

Atender a la diversidad de los alumnos integrando las TIC. Programa Gcompris

Autor: Ouriarhni Jalbane, Sara (Maestro. Especialidad en educación infantil y primaria, Maestra de educación primaria).

Público: Maestros de educación primaria e infantil. **Materia:** Atención a la diversidad. **Idioma:** Español.

Título: Atender a la diversidad de los alumnos integrando las TIC. Programa Gcompris.

Resumen

La integración de las NTIC en el aula permite personalizar la educación y adaptarla a las necesidades de cada uno de los alumnos, especialmente los ACNEE. En este sentido, después de una enmarcación conceptual y legal de la diversidad y las condiciones compatibles con dichos alumnos, hemos tratado un programa de alta calidad educativa denominado Gcompris, que debido a su sencillez, a la variedad de sus actividades lúdicas y la amplia franja de edades que abarca, resulta una herramienta útil para trabajar con los ACNEE. Además, hemos desarrollado algunas de las actividades que incluye relacionándolas con varias áreas curriculares.

Palabras clave: Integración, TIC, personalizar, educación, necesidades, ACNEE, diversidad, condiciones, programa, Gcompris, calidad, actividades lúdicas.

Title: ICT and Special Educational Needs.

Abstract

The integration of the ICT in the classroom allows personalizing the education and adapting it to the needs of each student, especially the ACNEE. So, after a conceptual and legal framework of diversity and the conditions compatible with these students, we have treated a program of high educational quality called Gcompris: which due to its simplicity, the variety of its leisure activities; the wide strip of age that it covers, it is an useful tool to work with the ACNEEs. In addition, we have developed some of the activities included relating them to several curricular areas.

Keywords: Integration, ICT, personalizing, education, needs, student, ACNEE, diversity, educational program, quality, leisure activities.

Recibido 2018-12-19; Aceptado 2019-01-03; Publicado 2019-01-25; Código PD: 103085

INTRODUCCIÓN

Una buena selección y uso de las tecnologías que pretendemos emplear en el aula, resulta crucial para dar una respuesta adecuada y práctica a las diversas necesidades que presentan los alumnos, concretamente, los alumnos con necesidades educativas especiales. De allí la necesidad de una formación amplia al profesorado en los conceptos básicos de las mismas y en las diferentes herramientas que se pueden aplicar en el terreno educativo, teniendo en cuenta, obviamente, el perfil competencial del alumnado. Para ello, conviene tener muy clara la respuesta a las siguientes preguntas: el qué, cómo, cuándo y por qué. En la presente propuesta educativa enfocada a alumnos de entre 2 y 8 años de edad, presentamos uno de los mejores programas educativos de software libre llamado Gcompris. Éste programa integra una serie de actividades prácticas, que pueden ser útiles para el colectivo que nos ocupa, con el fin de responder mejor a sus necesidades, potenciando así su rendimiento académico y permitiendo su fácil acceso a los contenidos curriculares aprovechando al máximo las posibilidades que nos ofrecen las NTIC.

CONCEPTO DE LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Podemos apreciar el concepto de la atención a la diversidad en el artículo 22 del Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, de la siguiente manera: “*Se entiende por atención a la diversidad el conjunto de actuaciones y medidas educativas que garantizan la mejor respuesta educativa a las necesidades y diferencias de todos y cada uno de los alumnos en un entorno inclusivo, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje en contextos educativos ordinarios*”. Además, dichas medidas deben ser reflejadas en el Plan de Atención a la Diversidad del Centro que a su vez formará parte del Proyecto Educativo del Centro.

- Otros autores como *Mónica Rodríguez de la Universidad de Vigo*, la definen como “ *El reconocimiento de la otra persona, de su individualidad, originalidad e irrepetibilidad, y se inscribe en un contexto de reivindicación de lo personal, del presente, de las diferencias, de lo más próximo. La diversidad es consustancial a la educación. Todas las personas son diferentes y no es de recibo categorizarlas o jerarquizarlas en función de estas diferencias. La diversidad es una realidad absolutamente natural, legítima y habitual*”.

