

# Proyecto Aprender

Autores:

**Gaspar González Rus**

Logopeda del EOE – Linares II

E-mail: gaspar202@hotmail.com

**Francisco Jesús García Ponce**

Coordinador del Proyecto Aprender

## 1. INTRODUCCIÓN.

El Proyecto de Necesidades Educativas Especiales (Proyecto Aprender) se enmarca dentro de los proyectos convenio marco entre el MEC y las diversas Comunidades Autónomas “Internet en la Escuela” (<http://ares.cnice.mec.es/nnee>), llevado a cabo entre el mes de septiembre de 2003 a diciembre de 2005 y elaborado por 18 profesionales distribuidos a lo largo de 3 apartados: contenidos, programadores y grafistas.

A diferencia del resto de los proyectos llevados a cabo en este período el nuestro, ha sido desarrollado teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- 1º No partimos de elementos básicos o referenciales del currículo, ni a ningún área específica
- 2º Nuestra respuesta la hemos enfocado a las necesidades educativas especiales con independencia del área o nivel educativo en el que el alumno se encuentra.
- 3º No diseñamos unidades didácticas sino de objetos digitales dirigidos a reforzar aspectos generales, cual áreas transversales: la atención a las dificultades de aprendizaje (DIA) y de desarrollo de la Autonomía Personal.

Entendemos por Dificultades de Aprendizaje aquellos déficits en aspectos instrumentales, de tipo lingüístico y lógico-matemático que impiden el normal desarrollo de los contenidos curriculares de diferentes áreas. Mientras que en Autonomía Personal se intenta promocionar el desarrollo de autonomía de los alumnos para que puedan acceder y participar en situaciones y actividades sociales que faciliten su transición a otros contextos.

Profesorado Alumnado Público

Recursos educativos en línea

Bienvenido al área de  
**Necesidades Educativas Especiales**  
*Proyecto aprender*

Recurso educativo elaborado a través del Convenio Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas.

NIPO: 651-05-386-0

Créditos: [Contacta](#)

SOME RIGHTS RESERVED  
Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.

PROYECTO APRENDER

## 2. OBJETIVOS DEL PROYECTO.

Los objetivos que han definido nuestro proyecto son los siguientes:

- Afianzar y desarrollar las capacidades físicas, afectivas, cognitivas y comunicativas de los alumnos con nee promoviendo la autonomía personal y la integración social por medio del uso de las Tics.
- Establecer actividades multimedia y fichas de trabajo en el aula para desarrollar la autonomía personal, la resolución de problemas y la toma de decisiones.
- Procurar que los alumnos se conozcan a sí mismos, se acepten en lo personal, tomen conciencia de los hábitos de higiene y aseo y tengan una actitud positiva hacia los temas relacionados con la salud y el cuidado personal.
- Desarrollar la comprensión, el conocimiento, las destrezas lingüísticas, memoria, razonamiento lógico y la resolución de problemas de la vida diaria.

### **3. ESTRATEGIAS, CRITERIOS Y TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS DIGITALES.**

#### **3.1. Usuarios del Recurso.**

Siguiendo la estructura establecida por el Cnice para todos los proyectos llevados a cabo, hemos dirigido el proyecto aprender a tres figuras: el propio alumno afectado por dificultades de aprendizaje, a los profesores que se encargan de su educación y aprendizaje y al público, tanto concreto como general.

A la hora de hablar del usuario tendremos en cuenta algunos aspectos:

- Ha sido confeccionado para alumnos de diversas edades: desde 4 años hasta los 15 años. Motivo por el cual hablamos de 4 niveles de dificultad.
- El acceso a los contenidos va a constituir en un primer momento un hándicap, que nos ha llevado a largas horas y jornadas de discusiones y acercamiento de puntos de vista. Pensábamos de hacerlo extensivo a diversos hándicap: sensoriales (visuales o auditivo), motóricos (precisando de medidas de accesibilidad como ayuda por medio de adaptadores o pulsadores), sin habla o sin verbalización (comunicación pictográfica, gestual o mixta), con el uso de sistemas de comunicación aumentativa/alternativa (spc, bliss, minspeak, rebus, etc), así como otras limitaciones derivadas del propio recurso (extensión de los ficheros avi y wav) y de coste (licencias por derechos de autor de los sistemas pictográficos). Por ello tuvimos que pensar en la posibilidad de establecer presentaciones accesibles a los diferentes déficits: visual (sistema jaws), motóricos (sistema de barrido) y cognitivo (4 niveles de dificultad).
- Los profesores podrán hacer uso de este recurso como un apoyo más a las actividades de aula o como instrumento de seguimiento de los progresos de los alumnos que lo utilizan: fichas de trabajo en el aula y actividades multimedia.
- El público (tanto padres como familia) podrán aprovechar el recurso obteniendo información adicional sobre el déficit que presenta su hijo, también pautas de actuación con actividades para realizar en casa que favorezcan la autonomía personal.

