

INTRODUCCIÓN

"Actividades de lecto-escritura para motóricos " es un programa informático que surgió hace varios años a partir de la idea de algunas profesoras, de alumnos afectados a nivel motórico, interesadas en integrar los diversos métodos de enseñanza de la lectura que se utilizan en necesidades educativas especiales, en un único programa informático, que fuese sencillo de manejar y de adaptar según las necesidades de cada usuario o usuaria. Era un intento de quitarse el corsé impuesto por métodos estandarizados de comunicación alternativa. Se pretendía también huir de ciertos programas informáticos específicos que incluyen gráficos en formatos nativos que impiden la transferencia, la manipulación y /o la adición de nuevas actividades. Se quería poseer una herramienta que aceptara imágenes estandarizadas en los sistemas de comunicación aumentativa e imágenes y sonidos generados desde la propia realidad cotidiana de cada centro. En este sentido este programa acepta imágenes con formato BMP y GIF, fáciles de obtener por escaneo o Internet.

Se ha puesto especial interés en conseguir la mayor facilidad de manejo para el alumnado, de manera que el programa además de efectuar el barrido para que el usuario presione sobre un pulsador, como solían hacer hasta ahora los programas destinados a afectados motóricos, se han añadido dos nuevas posibilidades:

A) No es necesario un pulsador, basta tocar cualquier tecla alfabética o la barra espaciadora.

B) Se ha habilitado la posibilidad de pulsar un número (1,2,3), para ejecutar la acción, sin necesidad de esperar al barrido. Así, si el usuario puede acceder a un teclado de conceptos en el que se hayan definido los números 1, 2,3 puede pulsarlos y obtener control sobre el programa. Igualmente, si el usuario maneja el ordenador por voz, puede emular el clic sobre 1,2,3 y manejar las opciones disponibles.

Se ha introducido un nuevo un botón llamado "Área de descanso", que se activa entre dos botones de acción. Su misión ha resultado muy necesaria, tras la experiencia en el aula, ya que gracias a él evitamos que el alumno pulse sobre un botón no deseado. Dado que era posible realizar una pulsación en el instante justo en el que el puntero del ratón cambiaba de posición, este botón inactivo, garantiza que no se tome por pulsado un botón no deseado.

Aunque el programa presenta varios botones para acceder directamente a cada una de las opciones, existen dos módulos claramente diferenciados:

-Reconocer: Que podría ser utilizado por el profesorado como una prueba o test del grado de interacción que el alumno puede llegar a establecer entre él mismo, su profesor o profesora y el ordenador.

-Leer y escribir: Conjunto de actividades que llevan al alumno o alumna desde la simple visualización de una imagen y su grafía hasta la ejercitación de la lectura y la escritura

"Actividades de lecto-escritura para motóricos " es, pues, un programa abierto a la adaptación de cada usuario o usuaria, y me permito suponer que su utilización por alumnos afectados tendrá un repercusión positiva en las aulas de necesidades educativas especiales, ayudando al profesorado en la comunicación con sus alumnos y dando a éstos la motivación necesaria para aprender a leer y escribir.

• Breve descripción del programa

Programa destinado a la realización de actividades de lecto-escritura por parte de alumnos afectados a nivel motórico.

Permite al profesorado crear los ejercicios que desarrollará el alumnado.

Consta de 7 módulos: Reconocer - Observar una imagen y su grafía - Distinguir entre dos textos - Entre tres textos - Señalar una imagen entre dos posibles - Lo mismo entre tres - Escribir una palabra o frase que se muestra desordenada.

El programa funciona por barrido y pulsación sobre el ratón adaptado o por pulsación sobre el teclado o puede aceptar ordenes por el micrófono siempre y cuando se posea el software específico para manejar el ordenador con el micrófono.

• Requerimientos mínimos

Ordenador PC Pentium, con 32 Mb de RAM y 7 MB de disco duro. Sistema operativo

Windows 95 o superior.

Tarjeta SVGA a 640X480 píxel.

Pulsador conectado al botón izquierdo del ratón (no es imprescindible).

• Instalación

Este programa funciona únicamente en Windows de 32 bits, es decir Windows 95 o 98.