CONCEPTO DE LOS ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES (LOMCE)

Según lo recogido en el artículo 73 de la LOMCE: “ *Se entiende por alumnado que presenta necesidades educativas especiales, aquel que requiera, por un periodo de su escolarización o a lo largo de toda ella, determinados apoyos y atenciones educativas específicas derivadas de discapacidad o trastornos graves de conducta*”. Dichas actuaciones generales y/o específicas deberán responder a las necesidades derivadas de las siguientes condiciones compatibles con:

- a) Discapacidad auditiva.
- b) Discapacidad visual.
- c) Discapacidad física: motora y orgánica.
- d) Discapacidad intelectual.
- e) Pluridiscapacidad.
- f) Trastorno grave de conducta.
- g) Trastorno del espectro autista.
- h) Trastorno mental.
- i) Trastorno del lenguaje.
- j) Retraso global del desarrollo

PROPUESTA EDUCATIVA

El uso de software libre

Existe el software libre que integra varios programas educativos y de fácil uso tanto para los alumnos como para los profesores. Nos ofrece, como usuarios, la posibilidad de poder ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar, mejorar y compartir con otros profesionales. De allí la posibilidad de adaptarlos a los alumnos con necesidades educativas especiales. Entre dichos programas educativos mencionamos el Gcompris.

Gcompris

Aglutina una gran variedad de actividades en forma de juegos interactivos adaptados a niños/as entre 2 y 8 años. Dichas actividades se han organizado en 8 tableros que podemos ir abriendo uno por uno para poder acceder a los más de 100 juegos que recogen. Integra una lupa en la parte izquierda superior de la pantalla que permite escribir el tipo de actividad en la que estamos interesados para buscarla de forma rápida y sencilla. Además existe un tablero con el dibujo de un sol en el que podemos guardar nuestras actividades preferidas seleccionando el sol de la esquina superior derecha de cada actividad (ver imagen 1).



Imagen 1. Captura de la página de inicio de Gcompris con los tableros de las actividades propuestas.

El hecho de abarcar actividades de distinto grado de complejidad dirigidas a niños de dos etapas educativas entre infantil y primaria, hace que este software educativo sea un recurso educativo ideal para los alumnos con necesidades especiales, ya que dependiendo del nivel competencial del alumno y sus conocimientos previos puede hacer una tarea o otra. Es más, en las tareas que van aumentando de complejidad como las de los laberintos, los niños con adaptación curricular significativa pueden hacer solo una parte de la misma logrando así menos estándares de los que recoge el criterio de evaluación que hemos marcado para la actividad en cuestión.

Igualmente, es importante destacar que debido a la gran variedad de los contenidos que incluyen las actividades que recogen los tableros, dichas actividades son altamente aptas para trabajar los contenidos curriculares de las distintas áreas del currículo a saber: matemáticas, ciencias sociales y naturales, lengua castellana y literatura, educación artística, valores, religión, inglés, entre otros. De allí su relación estrecha con los seis elementos transversales que nos marca el RD 126/2014 de 28 de febrero por el que se establece el currículo básico de la educación primaria así como las 7 competencias clave para el aprendizaje permanente recogidas en la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006. Dichas competencias quedan recogidas en el artículo 2 del mismo Real Decreto de la siguiente forma:

- 1.º Comunicación lingüística.
- 2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3.º Competencia digital.
- 4.º Aprender a aprender.
- 5.º Competencias sociales y cívicas.
- 6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7.º Conciencia y expresiones culturales.

Haciendo Eco con Purificación Toledo y Carlos Hervás de la Universidad de Sevilla (páginas 280, 281), mencionamos las categorías de actividades que recoge Gcompris:

- *Actividades de matemáticas:* permiten trabajar las operaciones básicas, los múltiplos, las igualdades y desigualdades, razonamiento lógico, contar, sumar, reconocer y ordenar números, ordenar, las seriaciones, aprender la hora, las monedas y los billetes, etc....
- *Actividades de lectura:* Incluyen tareas para reforzar y mejorar las cuatro destrezas básicas del lenguaje (escuchar, hablar, leer y escribir) como, el reconocimiento y escritura de las letras, formar palabras y frases, asociación de imágenes con palabras, etc....