#### **3.2. Estrategias didácticas.**

El Proyecto Aprender ha sido confeccionado bajo el concepto de “Mundos” frente al ya manifestado de áreas. Entendemos por mundo un concepto de aprendizaje completo. En un primer momento eran 4 mundos los establecidos<sup>1</sup>:

*Aprender a Ser*

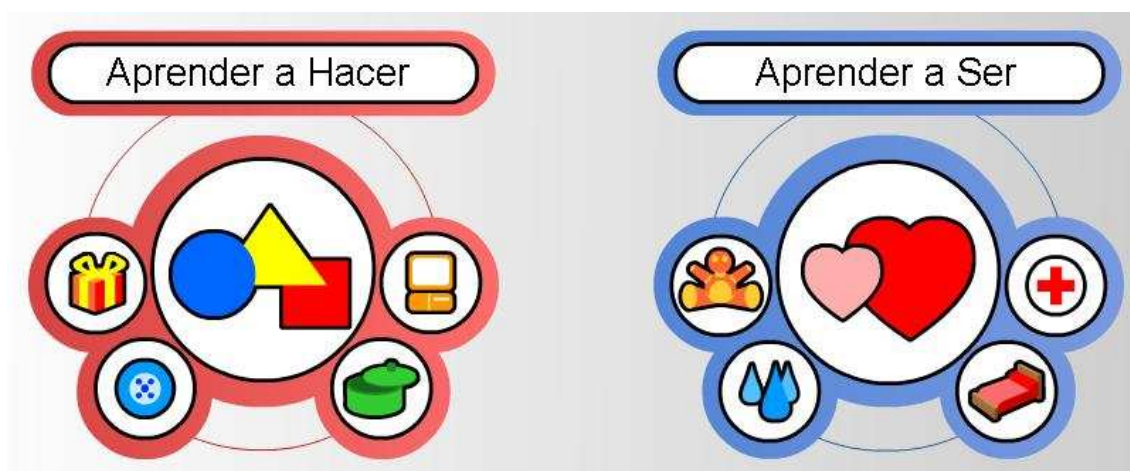
*Aprender a Hacer*

---

<sup>1</sup> Siguiendo el informe Delors

*Aprender a Convivir*  
*Aprender a Conocer*

Aunque las cuestiones de tiempo, de trabajo y de esfuerzo, han hecho que a día de hoy se ofrezcan los dos primeros mundos.



Estos mundos están relacionados con los aspectos de la vida cotidiana e incluyen diversos escenarios de trabajo. Con estas divisiones favorecemos un conocimiento más exacto del entorno al tiempo que facilitamos su autonomía personal y la integración en el medio social. Procuramos también que las presentaciones fuesen atractivas, dinámicas e interactivas.

Para el profesorado pensamos en dos materiales: las guías didácticas que explican la finalidad del recurso y las fichas de aula que facilitan el trabajo del alumno en clase. Con respecto al público se explica la finalidad del recurso y se ofrece orientaciones para trabajar con su propio hijo. Se ofrece también información adicional de los diferentes tipos de déficit, del tratamiento y de las normas de escolarización a nivel nacional, sin olvidar los recursos disponibles en la red.

Como técnica de evaluación planteamos la presencia de reforzadores continuados (con expresiones positivas – refuerzo social—de los personajes del recurso) cuando la interacción se ha llevado a cabo de forma correcta.

## **4. ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS.**

### **4.1. Página Principal.**

En esta primera página hemos debido de respetar los criterios de identidad corporativa común prefijados por los proyecto MEC-CCAA. Estos criterios hacen referencia a los mínimos exigidos por las Administraciones Públicas para sus publicaciones: bandera europea, española y logo del Mec y de las diversas CCAA, que van apareciendo a través de un bucle de imágenes secuenciadas. Desde esta primera página podremos acceder a los tres tipos de usuarios posibles: profesorado, alumnado y público.

