

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

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 Tux Typing.

Resumen

El uso de las nuevas tecnologías en el aula es un punto positivo a favor de un aprendizaje interactivo, motivado, variado e individualizado. Una individualización que hoy en día resulta más que necesaria, sobre todo, para los ACNEES. En consonancia con ello, presentamos un programa informático educativo y lúdico denominado "Tux Typing", adaptado a dicho colectivo. Permite potenciar la competencia digital, lingüística y el aprender a aprender. A parte de citar los bloques de actividades que incluye la aplicación acompañados de imágenes ilustrativas, hemos detallado el desarrollo y evaluación de una práctica modelo de las 43 que ofrece.

Palabras clave: Nuevas tecnologías, interactivo, aprendizaje individualizado, ACNEE, programa informático educativo, lúdico, Tux Typing, competencia digital, competencia lingüística, aprender a aprender, actividades, imágenes, evaluación.

Title: Use of Computer Technologie to help children with Special Needs.Tux Typing program.

Abstract

The use of new technologies in the classroom is positive for an interactive, motivated, varied and individualized learning. An individualization that nowadays is more than necessary, above all, for the ACNEEs. According to this, we present an educational and playful computer program called "Tux Typing", adapted to this group. It allows enhancing digital competence, linguistics and learning to learn. Apart from citing the activity blocks included in the application, accompanied by illustrative images, we have detailed the development and evaluation of a practical model among the 43 offered.

Keywords: New technologies, interactive, individualized learning, ACNEE, educational and playful computer program, Tux Typing, digital competence, linguistic competence, learning to learn, activities, images, evaluation.

Recibido 2018-12-20; Aceptado 2019-01-03; Publicado 2019-01-25; Código PD: 103097

INTRODUCCIÓN

Tal y como se recoge en el preámbulo de la Ley Educativa 8/2013, de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa, conectar con las múltiples exigencias de las nuevas generaciones, entender y atender las necesidades del alumnado que recogen las aulas considerando la diversidad de sus perfiles, solo puede ser posible integrando nuevas tecnologías con carácter educativo capaces de activar el aprendizaje de todo el alumnado y concretamente los ACNEE. En esta propuesta educativa presentamos un programa educativo denominado Tux Typing de mecanografía de libre distribución, que es ideal para trabajar con alumnos con necesidades educativas especiales, ya que incluye actividades lúdicas variopintas y de distinto grado de complejidad dirigidas a niños de todas las edades.

PROGRAMA TUX TYPING

Es una aplicación informática educativa muy sencilla destinada a aprender la mecanografía y enriquecer el vocabulario de forma divertida, a través de cuatro tipos de actividades en forma de mini-juegos. Permite trabajar el alfabeto, palabras de una, dos y tres sílabas por niveles de dificultad. El primer bloque de juego se denomina "Cascada de peces", al hacer clic en el juego elegido, el programa pondrá el modo en el que el usuario quiere jugar (fácil, medio o difícil). El juego comienza con una lluvia de peces del cielo. El usuario debe escribir correctamente la letra o palabra de cada pez, a continuación el pingüino Tux corre a toda velocidad hasta el lugar donde cae el pez que representa la letra o palabra para comerla. Para superar el nivel, Tux tendrá que comer 15 peces (Ver imágenes 1y 2). Si el alumno no consigue teclear la palabra que se pide a tiempo, el pez acabará estampado en el suelo y Tux no lo comerá. Como resultado, se pierde el juego. Pero, se puede volver a intentar de nuevo hasta conseguir ganarlo escribiendo las 15 palabras o letras.

