

La interrelación infantil-diversidad con ayuda del cuento-juego y ordenador

*Salomé Recio Caride.
CEIP Ntra Sra del Carmen. Murcia.*

RESUMEN

El material que les presento es una recopilación de cuentos con cada una de las letras del abecedario español inventados e ilustrados por niños de educación infantil de 5 años. Han sido realizados en un libro con un material de soporte informático en juego realizado con el programa Neobook, el cual facilita el uso y aprendizaje del proceso lecto-escritor a los niños con discapacidades (auditivas, de visión o retraso curricular por diversos motivos) así como por problemas del idioma por proceder de países con lenguas distintas a la nuestra. El hecho de recibir, cada vez más alumnos con estos perfiles, nos hacen plantearnos nuevas metodologías y nuevos materiales que faciliten la integración de todos en la escuela ordinaria, realizando de ese modo un trabajo de cooperación entre el ciclo de infantil y la atención a la diversidad, con lo que eso supone de enriquecimiento para todos.

LA LETRA CON CUENTOS ENTRA

La educación infantil, por su estructura y metodología particulares, están en continua relación.

Si además estas metodologías las acompañamos o apoyamos con ayuda de las Nuevas Tecnologías, nuestro trabajo se hará mas gratificante y fluido, ya que con este apoyo, ganamos en motivación y esto en educación siempre

es beneficioso, sin olvidar las ventajas que esta herramienta nos aporta en el trabajo con los niños de Educación Especial.

Sí, es importante que seamos plenamente conscientes de que el ordenador está ahí y hay que darle uso. Para aprender a usar el ordenador y, sobre todo, para que esa utilización resulte eficaz, es para lo que hacemos este juego, con la convicción de que el ordenador nos va a aportar un aprendizaje distinto y más atractivo.

Gracias a los ordenadores y a la facilidad con que contamos para su uso en las aulas, hemos conseguido objetivos y avances con nuestros alumnos que, antes de disponer de esta herramienta de trabajo, nos costaban más tiempo y mayor esfuerzo.

Por este motivo, este juego, basado en cuentos inventados por alumnos de un aula de 5 años de Educación Infantil, va a ayudar a los niños con necesidades de cualquier tipo a que su proceso de aprendizaje de la lecto-escritura y el gusto por la lectura resulte más sencillo.

Los cuentos que forma el libro y el juego del desordenador, fueron creados por todos mis alumnos de 5 años del CEIP Nuestra Señora del Carmen de Murcia, con mi ayuda como tutora. Nacieron a lo largo del curso escolar, con la colaboración de todos ellos.

Ahora bien, para poder realizar este trabajo y favorecer a la pluralidad del alumnado con el que hoy en día y cada vez más nos encontramos en las escuelas, creí conveniente acompañar el libro con un juego en formato cd para que los niños pusieran en práctica sus conocimientos y pudieran compartir sus juegos con el resto de la clase en el ordenador. De esta manera, los alumnos con discapacidades también se verían implicado en este aprendizaje y compartirían sus avances con el resto de la clase.

El juego consistía en que uno de los niños comenzaba la historia y, a partir de ahí, los demás iban añadiendo sus ideas para ir dándole forma al cuento. A la vez que se iban introduciendo los fonemas y se trabajaba sobre ellos, se iban narrando los cuentos y, al final del curso, consiguieron leer y escribir.

Para que el proceso resultara completo, los relatos fueron ilustrados por sus propios autores, dando lugar a un trabajo exclusivo y sumamente motivador para el resto de los niños que quieren aprender a leer y escribir.

A partir de estos 29 cuentos, realicé el juego para ordenador con el programa Neobook, con el fin de que los niños pusieran en práctica los conocimientos que habían adquirido mediante estas curiosas historias y el vocabulario que aportan.

Juego didáctico

El juego presenta primero el libro de los cuentos, cada uno en una página distinta, y ofrece, a continuación, dos juegos distintos sobre cada una de las letras de nuestro abecedario.

El libro comienza por los cuentos de las vocales, ya que son las primeras letras que enseñamos a los niños. Después, tenemos una página de distribución de las consonantes, desde la cual se puede acceder a los cuentos correspondientes a cada letra con solo pinchar encima de la que nos interesa. Con todo, las páginas pueden ser pasadas una a una si lo que deseamos es ir en orden alfabético.