### **4.2. Zona Alumnado.**

A todos los efectos es la principal, no por ser la primera en mostrarse sino por ser sobre la que

#### **Aprender a Hacer:**

La compra (Centro Comercial)  
Los transportes (La Estación)  
La alimentación (La Cocina)  
Los Medios de Comunicación (Ordenador)

#### **Aprender a Ser:**

El Cuerpo (El Cuerpo)  
Higiene Personal (El Aseo)  
El Centro de Salud (El Médico)  
Vestido (La Habitación)

más esfuerzos y recursos han recaído por parte de nuestro equipo. Hablamos de dos mundos: Aprender a Ser y Aprender a Hacer. A su vez cada mundo consta de varios módulos o escenarios. En el mundo Aprender a Hacer disponemos de los escenarios: Centro Comercial, Los Transportes, El Ordenador y la Cocina y en el mundo de Aprender a Ser hablaremos de los escenarios el Cuerpo, el Aseo, el Médico y la Habitación.



**Los objetos de Aprendizaje.** Cada módulo o escenario consta de cuatro objetos de aprendizaje. Estos son zonas activas que existen en cada escenario y que son planteados como 4 niveles de dificultad, pero no siendo necesario acometerlas todas. Estos objetos son muy variados: de observación de una animación de arrastrar y pegar, de contar y calcular, de construir palabras y frases..., en definitiva, se persigue que el alumno/a interactúe con el recurso utilizando el objeto digital más adecuado a sus características. En dicho proyecto hemos confeccionado un total de 128 objetos digitales. Un objeto digital es un módulo de aprendizaje que tiene como finalidad en sí mismo, es decir, son actividades multimedia que funcionan independientemente.

**Niveles de Competencia Curricular Adaptados a los Objetos de Aprendizaje.** A la hora de confeccionar todos los espacios o zonas de trabajo, ofrecemos una estructura continuada. Hablamos por tanto de 4 niveles de aprendizaje.



**Nivel 1:** Es el primer nivel o de Estimulación. En él hemos reunido actividades pensadas para deficiencias mentales severas. Las actividades son normalmente del tipo de animación-clic en algún elemento-respuesta de la animación que se llevarán a cabo bajo dicho nivel. Consistirán, por tanto, en actividades de motivación, de presentación de las actividades.

**Nivel 2:** Hemos colocado aquí la adquisición del léxico o el vocabulario del escenario. Este tipo de actividades exigirán algún desarrollo o actividades sencillas por parte del alumno. Si tuviésemos en cuenta los niveles educativos, correspondería con niños con nee con competencia curricular en primer ciclo de educación primaria.

**Nivel 3:** Ascendemos un nivel más, si tuviésemos en cuenta los niveles educativos quizás podríamos hablar de aspectos relacionados con niños de competencia curricular en segundo ciclo de educación primaria.

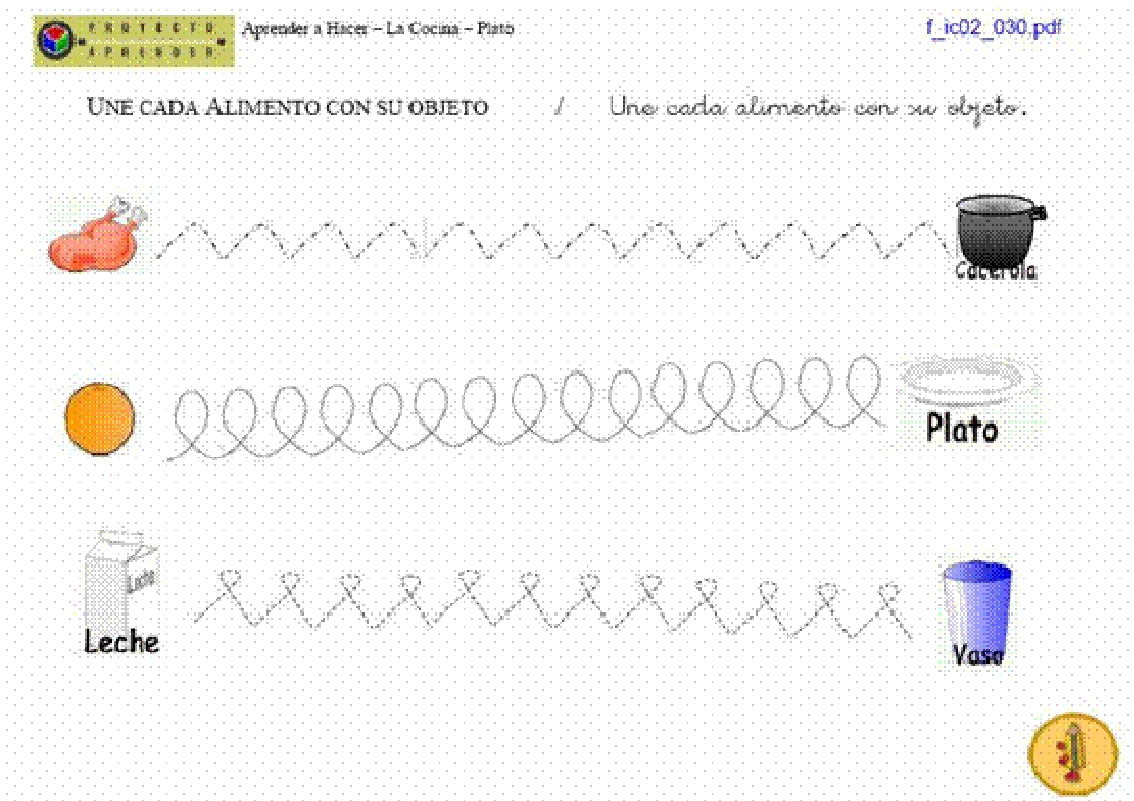
**Nivel 4:** Son las actividades de nivel superior. En su inmensa mayoría están enfocadas hacia el desarrollo de la lecto-escritura o a la consecución de una actividad en donde el alumno deba de manifestar la adquisición de las capacidades llevadas a cabo en las anteriores actividades. Si tuviésemos en cuenta los niveles educativos, correspondería con niños con nee con competencia curricular en segundo y tercer ciclo de educación primaria.