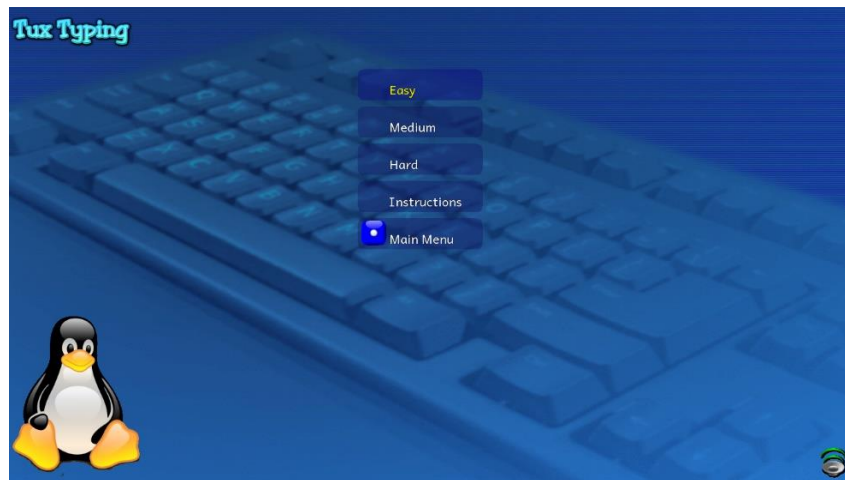


Imagen.1

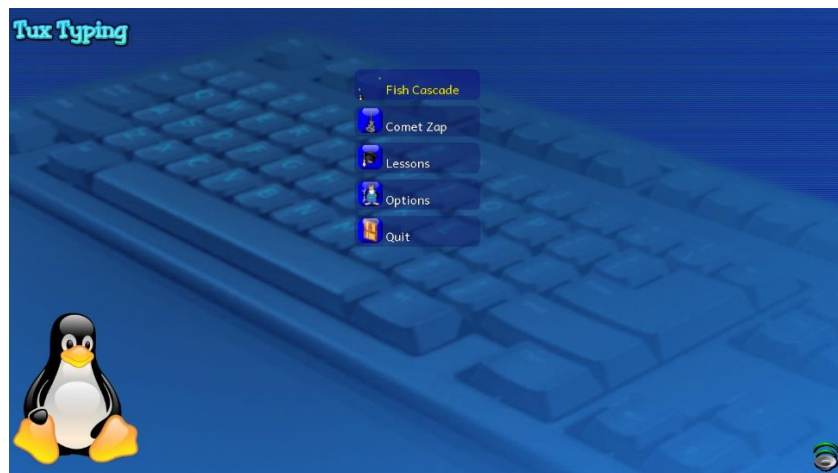


Imagen.2.

El bloque de sus contenidos incluye el alfabeto, números, colores, astronomía, ejercicios usando los dedos, fruta, océanos y continentes, plantas, formas, árboles, palabras cortas, palabras medianas y largas (Ver imagen 3).

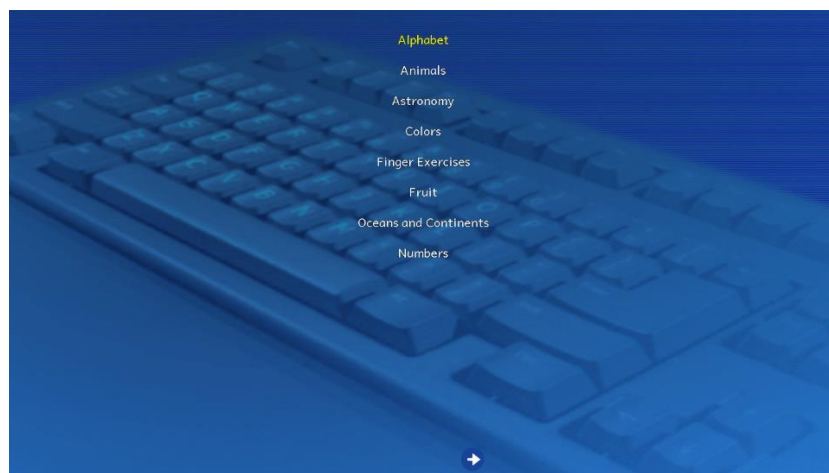


Imagen.3

El siguiente juego se llama “Destructor de cometas”, consiste en que el alumno jugará el papel de Tux defendiendo la tierra con un arma (un láser). Los roles de Tux son varios, puede jugar como cadete espacial, as, comandante o piloto. Tux (el alumno) deberá introducir nuevamente la palabra adecuada para que los meteoritos no destruyan las ciudades.

El tercer juego “Práctica”, integra 43 lecciones básicas para aprender y memorizar la ubicación de cada una de las letras del alfabeto en el teclado. Cada lección permite aprender la ubicación de una o más letras del alfabeto en el teclado (ver imagen 4).

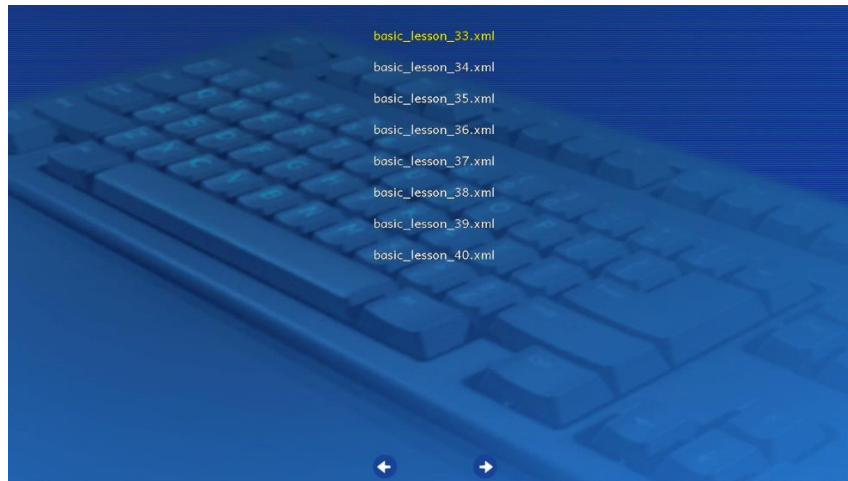


Imagen.4

Igualmente, permite la opción de editar las listas de palabras, lecciones, Project Info y configurar el lenguaje.

