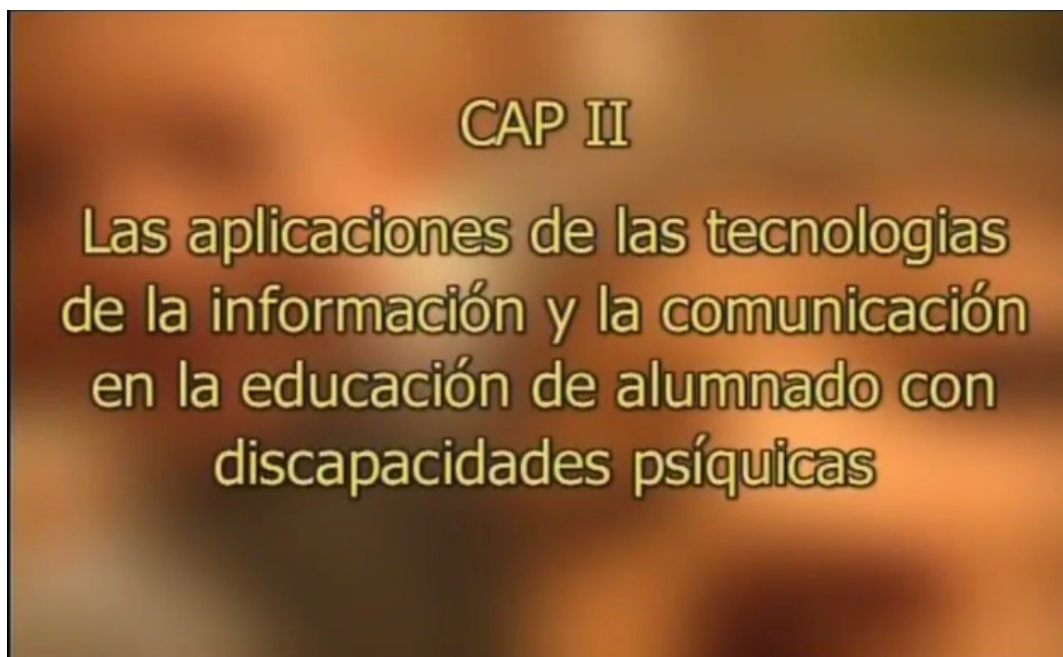


# Comprender participando

Con Beatriz Susana Sevilla

Serie: Las TIC en la educación de alumnado con necesidades especiales

Guía didáctica y vídeo capítulo 2: [Aplicaciones de las TIC en la educación de alumnado con discapacidades psíquicas y/o con retrasos o dificultades de aprendizaje](#)



## Resumen:

En este capítulo se reflexiona sobre el concepto de discapacidad psíquica, se comentan algunas ventajas del uso de las tecnologías de la información y la comunicación por parte de este alumnado y se presentan algunas ayudas técnicas. Asimismo se analizan distintas tipologías de programas informáticos y aplicaciones educativas, recomendando y presentando algunos de ellos. El capítulo finaliza con una reflexión sobre los conceptos de retraso y dificultades de aprendizaje y sobre algunas de las aportaciones del uso de ordenadores con este alumnado.

## Objetivos de aprendizaje:

- Conocer y valorar el uso de la informática en las tareas de organización, atención, de enseñanza y seguimiento de los alumnos.
- Motivar a las y los docentes para que conozcan y utilicen programas abiertos y configurables y para incentivar el empleo creativo de las TIC, especialmente con criterios de democratización de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Informar acerca del uso de distintas tipologías de programas informáticos y estimular las aplicaciones educativas para las áreas de lengua y matemáticas.

### Actividades previas al visionado:

Es recomendable recordar previamente los conceptos vistos durante el tratamiento del primer capítulo de la serie y luego plantear el problema de cómo y con qué recursos es posible contribuir a superar las diferentes capacidades de las y los alumnos con necesidades especiales. A modo de motivación, se puede utilizar el vídeo para comenzar la clase en la oscuridad y/o no emitir sonidos audibles para la mayoría de los presentes.

Es recomendable realizar una segunda etapa de visionado para analizar las posibles aplicaciones de las TIC a la educación de alumnos y alumnas con necesidades especiales, para que la educación se adecue tanto a sus características como a sus intereses.