#### **4.3. Zona Profesorado.**

Podemos acceder a esta zona desde su respectivo icono, situado en la parte superior de la pantalla de inicio. En ella el profesorado puede encontrar:

- Justificación del proyecto. Damos a conocer los argumentos de por qué hemos elaborado este recurso pensando en los alumnos con nee.

- Sistema de Navegación. Se explica cómo acceder, moverse y navegar por el recurso.
- Objetivos. Ofrecemos los objetivos que hemos perseguido a la hora de elaborar y poder hacer uso de nuestro recurso.
- Manual. Explicamos las características del Proyecto.
- Documento Estratégico del Proyecto. Es un documento de descarga, en formato pdf, y que ha sido la línea de trabajo de nuestro proyecto, desde sus orígenes hasta plantear las actividades y actuaciones ofrecidas. Es un documento de planificación y organización de nuestro propio Grupo de Trabajo.
- Accesibilidad. Indicamos algunas pautas de accesibilidad a las que hemos dado respuesta con nuestro proyecto.



- Fichas. Hemos elaborado propuestas de actividades de “lápiz y papel”, una para cada una de las actividades multimedia contenidas en la web. Son actividades en formato pdf que podrán descargar para su posterior impresión y uso en el aula. Han sido pensadas para ser utilizadas bajo dos líneas:
  - O bien como un material de desarrollo desde una perspectiva global reforzando así lo trabajado en el recurso.
  - Como material independiente para trabajar en el aula dificultades de aprendizaje.

Ante todo hemos de pensar que todas las fichas han sido elaboradas y clasificadas teniendo en cuenta en todo momento el mundo y escenario al que pertenecen, y guardan una estrecha relación con la actividad a reforzar. La ficha es descrita al alumno bajo dos tipos de letras: mayúsculas (Times New Roman de 12 puntos Versalita) y minúscula o enlazada (fuente Colegio, 24 puntos). En la zona inferior derecha de la lámina se describe la acción que debe realizar el alumno. Las fichas se han agrupado bajo 8 tipos:

puzzles, escritura, recortado, coloreado, secuencias, números, asociaciones y sopa de letras.

- Enlaces. Ofrecemos enlaces y direcciones de interés relacionadas con las nee. Ha sido confeccionada para ampliar la oferta curricular.
- Bibliografía. Ofrecemos un listado de libros y publicaciones comentadas, de gran interés documental.

#### **4.4. Zona Público.**

Hacemos mención a cualquier persona interesada en las necesidades educativas. Algunos elementos son coincidentes con la zona del profesorado, pero otros son exclusivos:

- Glosario. Hemos ordenado alfabéticamente los términos más frecuentes que utilizamos y que están relacionados con las nee.
- Discapacidades. Hacemos mención a las discapacidades más comunes que nos podemos encontrar en el aula. Ofrecemos una pequeña definición para que cualquier usuario se situé en el punto de partida.
- Modalidades de Escolarización. Hemos llevado a cabo un estudio de las distintas modalidades de escolarización existente en nuestro sistema educativo, los profesionales que pueden intervenir en el trabajo con alumnos con nee, la ratio establecida y el régimen de enseñanza aprendizaje relacionado con las adaptaciones curriculares.
- Otros recursos en la Red. Aportamos una serie de enlaces a materiales software no comercial, que podemos descargarnos libremente de la red.