- *Actividades experimentales:* Se pueden vincular a las áreas de ciencias sociales y naturales así como el área de educación artística, permiten descubrir y practicar los principios básicos de la ciencia. Se desarrollan conceptos relacionados con la música, los colores, el ciclo del agua, los planetas, la luna, las estrellas, la gravedad, la velocidad, orientación espacial y temporal, etc....
- *Actividades de entretenimiento:* Permiten pintar, dibujar, identificar colores, nociones de geografía, orientación espacial, rompecabezas, puzzles, ajedrez, etc....
- *Actividades para mejorar la competencia digital:* Son ejercicios orientados hacia el desarrollo de habilidades y destrezas básicas en materia de las TIC, especialmente el correcto manejo del ordenador.

A continuación, citaremos un ejemplo de actividades que nos puede brindar el Gcompris, mencionando el título de la actividad, desarrollo, objetivo, criterios y estándares de evaluación, contenido trabajado, las competencias que nos permitirá desarrollar así como las posibles inteligencias que puede estimular(las 8 inteligencias de Gardner, ver tabla I) :

Actividad 1. "Números en orden"

Área: Matemáticas

Objetivo: Trabajar la numeración

Contenido: Numeración

Criterios de evaluación: Identificar los números empleando las TIC

Estándares de evaluación: Reconoce los números del 1 hasta el 10, identifica los números del 1 al 10, usa el teclado, arrastra el ratón en la dirección correcta, maneja el ratón con rapidez.

Desarrollo de la actividad: La actividad consiste en mover un helicóptero para capturar las nubes arrastrando el ratón y siguiendo el orden correcto de los números. El alumno ha de atrapar las nubes en orden creciente. Con el teclado, tiene que usar las teclas de las flechas para mover el helicóptero. Con un dispositivo apuntador, simplemente tiene que hacer clic en la ubicación del destino del mismo (ver imagen 2).

Actividad 1 (Tabla I)

Competencias clave	Inteligencias múltiples de Gardner	Observaciones
Competencia matemática	Inteligencia lógico matemática	Ideal para niños entre 4 y 6 años
Competencias básicas en ciencia y tecnología.		

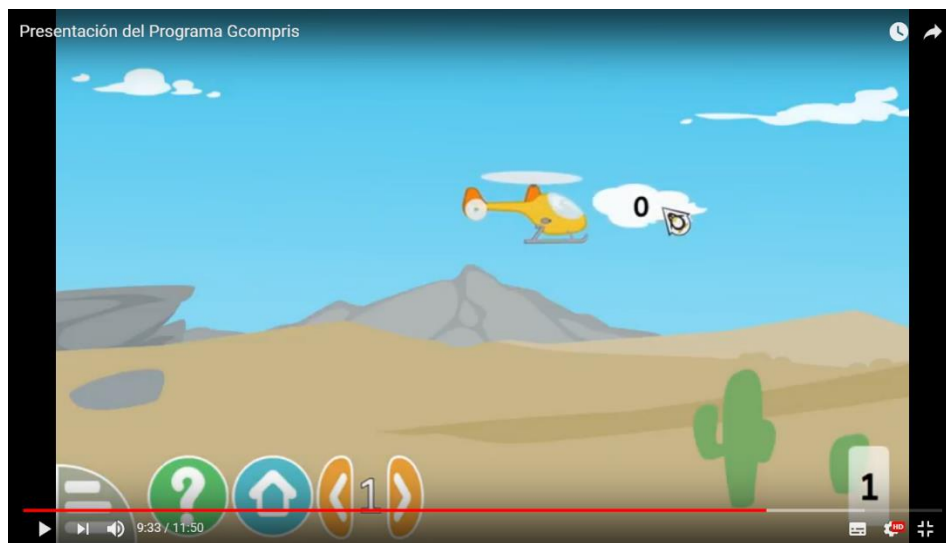


Imagen 2.

