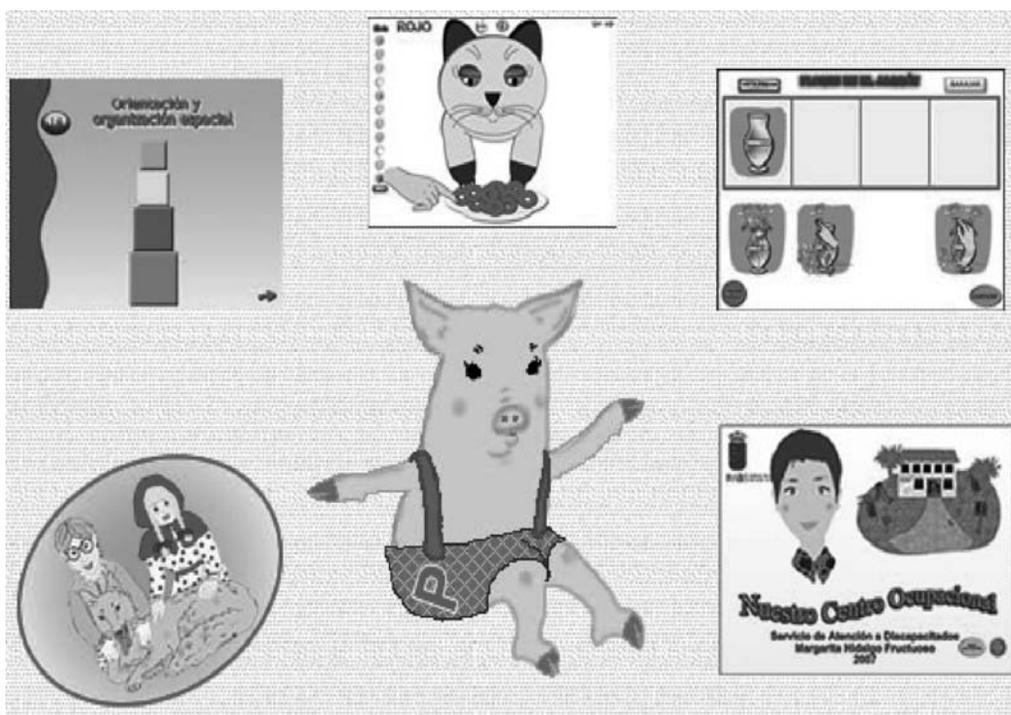


PROGRAMAS PARA SIGNAR, APRENDER Y DISFRUTAR

Margarita Hidalgo Fructuoso
Instituto Murciano de Acción Social (IMAS)



El conjunto de programas presentado, se ha ido creando en función de las necesidades más inmediatas que han ido surgiendo en los Centros Ocupacionales del IMAS, que están aplicando el Programa de Comunicación Aumentativa con uso predominante del Sistema de Habla Signada Schaeffer.

Los primeros programas para familiarizar a los profesionales de los Centros con la signación, fueron realizados en Power Point . Muy poco después, llegó a mis manos la herramienta de programación Neobook, y con ella sigo trabajando.

A medida que evolucionaba el Programa de Comunicación y se iba implantando el Sistema Schaeffer, el uso del software fue generalizándose. Así, los usuarios comenzaron a incorporarse a las sesiones de signación con sus educadores, y empezó a utilizarse en actividades de aprendizaje individual y grupal.

Comencé por hacer cuentos: "Hola, corderas" y una "Caperucita" en viñetas Power Point, que me ayudaron enormemente a romper la sensación de ridículo que puede sufrir cualquiera, ante esta demanda especial. Visto el éxito, y ya con Neobook (y muchas herramientas más) hice la "Caperucita y el lobo" que tantos buenos momentos nos ha dado la oportunidad de compartir.

El convencimiento no se logra con palabras, sino con hechos. Los profesionales, valoraron los recursos que se iba poniendo a su disposición y vieron que se podían desarrollar otros con vistas a cubrir las necesidades relacionadas con las actividades de la vida diaria.