### **5. SISTEMA DE NAVEGACIÓN.**

Desde la página del alumnado podremos realizar algunas actuaciones como elegir el mundo, el escenario o la propia actividad a realizar. Se ofrece una libertad de desplazamiento por las actividades, es decir aunque el alumno acceda a cada uno de los escenarios y a los centros de interés de dicho escenario, por lo que podría trabajar de forma independiente una u otra actividad allí contemplada.

Se dispone también de una barra o botonadura superior que nos ofrece los siguientes elementos y acciones:

Inicio, (regresa al inicio del proyecto)

Alumnado (entra en el menú de los dos mundos).

Otros Mundos (podemos desplazarnos por entre ambos mundos de forma directa)

Otros Escenarios (accede de forma directa a los escenarios, sin pasar por el menú de los mundos).

Botón de retroceso (retrocede al mundo al que hace referencia).

Salida.

Para dar respuesta a la accesibilidad nos planteamos dar respuesta a las diversas discapacidades estableciendo algunas acciones como:

- ✓ Hay cuatro niveles de dificultad para cada actividad.
- ✓ Hemos dispuesto de un interfaz sencillo y de fácil manejo.
- ✓ Las imágenes y gráficos han sido elaborados con diferentes estilos para dar variedad, al tiempo que hemos seguido criterios de coeducación y de escolarización de minorías étnicas.

- ✓ Se dispone de textos escritos en la parte superior con el fin de facilitar el acceso a alumnos con problemas de audición.
- ✓ Utilizamos el audio mediante sonidos y locuciones en mp3
- ✓ Hemos creado una pantalla de configuración desde donde es posible activar o desactivar locuciones, el barrido automático y los subtítulos.

Mientras que en la barra inferior hemos situado los siguientes botones:

- ✓ Control de volumen (controlamos el volumen de los ficheros audio).
- ✓ Ayuda (un personaje que simboliza la ayuda describe o da pistas sobre cómo realizar la actividad).
- ✓ Configuración. Posibilita la adaptación del recurso a las características físicas del alumno: barrido, locuciones, tamaño de la letra e intervalo del subtítulo.

## **6. PRINCIPALES PROBLEMAS SURGIDOS DURANTE EL DESARROLLO.**

**Accesibilidad.** Hemos debatido durante muchas reuniones presenciales y en el foro qué respuesta debíamos de dar para solventar esta limitación, incluso hemos recibido un curso a través del Sidar sobre accesibilidad de la web. Aún así hay cosas que podrían haberse corregido, pero ha supuesto un enorme y tedioso esfuerzo el que han llevado a cabo algunos compañeros para lograr la accesibilidad como pueda ser la instauración de una sistema de barrido bajo la herramienta de flash.

**Sistema de Trabajo.** Hemos sido un grupo de 18 profesionales (maestros, logopedas, licenciados en informática, pedagogos, psicólogos, expertos en audiovisuales...) organizados en 3 grupos de trabajo: contenedores, grafistas y programadores que trabajan de forma conjunta y secuencial bajo unos guiones de trabajo que habían sido previamente confeccionado.

**Escasez de tiempo.** Un gran trabajo, una amplitud de contenidos, limitaciones de organización, funcionamiento y de accesibilidad han hecho que justo cuando habíamos empezado a producir en cadena, se acabase el tiempo prefijado para el proyecto, al menos la primera fase del mismo.

A modo de conclusión creemos que ha sido un buen proyecto que nos ha permitido conocernos, interaccionar entre nosotros, aportar soluciones y posibilitar el ofrecimiento de los conocimientos que la gran mayoría de nosotros hemos aportado. Una realidad que esperamos que sirva de guía tanto al docente, al alumno como a la propia familia, y que vean en este recurso una herramienta de trabajo, de conocimiento y de autoaprendizaje. Ha sido un reto y a su vez una satisfacción.

Nota: este documento ha sido publicado en:

Rev. **Polibea**, nº 85, Año 2007. pp: 38-44.

Rev. **Rialaim** (Revista Internacional de Audición y Lenguaje, Logopedia, Apoyo a la Integración y Multiculturalidad), nº Vol.2, 4. Junio de 2013, pp: 60-70. ISSN: 2254-769X. Consulta en <http://rialaim.webnode.es/numero-actual/>