A continuación, es el turno de los juegos, dos con cada una de las letras. Los juegos consisten en:

- Señalar las palabras que comienzan por la letra sobre la que se está trabajando. Los niños tienen que pinchar encima de las palabras que ellos crean que empiezan por esa letra. Si la elección es correcta, se oirá una locución de esa palabra. Si la palabra elegida es incorrecta habrá un silencio y, con ello, el niño sabrá que esa elección es errónea.
- Asociar cuatro palabras con cuatro dibujos que se han extraído de los realizados por los niños para ilustrar los cuentos leídos con anterioridad. Al pasar por encima del texto, se oirá su lectura, y el niño deberá arrastrarla para buscar el dibujo que le corresponde. Si elige correctamente, sonará una felicitación: “muy bien”. Si el niño está intentando asociar la palabra con un dibujo que no es el adecuado, el mismo dibujo rechaza el texto y se oye una voz infantil que dice: “no, no, no”.

Todos los dibujos que he utilizado en estos juegos han sido escogidos entre los que hicieron los niños al crear sus cuentos, por lo tanto, a la hora de jugar, resultarán familiares tanto el vocabulario como el dibujo. Con ello se pretende trabajar tanto sobre la lecto-escritura como en la memorización de las escenas y la profundización en el vocabulario.

DESTINATARIOS

Normalmente, el proceso lecto-escritor se da a lo largo del segundo ciclo de educación infantil, es decir, cuando los alumnos tienen de 3 a 6 años. Por este motivo, los niños que se encuentran en estas edades son los principales destinatarios del libro.

El juego también está confeccionado para todos esos niños y niñas que por algún tipo de dependencia llevan retraso en el aprendizaje de la lecto-escritura. Tanto con el libro, como con el juego de ordenador, les será más fácil llegar a alcanzar los contenidos curriculares del área de comunicación y representación.

Los alumnos con problemas de idioma por ser procedentes de países de habla distinto al castellano verán facilitadora la tarea del aprendizaje del idioma con este juego.

Aun así, no debemos olvidar que este tipo de material es también muy recomendable para el Primer Ciclo de Primaria, ya que servirá a los alumnos para afianzar su aprendizaje de la lectura.

MANEJO

El uso de este programa es muy sencillo. Una vez que se pincha sobre el icono del CD, se abrirá la primera página del juego, donde se indican sus fundamentos y se explican los apartados que posee.

A la izquierda de la primera página, aparece un dado que, al pulsar sobre él, lee el texto escrito en esa página, el cual nos explica de qué va el juego.

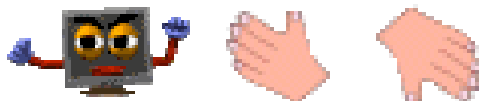
Junto a este dado, ya en el centro de la página, hay unas caras saltando. Al pinchar sobre ellas se oirá el abecedario completo, que se dejará de oír cuando pasemos a la siguiente página.

Una vez que se ha aclarado en qué consiste este juego, se puede comenzar a usarlo y, para ello, pulsaremos sobre la mano de la derecha, que está en movimiento.

Esta mano nos acompañará a la página guía del juego. En ella nos encontraremos el libro cerrado y, a los lados de este, un menú que nos conduce a distintos destinos:

- *Cuentos de vocales*: donde encontraremos los cinco cuentos de las vocales. Contiene palabras y textos sencillos, que van a ayudar al aprendizaje lecto-escritor, ya que todos van acompañados de una audición al pinchar sobre la letra azul que se mueve en la parte superior derecha de la página.
- *Cuentos de consonantes*: donde aparecen todas las consonantes en movimiento. Pulsando sobre las mismas, iremos al cuento que corresponde a cada una de ellas. Para su audición hay que seguir el mismo procedimiento que en el caso de las vocales.
- *Juegos de elegir palabras que comienzan por la letra que se indica*: se basa en una página donde aparecen doce palabras extraídas del cuento correspondiente a cada letra. Algunas comienzan por la letra de referencia, pero otras no. El juego consiste en elegir las que empiezan por la letra sobre la que estamos trabajando. Si elegimos correctamente, se oirá esa palabra. Si, por el contrario, la palabra elegida es errónea, no se oirá nada, por lo que el niño entenderá que se ha equivocado.
- *Juegos de asociación de palabras con su dibujo*: en este juego, tenemos 4 dibujos de objetos seleccionados entre los que los niños hicieron para los cuentos. En el centro de la página están los nombres que identifican cada dibujo. El niño debe pinchar cada uno de los nombres y arrastrarlo hacia el dibujo correspondiente. Si la elección es correc-

ta, se oirán unas voces de niños felicitando y, además, el nombre se quedará fijo al dibujo. Si, por el contrario, se ha escogido una palabra errónea, ésta volverá a su lugar de origen y se oirá a una niña decir: “no, no, no”. La niña que graba su voz tiene solo año y medio, y he elegido su voz porque el tono es sumamente dulce y, así, los alumnos serán conscientes del error de una forma simpática.



