

# EL ENTORNO INFORMÁTICO COMO EJE DE LA ENSEÑANZA INCIDENTAL

*Isabel Morón Cano*  
*CPEE Primitiva López, Cartagena (Murcia)*

## RESUMEN

Basándome en la experiencia docente, llevada a cabo, he elaborado este trabajo en el cual trato de explicar como se puede usar el entorno informático como fuente de motivación. Entendemos esta motivación como enseñanza incidental, ya que no ha sido programada previamente, sino que se ha aprovechado un elemento que ha sido demandado por el alumno ocasionalmente durante el desarrollo de la práctica docente programada. Partiendo de este elemento motivador que en nuestro caso es “aprender mecanografía” hemos indagado, en un buscador de Internet, hasta encontrar un programa adecuado a nuestras necesidades, el Tux Typing.

## OBJETIVOS

### Objetivo general

- Usar el entorno informático como elemento favorecedor de integración y autonomía, dado su carácter motivador.

### Objetivos específicos

- Focalizar la atención del alumno ante la tarea.
- Dotar al alumno de autonomía y control sobre sus propias acciones.

- Aprovechar el interés del alumno ante la manipulación del teclado, como medio de aprendizaje de las letras.
- Desarrollar en el alumno tareas complejas, en las que se usen diversos canales de expresión y recepción de información (visual, auditivo y manipulativo).
- Concienciar al alumno de que él es parte del proceso de aprendizaje y tiene control sobre dicho proceso.

## DESARROLLO

Según se ha explicado en el resumen, esta experiencia ha surgido dentro del desarrollo de la práctica docente, al observar que para el alumno era motivador el hecho de escribir en el teclado del ordenador, usando las dos manos y los diferentes dedos, como cualquier experto mecanógrafo. Si tenemos en cuenta que estamos trabajando con un alumno X-frágil escolarizado en un centro de educación especial, concretamente en Transición a la Vida Adulta, donde es irrelevante que el niño aprenda mecanografía, pero sin embargo es de gran utilidad el conocer su propio cuerpo, tener autonomía y adquirir aprendizajes funcionales. Vamos a tomar esta iniciativa del alumno como fuente de motivación.

Una vez que hemos observado el elemento motivador en el alumno, en este caso sería el manejo del teclado, le vamos a proponer si él quiere aprender a escribir bien en el ordenador. La actitud del alumno ante la proposición realizada es positiva, por lo que pasamos a indagar en un buscador de Internet algún programa de mecanografía que se pueda adaptar a las necesidades del alumno, a la vez que nos ayude a alcanzar los objetivos que se están trabajando en clase.

En el buscador de Internet se encuentran diversos programas para poder aprender mecanografía. Tras analizarlos vemos que hay unos complejos y que no nos aportan nada para esta experiencia y otros, en este caso sería el *Tux Typing*, que se ajustan a las necesidades de trabajo que tenemos.

Como ya tenemos un programa acorde a nuestros intereses pasamos a analizarlo, y tras ello a presentárselo al alumno para delimitar el nivel del que parte. Una vez delimitado su nivel ante la tarea, y viendo que el alumno presenta dificultad en diferenciar las manos, si se las señalamos, así como en diferenciar los dedos de ambas manos, vamos a realizar un trabajo previo antes de comenzar el trabajo en el ordenador.

Por lo tanto esta experiencia ha sido llevada a cabo en diferentes fases y con diversos materiales. Dentro de estas fases podemos distinguir:

### Fase de iniciación o toma de contacto

Debido a que uno de los objetivos que queremos alcanzar con esta experiencia es que el alumno tenga autonomía y sepa diferenciar y usar co-

rectamente su propio cuerpo, en este caso concreto ambas manos con sus respectivos dedos, vamos a realizar un trabajo previo al ordenador. Con este trabajo previo intentamos evitar un fracaso ante la tarea motivadora.

1º Para que el alumno tenga una integración completa de los dedos de la mano: denominación y situación de la misma, así como un conocimiento con los ojos cerrados (propioceptivo), hemos elaborado un material personalizado para él. Este material consiste en hacer unas plantillas de sus propias manos (derecha e izquierda) donde hemos puesto los nombres de cada uno de los dedos. Al ser su propia mano la de la plantilla se siente parte más activa del trabajo. Una vez tenemos las manos, vamos a coger una cartulina roja y haremos un cuadradito. Explicamos al alumno que cuando pongamos la cartulina roja sobre un dedo de los de la mano dibujada, el deberá tocar la cartulina con el mismo dedo de la misma mano señalada. Primero le daremos ayuda con nuestra propia mano, e iremos retirando la ayuda progresivamente.



En la imagen vemos cómo el alumno ha dibujado su mano, cómo hemos puesto los nombres de los dedos para que los asocie, y esto le ayude a su diferenciación, así como la disposición de la cartulina roja antes mencionada encima de uno de los dedos.



Aquí podemos observar cómo se le enseña al alumno el dedo, que él debe señalar posteriormente, para que además de recibir la información mediante la visualización de la cartulina roja lo haga viendo la mano de la profesora.

