

Cuentos propios Neobook: habilidades sociales, lengua de signos y libros electrónicos.

*Rosa M^a Serna Rodríguez
IES Tomás Navarro Tomás (Albacete)
Miriam Fernández Martín
CP Víctor Pradera (Pamplona)*

RESUMEN

El presente trabajo responde a un proyecto en desarrollo de creación de libros electrónicos, utilizando una aplicación de autor: NEOBOOK.

Tras una breve acercamiento al concepto de NEOBOOK, exponemos los objetivos que perseguimos así como el contenido de la aplicación desarrollada.

El punto de partida son dos libros de las mismas autoras: “Cuentos para desarrollar las habilidades sociales” y “Cuentos para desarrollar la inteligencia emocional”.

Nuestros principales objetivos son: ofrecer un instrumento práctico de uso familiar y educativo para el análisis de experiencias y valores presentes en cada cuento, y la resolución de conflictos cotidianos; y disponer de cuentos en lengua de signos española.

INTRODUCCIÓN

La utilización de las aplicaciones Multimedia es hoy en día y, gracias a la potencia gráfica, velocidad, etc de los ordenadores actuales, casi infinita. Pueden crearse aplicaciones interactivas para juegos, cursos, etc, convirtiéndose a su vez en un elemento de gran potencial para el ámbito educativo.

Dentro de estas aplicaciones encontramos NEOBOOK. ¿Qué es NEOBOOK?

Neobook es uno de los programas más conocidos y fáciles de utilizar para la creación de aplicaciones multimedia. Sin llegar a ser exageradamente sofisticado, se pueden realizar auténticas aplicaciones con un aspecto final muy profesional.

Neobook tiene la ventaja sobre otras aplicaciones de ser fácil e intuitiva, con una potente lista de órdenes de programación que permitirán pulir algunos detalles y hacer la aplicación más a nuestro gusto.

La filosofía de trabajo de Neobook es muy sencilla: se basa en la creación de un **Libro** que contiene una serie de **páginas** que se ejecutarán según un **orden** establecido por nosotros, y que contendrán una serie de **objetos** que efectuarán una serie de **acciones** como pasar de página, decidir una acción, mostrar una imagen o vídeo, hacer una pausa, imprimir, realizar un efecto de animación, etc.

La simplicidad de manejo de Neobook es lo que le ha valido para que se esté convirtiendo en una de las herramientas de autor más utilizadas, especialmente en el campo educativo.

Por todo ello es que decidimos utilizar esta aplicación para el desarrollo de nuestro proyecto: "CUENTOS PROPIOS" (Aplicación Multimedia)

Este proyecto supone la adaptación multimedia de los siguientes títulos:

- Serna Rodríguez, Rosa y Fernández Martín, Miriam (2008). "Cuentos para desarrollar las habilidades sociales". Cuenca: Servicio editorial Diputación Cuenca.
- Serna Rodríguez, Rosa y Fernández Martín, Miriam (2008). "Cuentos para desarrollar la inteligencia emocional". Cuenca: Servicio editorial Diputación Cuenca.

OBJETIVOS

Los objetivos que perseguimos al desarrollar dicho trabajo son los siguientes:

- Ofrecer un instrumento práctico de uso familiar y educativo para el análisis de experiencias y valores presentes en cada cuento, y la resolución de conflictos cotidianos.
- Resaltar entre padres y educadores la importancia de narrar y leer cuentos a los niños (oyentes y sordos).
- Potenciar en los niños la creación de un mundo interior.
- Presentar distintos contextos y situaciones comunicativas.
- Desarrollar distintas funciones del lenguaje (atribución, evocación, anticipación, recuerdo, conclusiones, pautas de diálogo).
- Potenciar y facilitar la comprensión lectora y el aprendizaje significativa-

tivo de habilidades comunicativas y de sociabilización.

- Presentar relatos completos signados para niños sordos.
- Ofrecer vocabulario en LSE y DACTILOLOGÍA para su aprendizaje.

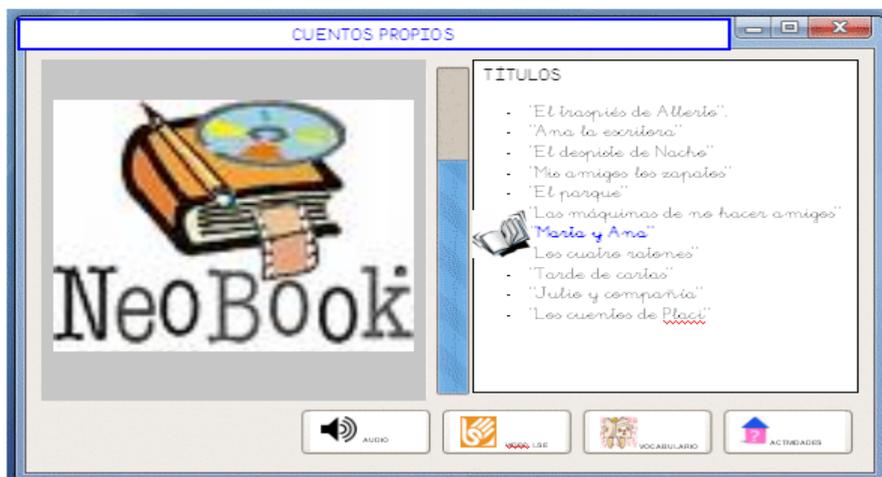
DESARROLLO – METODOLOGÍA

Al igual que todos los programas desarrollados con esta aplicación, el proyecto consta de un solo archivo EXE, el cual se compone hasta el momento de 11 cuentos relacionados con diferentes aspectos de habilidades básicas de sociabilización:

- “El trapiés de Alberto”.
- “Ana la escritora”
- “El despiste de Nacho”
- “Mis amigos los zapatos”
- “El parque”
- “Las máquinas de no hacer amigos”
- “**Marta y Ana**”
- “Los cuatro ratones”
- “Tarde de cartas”
- “Julio y compañía”
- “Los cuentos de Placi”.