En el disco 1 encontrará el fichero Instalar.bat y Setup.exe.

Haga funcionar uno de los dos programas. En realidad Instalar se limita a ejecutar el programa Setup, por lo tanto lo que digo a continuación para Setup es igual que si lo dijera para Instalar.

Para instalar el programa en el disco duro, utilice desde Windows el programa SETUP y le guiará en todo el proceso .

El procedimiento es bien conocido por los usuarios de Windows:

Desde el administrador de archivos se elige Archivo. Después Ejecutar. Allí se elige Examinar para ver los archivos de la unidad A:

Se selecciona Setup y se le da al botón Aceptar.

El programa Setup se ocupa de todo, siga sus instrucciones.

El programa se llama Inicio.exe

• Desinstalación

Acceder a Mi Pc. Desde allí a Panel de control y por último a Quitar programas: Inicio.exe

También utilizar el programa incluido : Eliminar.exe

• Instrucciones de funcionamiento

El programa se entrega con varios ejercicios de ejemplo, por tanto, una buena forma de aprender a usarlo es seleccionar un ejercicio (con la extensión .(punto) eje.) y pulsar sobre una de sus opciones.

Una vez seleccionado el ejercicio podemos elegir entre 7 opciones:

Reconocer: Aquí las imágenes son mostradas al azar y la actividad consiste en que el profesor o profesora pida al alumno que señale alguna de las que aparece. Se pretende con esta opción que el alumno muestre su capacidad para responder a las cuestiones que el programa le plantea. Este programa no tiene ningún sentido sin la presencia constante del profesorado. Y si esto es verdad en todo el programa, en esta actividad es imprescindible.

Una vez comprobado el grado de interacción que podemos establecer con el alumno y el programa podemos elegir una de las otras 6 opciones.

1 Texto 1 Imagen: Se presentan de una en una las imágenes y sonidos definidos como elementos del ejercicio. Pero además se muestra la forma de escribirlo.

1 Imagen 2 Textos: En esta opción el alumno debe pulsar cuando la flecha señale la palabra, de las dos que se ofrecen, que corresponde con la imagen que aparece.

1 Imagen 3 Textos: Aquí el alumno debe elegir la palabra correcta entre 3 posibilidades.

2 Imágenes 1 Texto: El alumno debe pulsar sobre la imagen, de las 2 posibles que se ofrecen, cuyo texto se muestra en pantalla.

3 Imágenes 1 Texto: Idéntica a la anterior, la elección se realiza sobre tres imágenes.

En cada una de las opciones aparecen estos botones:

Menú: Que nos saca de la opción actual y nos envía a la pantalla principal.

Oír: Que permite oír la grabación que acompaña a cada texto. Si del ejercicio se quiere omitir la posibilidad de la audición hemos considerado como lo más eficaz el apagar los altavoces o bajar su volumen, ya que esta manipulación podemos hacerla sin necesidad de tomar el control del ratón o el teclado, lo que de hacerlo puede ser molesto para los alumnos.

Área de Descanso: Botón que no realiza acción alguna, excepto en la opción de escribir que pone el puntero del ratón en el primer botón de la frase a escribir.

Aumentar Dificultad o Disminuir Dificultad: Pasa de una pantalla a la siguiente.

Escribir: Es sin duda la opción más compleja. Aparece la imagen, la palabra o frase y unos botones que contienen las letras de la palabra o frase, desordenados. Al efectuar el barrido el alumno debe elegir la letra correcta. Si se equivoca puede pulsar sobre el botón Borrar. Al pulsar sobre el botón Descanso, se reinicia el barrido por las letras.

Si el alumno alcanza a escribir por este sistema, será el momento de crear ejercicios de escritura. Esto quiere decir que se pueden elaborar ejercicios de frases complejas, que quizás en las opciones de reconocimiento y asociación no tengan tanto sentido.

Se ha añadido, en algunos botones donde caben ciertas dudas sobre su utilización, una ayuda relativa al objeto al que apunta el ratón en ese momento, bastando para ello con pulsar sobre el botón derecho del ratón.