En todas las páginas del juego hay un ordenador en la parte superior derecha que nos lleva directamente a la página de inicio.

También, una mano, situada a la derecha, que nos lleva a la siguiente página, y otra mano, a la izquierda, que nos conduce a la página anterior.

Para salir del juego, podemos ir a la primera página y pinchar sobre la mano que dice adiós. Al hacerlo, saldrá un mensaje que nos preguntará si realmente queremos salir. Pincharemos en el sí y abandonaremos el programa.

También se puede salir desde la última página, donde encontraremos, además de los nombres y la foto de los autores de los cuentos y de las voces del juego, unas caras saltando. Pincharemos sobre ellas y saldremos de la misma forma que hemos indicado antes.

ÁREA EDUCATIVA SOBRE LA QUE SE TRABAJA

El área sobre la que se trabaja con el juego y el libro “LA LETRA CON CUENTOS ENTRA” es Comunicación y Representación.

Los objetivos que se pretenden conseguir son los siguientes:

- Aprender el proceso de lecto-escritura.
- Utilizar ordenador, ratón y teclado.
- Inventar historias con la ayuda de los cuentos que van a conocer.
- Ampliar el vocabulario.
- Trabajar sobre el razonamiento.
- Trabajar sobre muchos de los contenidos de las tres áreas del currículum.
- Reforzar la memoria.
- Fomentar el juego en grupo.

Nos obstante, al contener tantos textos y tan diversos argumentos, se puede aprovechar para tratar infinidad de contenidos incluidos en las otras dos áreas del currículum de Educación Infantil y Educación Especial. No olvidemos que en estas edades es fundamental el trabajo global.

EDUCACIÓN ESPECIAL

El ordenador resulta muy positivo en el caso de alumnos con N.E.E., porque es:

- Un buen elemento para mejorar la atención y la concentración del niño.
- Un elemento que se usa individualmente.
- Es atractivo por su color, movimiento y sonido.
- No se necesita un nivel de conocimiento previo.
- Se puede tocar, está permitido y, además, se obtienen consecuencias de ello, pasa algo cuando lo tocas, hay una respuesta positiva.
- Permite hacer cosas diversas y jugar en el caso de los cuentos.
- Aprenden a respetar el orden y las normas de actuación, así como el material.
- Existe una mayor participación por parte del alumno.
- Por lo general, todo lo que tiene cable es atractivo para ellos.

He pensado hacerlo utilizando el ratón, porque el uso de este elemento desarrolla:

- La madurez corporal segmentaria.
- El uso de la lateralidad manual.
- La quietud corporal. Mientras está delante del ordenador, mueve la mano, pero él se está quieto.
- El ojo va donde la mano, desarrolla la relación óculo-manual.
- Señala él mismo el ritmo al que quiere ir, elige un ritmo propio, no impuesto como en otras actividades.

De todas formas, si se quiere combinar el uso del teclado con el del ratón, porque la necesidad del niño lo haga aconsejable, también se puede pasar de página utilizando en el teclado la tecla de Av Pág, Re Pág, Inicio o Fin, sin necesidad de utilizar el ratón.

Todos sabemos que lo más importante en el trabajo diario de un niño de Educación Especial, en un centro escolar ordinario, es LA INTEGRACIÓN. Apoyándome en este elemento de trabajo llamado *ordenador*, he elaborado este juego de "*La letra con cuentos entra*" para trabajar sobre su integración y, a la vez, ir trabajando sobre conceptos propios de la edad.

Se recomienda jugar con estos alumnos de forma grupal. Es tan sencillo como situarnos alrededor del ordenador y poner en funcionamiento el juego. Se trata de ir llamando uno a uno a los alumnos para que jueguen. Hay que motivarles y decirles que levanten la mano para acceder al juego.

Se puede llevar, también, una lista de los niños que vayan saliendo para tener un orden y que ellos mismos vean quien ha salido a jugar y quien no.

Cuando vean que el resto de compañeros juegan y se divierten con el juego, ellos querrán jugar.

Pero no hay que olvidarse de seguir las recomendaciones didácticas, anteriormente citadas, que son fundamentales para los alumnos de E.E., ya que todo lo que hagamos motivándoles dará pie a que les llame la atención y quieran jugar con los demás.

Con estas indicaciones sobre el cuento y el juego de LA LETRA CON CUENTOS ENTRA, os aseguro que el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura nos será más sencillo, motivador y divertido.

Bibliografía

Salomé Recio Caride, "La letra con cuentos entra". Consejería de Educación, Ciencia e investigación. Secretaría General. Servicio de Publicaciones y Estadística. ISBN: 978-84-690-8378-9