Además se puede realizar las actividades en varios idiomas como el inglés, español, catalán, búlgaro entre otros.

A continuación vamos a citar una lección modelo de las 43 lecciones que se presentan en el bloque 3 de juegos, mencionando los elementos curriculares relacionados con la misma para que sea aplicable en el aula.

Actividad. Letra "g"

Objetivos

- Aprender y memorizar la ubicación de la letra "g" en el teclado.
- Saber los dedos de la mano que hay que usar para teclear las letras "g", "f", "d", "s" y "a" (letras cercanas por la parte izquierda de la "g").

Contenidos

- Teclado
- Memoria de la ubicación de las letras en el teclado
- Rapidez tecleando

Competencias clave

- Competencia lingüística
- Competencia digital
- Aprender a aprender

Criterios de evaluación

- Manejar el teclado
- Aprender y memorizar la ubicación de las letras del alfabeto en el teclado (a, s, d f y g).
- Usar los dedos adecuados para teclear las letras en el teclado.

Estándares de evaluación

- Teclea las letras del alfabeto correctamente y con la velocidad adecuada(a, s, d f y g).
- Memoriza, practicando, la ubicación las letras del teclado.
- Mejora la velocidad con la que escribe en un teclado.
- Reconoce y memoriza las letras que preceden la "g" en el teclado.

Desarrollo de la actividad

Para empezar el juego, el programa nos pide teclear en "espacio". A continuación el alumno tecleará la letra "p" y pulsará "escape". Después aparece un teclado, en cada tecla aparece una letra en mayúscula y minúscula. Encima del teclado, se puede apreciar la letra "g" repetida varias veces formando una línea completa con todas las letras situadas a su izquierda en el teclado.

Debajo del teclado, se puede observar dos manos junto a la letra que hay que pulsar. Para saber el dedo que se debe usar correctamente, se enciende una luz roja sobre el mismo. Después de escribir tres o cuatro letras seguidas, se enciende otra luz roja alrededor de la tecla de "espacio" y otra sobre el dedo adecuado para pulsarlos (Ver imágenes 5,6 y 7).



Imagen.5



Imagen.6



Imagen.7

En el lateral izquierdo, está el pingüino Tux que nos está contando el tiempo que hemos tardado para realizar la práctica, el número de caracteres escritos, errores cometidos así como la exactitud y coherencia en la realización de la misma entre otros indicadores (Ver imagen 5,6 y 7).

Es importante señalar que en las demás prácticas que ofrece la aplicación, se siguen los mismos pasos cambiando de letra.

EVALUACIÓN

Para evaluar las actividades que nos ofrece el programa, aparte de considerar el grado de adquisición de las capacidades expresadas en los estándares y criterios de evaluación de cada juego y/o práctica, podemos tener en cuenta los indicadores que marca cada juego para superarlo usando la siguiente rúbrica que se puede observar abajo.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA MODELO

Alumno:

Indicadores de logro	Parámetros de control			
	No se consigue	Se consigue pero no siempre	Se consigue	Se consigue perfectamente
¿Los contenidos contribuyen al logro de los objetivos de la etapa y la adquisición de las competencias?				
¿Los alumnos captaron el valor(es) que refleja el elemento transversal trabajado (las TIC)?				
¿Se han logrado los criterios de evaluación?				
¿Se han adquirido los aprendizajes que reflejan estándares de evaluación?				
¿El tiempo empleado ha sido el adecuado para completar la				

práctica?				
¿La exactitud en la realización de la tarea fue óptima?				
¿Los errores cometidos fueron nulos/escasos?				

Además, teniendo en cuenta que todas las actividades se realizan de forma individual y sobre una pantalla de ordenador siguiendo unas indicaciones concretas de cada juego, los alumnos son conscientes de sus errores de forma automática ya que, cada vez que se cometa un error se emite un sonido que lo indica y nos les deja avanzar en el juego. Como consecuencia, tienen que volver a empezar de nuevo reduciendo cada vez los errores que les impiden terminar el juego con éxito. De allí, la realización de una autoevaluación y potenciación de la competencia en aprender a aprender y digital.

CONCLUSIÓN

La integración de las TIC en el aula permite facilitar, reforzar y apoyar el aprendizaje de los niños con necesidades educativas especiales. El uso de programas informáticos educativos adaptados a los contenidos curriculares tratados y a las necesidades de dichos alumnos permite conseguir resultados extraordinarios, raramente los podremos lograr empleando el método tradicional de enseñanza aprendizaje, pues, que todos optemos por las metodologías activas y la integración de las TIC en nuestras acciones educativas diarias que, seguramente, nos encaminarán hacia el éxito educativo.

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.