Para facilitar la tarea y evitar que el alumnado tome notas sin necesidad, sugerimos entregar los listados con las tipologías de programas informáticos adecuados a la educación, proponiéndoles que presten atención a los materiales de software y a los periféricos que aparecen en pantalla, para que puedan investigar cuáles existen en el mercado local y, fundamentalmente, en su institución educativa.

### Actividades durante la presentación del vídeo:

Como en el caso del primer capítulo de la serie, se recomienda una primera visualización del vídeo y luego fragmentar su visionado según los distintos ejes temáticos del mismo. De igual modo, tanto la planificación curricular como las características e intereses del alumnado definirán el tiempo que se dedicará a estas actividades.

Una primera etapa de visionado puede ser la que se refiere a los **aspectos del marco general**. Para analizar estos conceptos se puede preguntar al alumnado:

- ¿Qué ventajas presenta el uso de las TIC comparándolas con las prácticas pedagógicas tradicionales en el aula?

- ¿Coinciden con los conceptos formulados por el profesor Jordi Quintana? Tanto en caso afirmativo como negativo ¿Por qué?



Actividades posteriores a la presentación del vídeo:

- 1) Se puede proponer un **debate** acerca de las primeras secuencias del vídeo, especialmente en torno a *la utilidad de las TIC como recurso educativo para garantizar la igualdad de oportunidades de aprendizaje, considerando las diferencias.*
- 2) Para la segunda parte del vídeo, sería muy interesante que el alumnado pueda aplicar y practicar con las distintas tipologías de programas informáticos adecuados a la educación. Para ello se puede promover la *investigación y el trabajo cooperativo en grupos por afinidad de intereses o según su actividad profesional*, para luego presentar los resultados al conjunto de la clase.

## ALGUNAS TIPOLOGÍAS DE PROGRAMAS INFORMÁTICOS ADECUADOS PARA LA EDUCACIÓN

- Programas genéricos o estándar
- Obras de referencia o consulta
- Programas educativos curriculares
- Programas de ejercitación o de Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO) y tutoriales
- Cuentos
- Talleres
- Juegos: aventuras gráficas, estrategia, reflexión...

3) Es conveniente la puesta en común de las experiencias desarrolladas y la elaboración de conclusiones generales sobre los temas planteados.

### Evaluación:

Es muy importante que el profesorado y los futuros profesionales apliquen estas tecnologías de la información y la comunicación, por lo tanto es recomendable realizar una evaluación continua durante todas las clases, tanto de las planificaciones que realicen con su alumnado o para las instituciones en donde trabajen y/o estudien, como del desarrollo de las experiencias y de los resultados obtenidos con las mismas.

También es conveniente proponerles una autoevaluación y una evaluación grupal, acordando los criterios previamente.

Para la evaluación final pueden presentar una monografía o realizar un informe de la observación de las actividades realizadas considerando tanto los procedimientos, las características de los programas que puedan haber producido, como así también los resultados obtenidos.

### Bibliografía:

- ALBA, Carmen. (2001). "Educación y diversidad en una sociedad tecnológica". En:

- AREA, Manuel. (coord.). Educar en la sociedad de la información. Bilbao: Desclée de Brouwer, p. 295-320.
- ALBA, Carmen; SÁNCHEZ, Pilar. (1996). "La utilización de recursos tecnológicos en los contextos educativos como respuesta a la diversidad". En: GALLEGO, Domingo J.; ALONSO, Catalina M.; CANTÓN, Isabel. (coords.). Integración curricular de los recursos tecnológicos. Barcelona: Oikos-Tau, p. 350-376.
  - CUESTA, Anna Maria de la; et al., (1996). "La informática en la educación de alumnos con necesidades educativas especiales". En: FERRÉS, Joan; MARQUÈS, Pere. (coords.). Comunicación educativa y nuevas tecnologías. Barcelona: Praxis.
  - GIMENO, José. (1999). "La construcción del discurso acerca de la diversidad y sus prácticas (I)". Aula de Innovación Educativa, nº 81, p. 67-72.
  - GIMENO, José. (coord.). (2002). "Dos conceptos de moda". Cuadernos de Pedagogía, nº 311, p. 51-83.
  - GINÉ, Climent. (coord.). (1994). "Los niños con discapacidad en la escuela". Comunicación, Lenguaje y Educación, nº 22, p. 3-57.
  - HAVLIK, Jarmila M. (comp.). (2000). Informática y discapacidad. Fundamentos y aplicaciones. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
  - MARCHESI, Álvaro; COLL, César; PALACIOS, Jesús. (comps.). (1990). Desarrollo psicológico y educación, III. Necesidades educativas especiales y aprendizaje escolar. Madrid: Alianza.
  - PÉREZ, Ángel I. (2002). "Un aprendizaje diverso y relevante". Cuadernos de Pedagogía, nº 311, p. 66-70.
  - PRENDES, María Paz. (2000). "Nuevas tecnologías aplicadas a la educación especial". En: CABERO, Julio; et al. (coords.). Y continuamos avanzando. Las nuevas tecnologías para la mejora educativa. Nuevas tecnologías en la formación flexible y a distancia. Sevilla: Kronos, p. 734-753,  
<http://www.grupotecnologiaeducativa.es/index.php/publicaciones>
  - SÁNCHEZ, Rafael. (2000). "Nuevas tecnologías aplicadas a la educación especial". En: CEBRIÁN, Manuel; RÍOS, José Manuel. (coord.). Nuevas tecnologías aplicadas a las didácticas especiales. Madrid: Pirámide, p. 163-197.
  - SÁNCHEZ, Rafael. (2002). Ordenador y discapacidad. Guía práctica de apoyo a las personas con necesidades educativas especiales. Madrid: CEPE, ([Resumen del libro](#))

## Webgrafía:

### Algunos programas para el área de lengua:

- [Babel](#), Batería para Aprendizajes Básicos de Estimulación Lectora
- Actividades de lengua de [Clic](#)
- [Creación de actividades de lengua con Clic](#)

Algunos programas para el área de matemáticas:

- [Cabri Géomètre](#)
- [Cálculo mental con Clic](#)
- Creación de actividades de cálculo con el [módulo Arith de Clic](#)
- [Actividades de matemáticas de Clic](#)
- MAHEUX, Víctor M. [En línea]. [Ocultos pero no ausentes \(los ciegos y la informática\)](#). [Consulta: febrero de 2003].

[Fundación de Ciegos Manuel Caragol](#)

- [ONCE](#), Organización Nacional de Ciegos Españoles

[Programas informáticos citados para la creación de actividades](#)

[Klik & Play](#), de Europress

Front Page, de Microsoft

[Dreamweaver](#), de Macromedia

PROGRAMAS ABIERTOS

CLIC "[El racó del Clic](#)"

[Aplicaciones educativas creadas por maestros y maestras](#), para consultar y descargar

[Curso de creación de materiales educativos multimedia con Clic 3.0](#)

[Manual de Clic 3.0](#) en formato PDF

Otros:

Página Web de [Jordi Lagares](#)

Página Web de [Juanjo Cárdenas](#)

[Multigestor](#), de Pere Marquès

[Hotpotatoes](#)

[Manual de Hotpotatoes en español](#)

[QUIA](#)

Programas citados:

Creative Writer, Word Pad, Word, Paint, PowerPoint, Explorer y Outlook, de [Microsoft](#)

[Kid Pix](#)

[PaintShopPro](#), de Jasc

Navegador Comunicador y Mensajería, de [Netscape](#)

[Eudora](#)

Enciclopedias de [Zeta Multimedia](#)

Trampolín, de [Anaya Multimedia](#)

Living Books, de [Broderbund](#)

Las tres mellizas, de [Planeta Actimedia](#)

Aprende a colorear, de [Planeta Multimedia](#)

Juegotes y Aventuras de Noemí, de [Barcelona Multimedia](#)

Scrabble, de Mattel Media: [www.mattelmedia.com](http://www.mattelmedia.com)

Lego Creator, de [Lego](http://www.lego.com)

Autora de la guía didáctica: Beatriz Susana Sevilla

Ficha técnica Capítulo 2:

Institución productora: [Unitat audiovisual de la Universidad de Barcelona](http://www.uab.cat) Producidos por Olegario López Paramio, con la dirección académica de Jordi Quintana Albalat de la Universidad de Barcelona.

Guión: Jordi Quintana Albalat

Materias/Disciplinas: Educación - Divulgación- Salud

Género: Documental - Motivador - Reportajes

Destinatarios: Adultos, estudiantes, docentes universitarios

País: España

Año de producción: 2003

Duración: 30 minutos