Actividad 2. “Descubrir las siete maravillas del mundo”

Área: Ciencias sociales

Objetivo: Explorar varios monumentos del mundo

Contenido: Historia

Criterios de evaluación: Descubrir las características de varios monumentos del mundo y localizarlos en un mapa dado.

Estándares de evaluación: Explora varios monumentos del mundo, estimula la memoria y la atención.

Desarrollo de la actividad: Se estructura en 6 pasos, el primer paso consiste en leer la información dada sobre un grupo de monumentos del mundo y recordar su ubicación en un mapa dado. Para leer la descripción de cada monumento, es preciso hacer clic sobre la letra “M” en mayúsculas que aparece en el mapa, pues, se puede observar un pequeño texto que describe el monumento acompañado de una imagen del mismo (ver figuras 3 y 4). El siguiente paso sería facilitar el nombre de uno de los monumentos descritos anteriormente y pedir al niño que lo localice en el mapa haciendo clic en la ubicación adecuada en el mapa (ver figura 5). Por cada grupo de monumentos repetimos los mismos pasos cambiando el color de los mapas. Los grupos de monumentos que el niño puede descubrir son los siguientes: Las siete maravillas del mundo, Pirámides de Egipto, Macho Picchu, Petra, monumentos de India, monumentos de Francia, monumentos de Alemania y de estados unidos.



(Imagen.3)

Chichén Itzá




Chichen Itza, meaning “at the mouth of the Itza well”, is a Mayan City on the Yucatan Peninsula in Mexico, between Valladolid and Merida. It was established before the period of Christopher Columbus and probably served as the religion center of Yucatan for a while.

☰
?
🏠
◀ 1 ▶
🔄

(Imagen 4)

Click on location where the given monument is located.

Berlin Cathedral



☰
?
🏠
◀ 4 ▶
🔄

(Imagen 5)

Actividad 2(Tabla II)

Competencias clave	Inteligencias múltiples de Gardner	Observaciones
Comunicación lingüística	Inteligencia lingüística-verbal	Ideal para niños mayores de 6 años.
Aprender a aprender.	Inteligencia intrapersonal	
Competencias sociales y cívicas.	Inteligencia interpersonal	
Conciencia y expresiones culturales.	Inteligencia visual-espacial	
Competencia digital		

Actividad 3. “Energías renovables”

Área: Ciencias naturales

Objetivo: Conocer un sistema eléctrico basado en las energías renovables

Contenido: Energías renovables

Criterios de evaluación: Distinguir y reconocer las fuentes de las energías renovables.

Estándares de evaluación: Aprende las fuentes de las energías renovables, distingue entre las fuentes de energías renovables y no renovables. Mejora sus habilidades básicas en cuanto al uso del ratón y el teclado.

Desarrollo de la actividad: La actividad consiste en reactivar el sistema eléctrico de la casa de Tux(un pesacador), cuando vuelva de pescar con su barco. El alumno tiene que hacer clic sobre todos estos elementos: el sol, las nubes, la presa de agua, los paneles de energía eólica, paneles solares y transformadores con el fin de reactivar el sistema eléctrico de la casa del pescador por completo. Cuando el sistema eléctrico este de vuelta y Tux este en casa, el alumno tiene que encender la luz por él. Para ganar el juego, hay que encender todos los consumidores de la luz una vez que todas las fuentes de energía estén funcionando (ver imagen 6).



Imagen 6. Energías renovables

Actividad 3(Tabla III)

Competencias clave	Inteligencias múltiples de Gardner	Observaciones
Competencia matemática Competencias básicas en ciencia y tecnología.	Inteligencia lógico matemática	Ideal para niños entre 4 y 6 años

Actividad 4. “Lectura de palabras”

Área: Lengua Castellana y Literatura

Objetivo: Mejorar las habilidades de lectoescritura

Contenido: enriquecimiento del vocabulario, lectura de palabras,

Criterios de evaluación: Enriquecer el vocabulario, mejorar las habilidades lectoras.