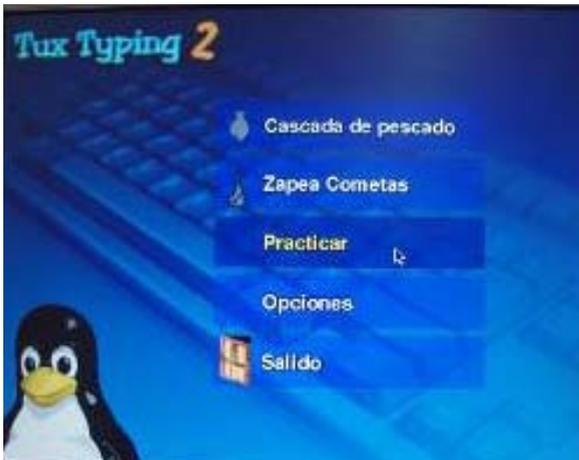
2º Le presentamos al alumno un “teclado” que hemos elaborado para él en un folio, como actividad previa para familiarizarse con las letras y su ubicación en el teclado. Primero le leemos todas las letras en voz alta por orden, después le pedimos a él que las lea y por último le vamos diciendo letras al azar para que él las señale con su dedo en su propio teclado.



El alumno señala las letras de su teclado, según se las vamos nombrando aleatoriamente. Se le permite que señale con el dedo que prefiera, ya que es una actividad de iniciación.

### Fase de desarrollo de la experiencia

Una vez que se ha llevado a cabo la toma de contacto e iniciación a la experiencia vamos a pasar a su desarrollo. Encendemos el ordenador y pedimos al alumno que él abra el programa que hemos dejado instalado en el escritorio. Cuando se abre el programa le hacemos una introducción de su funcionamiento y como debe meterse él solo en sucesivas ocasiones. Una vez que empieza el programa a funcionar, le hacemos una demostración de cómo se trabaja. Se debe señalar la letra que aparece, con él dedo señalado en amarillo.



Ésta sería la imagen de la pantalla al iniciar el programa. Le explicamos que el debe pinchar en *Practicar* y a partir de ahí le aparecerá una nueva pantalla que es en la que va a trabajar.

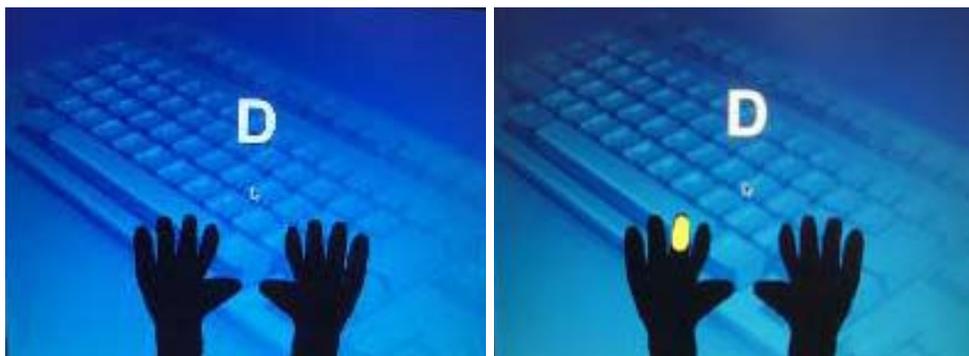


Imagen del funcionamiento del programa, vemos como la señal amarilla del dedo con el que debe señalar parpadea para llamar su atención. Esa es la letra que debe escribir en el teclado.

El alumno ya ha visto la demostración, así que ahora cogemos su mano y lo hacemos a él partícipe de la tarea, le ayudaremos a señalar aunque será él quien nos diga que letra es la que debemos señalar (trabajamos en mayúsculas ya que, además que es el formato del juego, son las letras que mejor domina). Finalmente será él quien lo haga solo.



Vemos en las imágenes como empieza a trabajar ya el alumno solo. Debe coordinar todos los movimientos, ya que se realizan acciones simultáneas.

Como hemos comentado antes, es difícil que el alumno discrimine el dedo con el que debe pulsar en el teclado, la tecla que se corresponde con la letra que le aparece en la pantalla. Por eso le pedimos que piense antes de escribir, que mire bien las letras en el teclado y que se asegure que es la mano y el dedo que está usando los adecuados según lo señalado en la pantalla. A pesar de las actividades previas podemos ver las dificultades de controlar los dedos, pero él mismo es capaz de darse cuenta que no controla la discriminación de dedos y trata de sujetar el dedo con el que debe pulsar.



Se observa como el propio alumno discrimina en su mano el dedo con el que debe pulsar. Se aprecia igualmente la rigidez que presenta en el manejo de sus dedos.

La tarea ha sido tomada con agrado por el alumno, ya que pide el mismo trabajar con este programa. Una vez que hemos visto que le resulta motivador, vamos a pasar a usarlo como refuerzo cuando acaba la tarea.

## CONCLUSIONES

Basándonos en el desarrollo de la experiencia, vamos a concluir. El trabajo en todo momento ha sido positivo ya que la actividad que hemos desarrollado, tomando como referente un elemento motivador incidental, hemos logrado que el alumno esté motivado ante una tarea demandada en cierto modo por él, haya mejorado su autonomía y el control de su propio cuerpo. Así mismo se han cumplido los objetivos propuestos.

## BIBLIOGRAFIA

ALONSO TAPIA, J. (1996) *La motivación en el aula*. Madrid: PPC

IV CONGRESO NACIONAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (2006) *Las tecnologías en la escuela inclusiva: nuevos escenarios, nuevas oportunidades* / José Rodríguez Vázquez, Rafael Sánchez Montoya y Francisco Javier Soto Pérez (coords.); *Actas del 4º Congreso Nacional de Tecnología Educativa y Atención a la Diversidad (tecnonet), 6º Congreso Iberoamericano de Informática Educativa Especial (ciiee), Murcia (España), 28, 29 y 30 de septiembre de 2006*. Murcia: Consejería de Educación y Cultura, Servicio de Ordenación Administrativa y Publicaciones.