Esto es especialmente importante en la ventana de edición del ejercicio. En dicha ventana obtenemos todo el control sobre la configuración de los ejercicios. Se

accede eligiendo un ejercicio y pulsando sobre el botón Editar Ejercicio desde la pantalla principal.

La edición de los ejercicios nos permite:

- 1) Relacionar una frase, una imagen y un sonido aumentando las actividades de cada ejercicio
- 2) Establecer la velocidad de barrido del programa.
- 3) Realizar modificaciones sobre los ejercicios ya preparados.
- 4) Copiar un ejercicio con otro nombre y a partir de ahí aumentar o disminuir el número de actividades del ejercicio. Para esto primero se entra en la opción Modificar. Esto nos permite copiar y pegar desde portapapeles de Windows y finalmente, si lo deseamos, cambiar el nombre al ejercicio, creando uno nuevo.
- 5) Ver una imagen con sólo hacer doble clic sobre la lista de imágenes disponibles. Las imágenes nuevas deben incluirse en la carpeta `..\imágenes\` que está incluida en la carpeta donde se instala el programa.
- 6) Oír un sonido con sólo hacer doble clic sobre la lista de sonidos disponibles. Los sonidos nuevos deben incluirse en la carpeta `..\sonidos\` que está incluida en la carpeta donde se instala el programa.

• Sugerencias de aprovechamiento didáctico

Como su propio nombre indica "Actividades de lecto-escritura para motóricos" es un programa que ayuda al profesorado en su tarea de enseñar a leer y a escribir. Pero esta ayuda resulta de la mayor importancia por los a menudo escasos recursos de comunicación que poseen los alumnos a quienes van dirigido.

El programa, como tantos otros, busca el éxito del usuario, intentando darle las mayores posibilidades de acierto en sus respuestas.

Idealmente las sesiones de uso de este programa requerirán la intervención constante del profesorado. No solo adaptando y graduando los ejercicios, sino dirigiendo la sesión y estimulando en todo momento al alumno, exigiendo una respuesta para seguir avanzando, lo que en este tipo de usuarios que presentan dificultades importantes para controlar y producir efectos directamente sobre su entorno, es de vital importancia.

El hecho de emitir una respuesta y comprobar los resultados, influirá directamente sobre su desarrollo emocional, motivacional e incluso cognitivo.

• Etapa

Alumnos con problemas motóricos que comienzan tareas de aprendizaje de la lecto-escritura.

• Objetivos educativos

- Proporcionar a los usuarios, personas afectadas de movimiento, con algún resto motórico, un sistema para la iniciación en las tareas de lecto-escritura.
- Proporcionar al profesorado de necesidades educativas especiales una herramienta para la realización de tareas de lecto-escritura.
- Aumentar la integración social de los alumnos mediante el uso de instrumentos tecnológicos de actualidad.
- Ejercitar el reconocimiento de imágenes.
- Ejercitar la asociación entre imagen y grafía.
- Facilitar un modo de escritura a personas afectadas a nivel motórico.
- Fomentar la autoestima de estas personas permitiéndoles la manipulación del programa por medio de un pulsador, el teclado o un micrófono.

• Propuestas de utilización e integración en el curriculum

El uso del ordenador es, entre la variada gama de ayudas técnicas existentes hoy en día, un elemento fundamental que permite a la persona disminuida, especialmente aquella que presenta gran afectación motórica, salir del aislamiento en el que con frecuencia le mantiene su discapacidad.

Podrían destacarse algunas características:

- Es una herramienta que permite adaptar su hardware a las posibilidades motrices del usuario manejándolo con un mínimo esfuerzo físico.
- Permite adaptar el software a las características del entorno escolar y/ o familiar específico.
- Proporciona independencia a las personas que constantemente necesitan de un intermediario para expresar sus deseos o necesidades, sintiéndose competentes, capaces de valerse por sí mismos y eliminando el sentimiento de fracaso.
- Repite sin cansarse aquellas tareas para la que está programado liberando en parte al profesorado de una atención permanente.
- Por su capacidad de almacenar datos permite introducirle gran cantidad de imágenes y sonidos relacionados con el entorno del usuario.