Basado en la idea aportada por el Centro Ocupacional de El Palmar, se creó "Nuestro Centro Ocupacional", que contiene gran parte de los entornos habituales de los Centros para la atención o formación de discapacitados psíquicos.

Otra programación, como las "Secuencias temporales" ha sido realizada para trabajar algunos aspectos básicos de las áreas cognitivo-perceptivas.

Características de la programación.

La motivación del usuario.

El motivo fundamental para crear software especial, siempre ha sido facilitar los aprendizajes de mis alumnos, al margen del contenido que tuviesen. ¿ Por qué el uso del ordenador puede facilitar la adquisición de la signación o los aprendizajes?. Pues por varias razones:

. Cambia el sujeto que demanda un esfuerzo, ahora es el ordenador, y no hay una exigencia con implicación emocional negativa.

. Por ello, la presión emocional ante la dificultad es distinta. Ante una máquina no se siente la frustración del fracaso, sino el estímulo de intentarlo una vez más.

. El aprendizaje por ensayo-error es el modo en que aprendemos todos, pero siempre nos disgusta tener observadores que critiquen nuestros fallos. El ordenador es un individuo neutro, y sólo va a decir o hacer lo que el programa prevea de antemano. Es paciente con los fracasos, pero diligente y generoso en las ayudas y ánimos otorgados.

. En usuarios con necesidades especiales, el uso de programas educativos hechos a su medida, significa para ellos ser "como los demás". Es una herramienta de normalización educativa, circunstancial, social y personal.

Posibilidades pedagógicas y didácticas.

. El ordenador es el educador que nunca se cansa, no se impacienta, ni se enfada, ni te mira con ojos inquisidores.

. El esfuerzo de hacer una buena programación, unida a la utilización de recursos atractivos: vídeos, música, fotos y dibujos, etc., nos recompensa al final, con poseer una herramienta estable y duradera.

. Cómoda, pues el esfuerzo lo hicimos una vez; y estructurada permanentemente, lo cual, nos facilita el trabajo y nos ayuda en mantener su sistematización.

. La vigilancia del trabajo del alumno se hace menos necesaria, pues es el programa quien orienta, ayuda, corrige o felicita; paralelamente al educador, claro está.

. Fomenta la capacidad para trabajar de forma individual, y contrarresta la dependencia excesiva de ser apoyado por el educador.

. Ejercicios que serían algo aburridos empleando materiales convencionales: completar palabras, ordenar frases, sumas..., pueden convertirse en juegos motivadores.

. Posibilita realizar tareas y actividades individuales, que normalmente requieren hacerse en grupo: jugar con memorys, al parchís...

. Los trabajos de carácter individual adquieren otra dimensión, al permitir que el alumno explore las posibilidades existentes y decida la elección de la más adecuada.

. Va creando en el usuario, hábitos de orden: inicio y término de la tarea, organización en la forma de ejecución de los ejercicios o juegos, estructuración de los elementos intervinientes.

. Es un complemento sin igual de los métodos tradicionales de enseñanza: podemos hacer el ejercicio en el ordenador, para solventar las dificultades previstas, y después pasaremos a hacerlo en la mesa, usando materiales convencionales.

. Podemos entrenar un aprendizaje simultáneamente en la pantalla, y a la vez, emplear material real.

Organización de los programas.

La idea común a todo el software desarrollado en épocas anteriores y en la actual, ha sido crear herramientas informatizadas, que sean lo más parecidas posible a las tradicionales.

Diseño y estilo.

. Dar a las pantallas un aspecto diáfano y sin demasiados adornos que puedan distraer del objetivo presentado.

. Empleo de fondos claros para que no cansen la vista, y permitan que se resalten los elementos y objetos, tanto los permanentes, como los de aparición condicionada.

. Inclusión de dibujos no complicados, sin rebordes, sombras o rayados que interfieran en la percepción visual y en la identificación correcta que pretendemos.