Los “**cuentos propios**” se organizan a partir de la lectura de una narración breve inventada, que parte de la experiencia propia y cercana. Contienen preguntas y cuestiones orientativas que servirán tanto al niño como al adulto para reflexionar y pensar sobre cómo resolver conflictos cotidianos y cómo desarrollar la competencia social y emocional.

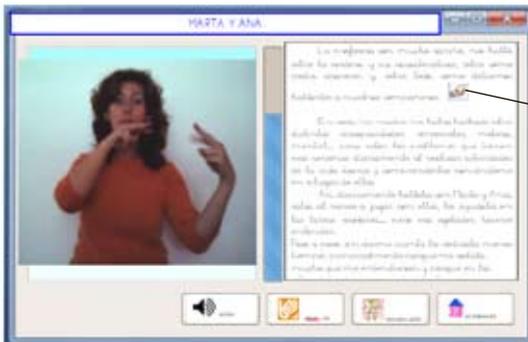
La pantalla inicio presenta la relación de títulos.



Seleccionando cualquiera de ellos, accedemos al trabajo con el cuento propiamente dicho.



BOTONES OPCIONES Y ENLACES



Orientaciones.

Con este botón se introduce una nueva pantalla en la que se exponen orientaciones y consejos relacionados con la temática del cuento.



Opción para escuchar el cuento con voz en off: cuentacuentos.



Opción para visualizar el cuento en lengua de signos española. Estos, siguiendo las directrices marcadas el uso de la lengua de signos en la red, atienden a las siguientes características:

- Persona competente en lengua de signos española
- Acomodación del registro de la lengua a una audiencia infantil.
- Fondo con un único color difuminado, con saturación y brillo medios.
- Articulación de la lengua de signos de manera viva y cautivadora.

Enlace a las actividades del cuento, dentro de las cuales tenemos:

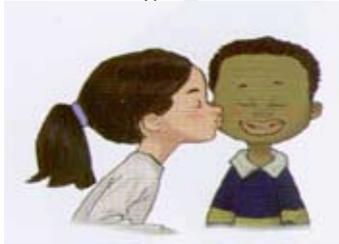


- Preguntas de comprensión.
- Preguntas de reflexión.
- Test auto-conocimiento.
- Dibujar.
- Etc.

Listado de vocablos relacionados con el cuento, presentados según el



siguiente esquema.

<p>1seña_besar</p>  <p>(seña propia LSE)</p>	<p>2imagen_besar</p>  <p>(imagen)</p>
<p>BESAR (palabra escrita)</p>  <p>(dactilología)</p>	

CONCLUSIONES

Entre los retos y objetivos prioritarios que la educación aborda en la actualidad, están la educación en valores y el aprender a valorar. Y, de igual

modo, la atención a la diversidad en nuestras aulas; a la gran diversidad de alumnos de hoy, que serán la sociedad del mañana.

En este sentido, las NTIC son herramientas de gran potencial, ya que involucran una diversidad de recursos para la generación y procesamiento de la información y amplían considerablemente las posibilidades de comunicación; facilitando a su vez la adaptación a diferentes características y necesidades.

Programas de autor como neobook, nos permite combinar textos, gráficos, sonidos, videos, animaciones, en aplicaciones ejecutables, las que pueden ser recorridas de diversas maneras, utilizando vínculos entre los distintos núcleos de información.

En este trabajo se ha presentado una aplicación para el desarrollo y aprendizaje de diferentes estrategias y habilidades comunicativas y de socialización; y la adaptación a la lengua de signos española permite a su vez que este objetivo sea accesible para alumnado sordo.

La dificultad de los sordos para interpretar el lenguaje escrito, es la razón por la que hemos querido adaptar este material, ofreciendo en la misma aplicación vídeos con nuestros cuentos en lengua de signos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Curso neobook (junio, 2008). Disponible en: <http://www.dionisiodiaz.com/CursoNeobook/index.html>

El rincón de neobook (junio, 2008). Disponible en: <http://platea.pntic.mec.es/~jortiz1/neobook.html>

Neosoft (junio, 2008). Disponible en: <http://www.neosoftware.com/>

Rincón neobook (junio, 2008). Disponible en: http://www.educarm.es/admin/aplicacionForm.php?aplicacion=RINCON_NEOBOOK&mode=visualizaAplicacionEducativa

Seminario SIDAR (junio, 2008). Disponible en: <http://www.sidar.org/recur/desdi/pau/dirlensign.php>

Serna Rodríguez, Rosa y Fernández Martín, Miriam (2008): "Cuentos para desarrollar las habilidades sociales". Cuenca: Diputación Provincial de Cuenca.

Serna Rodríguez, Rosa y Fernández Martín, Miriam (2008): "Cuentos para desarrollar la inteligencia emocional". Cuenca: Diputación Provincial de Cuenca.