Estándares de evaluación: enriquece su vocabulario y afianza su competencia lingüística en una de las destrezas básicas del lenguaje (la lectura).

Desarrollo de la actividad: se trata de completar las palabras que aparecen debajo de cada imagen poniendo la letra que falta. En el lateral derecho de cada imagen aparecen varias letras de las cuales el alumno tendrá que elegir la adecuada para la palabra en cuestión ayudándose de la imagen expuesta (ver imagen 7).

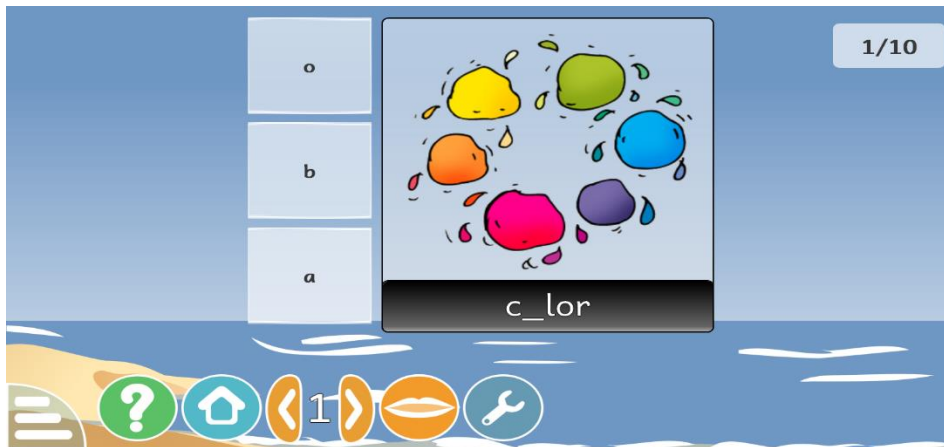


Imagen7.

Actividad 4(Tabla IV)

Competencias clave	Inteligencias múltiples de Gardner	Observaciones
Competencia lingüística	Inteligencia lingüística-verbal	Ideal para niños entre 4 y 6 años
Competencia digital	Inteligencia lógico matemática Inteligencia visual-espacial	
Aprender a aprender	Inteligencia intrapersonal	

EVALUACIÓN

Se evaluará el grado de adquisición de las competencias que recogen los criterios y estándares de evaluación marcados al inicio de cada actividad teniendo en cuenta el grado de necesidad que presenta el alumno así como los elementos curriculares marcados en el caso de adaptaciones curriculares significativas.

CONCLUSIÓN

Como hemos podido constatar, el Gcompris es un programa educativo que goza de una calidad educativa buena y adecuada a diferentes perfiles competenciales y edades escolares. La interactividad y la variedad de sus actividades lúdicas le hacen mucho más atractivo tanto para los profesores como para los alumnos destacando los ACNEE. Por lo que invito a todos los educadores a que integren esta herramienta tecnológica en su práctica del día día ya que les puede resultar muy útil.

Bibliografía

- *Nuevas tecnologías y necesidades educativas especiales: Orientaciones para la atención a la diversidad*.1992.Ministerio de Educación y Ciencia, programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Madrid.
- Gallego y Riart. 2006. *La tutoría y la orientación en el S.XXI: Nuevas propuestas*. Octaedro. Barcelona.
- Paniagua, G. Palacios, J. (2005): *Respuesta educativa a la diversidad*. Alianza Madrid
- Catalina, M. Domingo, G.Y otros.2006. *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Mc Graw Hill.2006.
- José, A. Antonio, Ch. 2007. *Nuevas tecnologías, para la educación en la era digital*. Pirámide. Madrid
- Hernández. M. Olmos, M. 2011.*Metodologías de aprendizaje colaborativo a través de las tecnologías*. Salamanca ediciones. Universidad de Salamanca.