. Usar siempre material gráfico de creación propia, entre otras cosas, para dar uniformidad al aspecto global.

Estrategias de aprendizaje.

- . Previsión de varios niveles de dificultad progresiva, dependiendo del tipo de programa.

- . Aprendizaje por ensayo-error.

- . Ayudas en la pantalla, a petición del usuario, o porque se haya previsto otorgarlas.

- . Orientaciones verbales para el usuario, en función de los eventos generados por éste en el uso del programa.

- . Refuerzo de los aciertos mediante mensajes de voz, gifs animados propios, tonos musicales, vídeos-premio final.

Herramientas y ayudas en la pantalla.

Inclusión de iconos cuyas funciones dependerán del carácter del ejercicio propuesto en esa pantalla en particular:

- . Ayuda en pantalla: entregada por el programa; permanente, ocasional o a petición del usuario.

- . Repetición opcional del ejercicio.

- . Iconos de navegación rápida entre pantallas.

- . Iconos de acceso a los vídeos de signación.

- . Iconos de acceso a sugerencias variadas de ejecución del ejercicio actual.

- . Migración rápida al Menú principal.

Orientaciones didácticas.

- . Ficha técnica en los programas que lo requieren, con indicaciones acerca de los destinatarios, objetivos y modos de empleo del programa.

- . Descripción de las funciones desempeñadas por los iconos incluidos en el programa.

PROGRAMAS PARA SIGNAR Y APRENDER:

- Caperucita y el lobo.

- Los tres cerditos.

- Lotos y memorys.

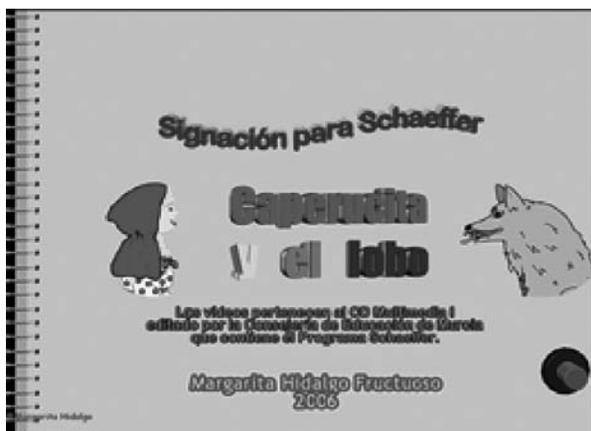
- Signar colores.

- El Centro Ocupacional.

PROGRAMAS PARA CONOCER Y ORGANIZAR

- Secuencias temporales.
- Secuencias temporales básicas.
- Orientación y organización espacial.

Caperucita y el lobo



Título:	Año creación	Tamaño	Idioma	Compilación
Caperucita y el lobo	2006	41,3 MB	Español	Neobook
Requisitos	Res. pantalla	Nº Pantallas	Videos Signación	Orientaciones
S.O WINDOWS	1024 X 768 píx.	28	Si	No

Destinatarios: personas con o sin discapacidad. Quienes estén en proceso de aprender o aplicar la signación para Schaeffer: usuarios, educadores, maestros, padres.

Objetivo pedagógico: aprendizaje o entrenamiento en la signación, empleando un medio lúdico y desprovisto de presiones, por la ausencia de demanda directa.

Aprendizajes implícitos:

- . Conocimiento del cuento clásico "Caperucita" y sus personajes.
- . Familiarizarse con las relaciones de causa-efecto, provocadas por las acciones realizadas por los protagonistas.
- . Desenlace con moraleja: todos podemos ser amigos.

Organización del programa:

- . Presentación secuenciada del cuento, en pantallas individuales.
- . Texto sin apoyos de vídeo, para repasar los signos ejercitados.

Recursos empleados:

- . Frases signadas apoyadas con vídeos.
- . Vídeos modificados para la correcta conjugación verbal y gramatical.
- . Efectos de sonido y música.
- . Ventanas del texto del hecho actual, en cada pantalla.
- . Botones de repetición de la secuencia signada.
- . Navegación rápida entre pantallas.

Los tres Cerditos



Título:	Año creación	Tamaño	Idioma	Compilación
Los tres cerditos	2008	68,3 MB	Español	Neobook
Requisitos	Res. pantalla	Nº Pantallas	Vídeos Signación	Orientaciones
S.O WINDOWS	1024 X 768 píx.	34	Si	No

Destinatarios: personas con o sin discapacidad. Quienes estén en proceso de aprender o aplicar la signación para Schaeffer: usuarios, educadores, maestros, padres.

Objetivo pedagógico: aprendizaje o entrenamiento en la signación, empleando un medio lúdico y desprovisto de presiones, por la ausencia de demanda directa.

Aprendizajes implícitos:

- . Conocimiento del cuento clásico "Los tres cerditos" y sus personajes.
- . Familiarizarse con las relaciones de causa-efecto, provocadas por las acciones realizadas por los protagonistas.
- . Desenlace con moraleja: todos podemos ser amigos.

Organización del programa:

- . Presentación secuenciada del cuento, en pantallas individuales.
- . Texto sin apoyos de vídeo, para repasar los signos ejercitados.

Recursos empleados:

- . Frases signadas apoyadas con vídeos.
- . Vídeos modificados para la correcta conjugación verbal y gramatical.
- . Efectos de sonido y música.
- . Ventanas del texto del hecho actual, en cada pantalla.
- . Botones de repetición de la secuencia signada.
- . Navegación rápida entre pantallas.

Lotos y Memorys.



Título:		Año creación	Tamaño	Idioma	Compilación
Lotos y memorys		2009	268 MB	Español	Neobook
Requisitos	Res. pantalla	Nº Pantallas	Videos Signación	Orientaciones	
S.O WINDOWS	1024 X 768 píx.	32	Si	Si	

Destinatarios:

- . Niños a partir de los 4 años. Adultos y niños con necesidades especiales
- . Personas con alteraciones cognitivo-perceptivas.

Objetivo pedagógico: aprendizaje o entrenamiento en la signación, empleando un medio lúdico y desprovisto de presiones, por la ausencia de demanda directa. Disfrutar con las tareas presentadas.

Aprendizajes implícitos:

- . Potenciar la capacidad para el análisis y aprehensión visual.
- . Hacer asociaciones entre los objetos y la categoría a que pertenecen.
- . Aprendizaje de conceptos y vocabulario.
- . Aprender a categorizar los elementos del entorno habitual.

Organización del programa:

- . 10 lotos signados o nombrados, pudiendo elegir opción, en tablero.
- . 10 lotos nombrados y signados, en casillero.
- . 3 memorys nombrados.
- . 3 memorys signados.

Recursos empleados:

- . Vídeos con signación del vocabulario contenido.
- . Posibilidad de conectar/desconectar vídeos en los memorys.
- . Locución del vocabulario contenido.
- . Música disponible para trabajar escuchándola.
- . Vídeos infantiles de recompensa por la tarea bien hecha.

Los Colores



Título:	Año creación	Tamaño	Idioma	Compilación
Los colores	2009	73,1 MB	Español	Neobook
Requisitos	Res. pantalla	Nº Pantallas	Videos Signación	Orientaciones
S.O WINDOWS	1024 X 768 píx.	84	Si	Si

Destinatarios:

- . Niños a partir de los 4 años. Adultos y niños con necesidades especiales
- . Personas con alteraciones cognitivo-perceptivas y de simbolización.

Objetivo pedagógico: aprendizaje o entrenamiento en la signación de los once colores básicos, discriminación, y sus representaciones gráficas (pictograma de signo). Disfrutar con las tareas presentadas.

Aprendizajes implícitos:

- . Manipulación virtual de elementos para: apilar, ensartar, componer, etc.
- . Aprendizaje de vocabulario: cosas, alimentos, formas.
- . Organización espacial de izquierda- derecha y de arriba-abajo en la colocación de algunos elementos.

Organización del programa:

- . 11 pantallas aprendizaje individual de cada color
- . 66 pantallas para el aprendizaje progresivo de los colores
- . En cada grupo de colores acumulados y sus pictogramas, se ha previsto 5 ejercicios distintos.

Recursos empleados:

- . Vídeos con signación del vocabulario contenido.
- . Gif animado al final del ejercicio de color individual con la secuencia completa de lo realizado.
- . Gifs animados variados, masculinos y femeninos, de refuerzo y apoyo por la tarea terminada.
- . Botones para: sugerencias didácticas , navegación rápida.

El Centro Ocupacional



Título:	Año creación	Tamaño	Idioma	Compilación
Nuestro C. O.	2007	567 MB	Español	Neobook
Requisitos	Res. pantalla	Nº Pantallas	Vídeos Signación	Orientaciones
S.O WINDOWS	1024 X 768 píx.	158	Si	Si

Destinatarios:

- . Niños sin discapacidad, a partir de los 2 años.
- . Adultos y niños con necesidades especiales.
- . Personas en aprendizaje de la signación para Schaeffer.

Objetivo pedagógico: aprendizaje y/o entrenamiento en la signación del vocabulario contenido en el CD Multimedia II de la Consejería de Educación de Murcia.

Aprendizajes implícitos:

- . Conocimiento de las características y contenidos de los entornos habituales en los C.O. para Discapacitados Psíquicos.
- . Aprendizaje de categorías nominales: cosas, frutas, personas, etc.
- . Vocabulario signado amplio: nombres, verbos, adjetivos, artículos...

Organización del programa: en 3 grandes áreas.

- . El C.O. y sus áreas: Ocupacional, Sanitaria, Servicios comunes, Ocio.
- . Actividades diarias por la: mañana, mediodía, tarde y noche.
- . Las Fiestas: Navidad, Carnaval, Semana Santa, Fiesta del Centro.
- . Clasificación por Unidades Temáticas.

Recursos empleados:

- . Vídeos del CD Multimedia. Vídeos modificados según necesidades.
- . Efectos sonoros y musicales asociados a las imágenes.
- . Navegación rápida y fluida entre todas las áreas.
- . Gran cantidad de dibujos: entornos y lugares, objetos, personas, cosas, alimentos.

Secuencias Temporales



Título:		Año creación	Tamaño	Idioma	Compilación
Secuencias temporales		2007	567 MB	Español	Neobook
Requisitos	Res. pantalla	Nº Pantallas	Vídeos	Signación	Orientaciones
S.O WINDOWS	1024 X 768 píx.	158		Si	Si

Destinatarios:

- . Niños sin discapacidad, a partir de los 4 años.
- . Adultos y niños con necesidades especiales.
- . Personas con alteraciones en la organización espacio-temporal.

Objetivo pedagógico: Lograr la correcta estructuración espacio-temporal a través de secuencias de imágenes, asociadas por razones de causa-efecto.

Aprendizajes implícitos:

- . Reflexiones acerca de actos cotidianos y rutinarios.
- . Estructuración mental para la organización y previsión de acciones.
- . Análisis de las imágenes y estudio/previsión de las intenciones de los personajes que aparecen en las secuencias.

Organización del programa:

- . Cuatro niveles de dificultad con series de 3,4,5 y 6 viñetas.
- . 16 series con imagen+voz
- . 18 series que aúnan imagen+texto+voz
- . Búsquedas por nº de viñetas o por Unidad Temática.

Recursos empleados:

- . Apoyo continuo del aprendizaje, mediante la Vista Previa de la serie.
- . Avisos, correcciones y refuerzos verbales positivos durante la ejecución.
- . Posibilidad de resolución mediante ensayos.
- . Descripciones verbales de todo el proceso contenido en la secuencia.

Secuencias Temporales Básicas.



Título:	Año creación	Tamaño	Idioma	Compilación
Sec. temporales básicas	2009	208 MB	Español	Neobook
Requisitos	Res. pantalla	Nº Pantallas	Videos Signación	Orientaciones
S.O WINDOWS	1024 X 768 píx.	57	No	Si

Destinatarios:

- . Niños sin discapacidad, a partir de los 4 años.
- . Adultos y niños con necesidades especiales.
- . Personas con alteraciones en la organización espacio-temporal.

Objetivo pedagógico: Lograr la correcta estructuración espacio-temporal a través de secuencias de imágenes, asociadas por razones de causa-efecto.

Aprendizajes implícitos:

- . Reflexiones acerca de actos cotidianos y rutinarios.
- . Estructuración mental para la organización y previsión de acciones.
- . Análisis de las imágenes y estudio/previsión de las intenciones de los personajes que aparecen en las secuencias.

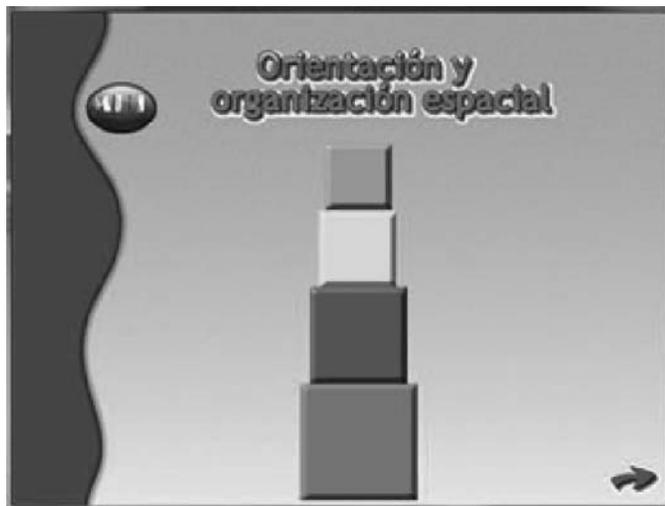
Organización del programa:

- . Dos niveles de dificultad con series de 3 y 4 viñetas.
- . 28 series de tres viñetas, con imagen+voz
- . 23 series de cuatro viñetas con imagen+voz
- . Búsquedas por menú principal y submenús.

Recursos empleados:

- . Apoyo continuo del aprendizaje, mediante la Vista Previa de cada serie.
- . Avisos, correcciones y refuerzos verbales positivos durante la ejecución.
- . Posibilidad de resolución mediante ensayos.
- . Descripciones verbales de todo el proceso contenido en la secuencia.

Orientación y Organización Espacial.



Título:	Año creación	Tamaño	Idioma	Compilación
Orient. y orga. espacial	2009	91,1 MB	Español	Neobook
Requisitos	Res. pantalla	Nº Pantallas	Vídeos Signación	Orientaciones
S.O WINDOWS	1024 X 768 píx.	71	Si	Si

Destinatarios:

- . Niños sin discapacidad, a partir de los 4 años.
- . Adultos y niños con necesidades especiales.
- . Personas con alteraciones en la orientación y organización visoespacial.

Objetivo pedagógico: Lograr los mecanismos básicos para la discriminación y asociación de colores, formas, ordenación de tamaños y perfiles encajables. Aprendizaje de la signación de formas, tamaños y colores.

Aprendizajes implícitos:

- . Aumento de la capacidad de observación, comparación; integración de las partes de un todo.

Organización del programa:

- . Menú con siete opciones para asociar colores, perfiles sencillos y dobles, orientación de triángulos, ordenación de tamaños: formas, pirámides y triángulos. Discriminación de formas poligonales.

Recursos empleados:

- . Simulación de la manipulación virtual: tableros encajables, apilables.
- . Vídeos para la signación de formas, colores y tamaños.
- . Sugerencias en pantalla para cada ejercicio.
- . Ayuda opcional en pantalla.
- . Navegación rápida.