



INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como destinatarios no sólo a niñas/niños con necesidades educativas especiales (n.e.e), es decir, alumnos con dificultades de aprendizaje cualquiera sea su causa u origen y con déficits psíquicos, motores y sensoriales. Nuestro objetivo es ir un paso más allá. Nos gustaría que estos objetos digitales fueran utilizados además, por cualquier niño, independientemente de cuáles sean sus características.

Los intereses de los niños con n.e.e obedecen, igual que en los demás niños, al momento de desarrollo que marca su edad cronológica.

Lo fundamental es responder a las necesidades educativas de todos los niños/as que transitan una escolarización correspondiente al 1er. Ciclo de Educación Primaria. para favorecer la adquisición de estrategias de aprendizaje y contemplarlos desde una visión integradora, teniendo en cuenta que antes o después pueden precisar unas determinadas ayudas pedagógicas para el logro de los fines educativos.

Así pues, lo que va a determinar al niño o niña que presenta n.e.e no son sus limitaciones, sino las potencialidades que pueden desarrollar al máximo, según sus posibilidades con la provisión de determinadas ayudas o servicios educativos poco comunes, entre los cuales se enmarcará a estos objetos digitales.

Cada secuencia propone una verdadera integración didáctica de los contenidos de las distintas áreas y está pensada de acuerdo con los procesos de enseñanza y de aprendizaje que se da en la clase.

La educación en valores atraviesa las diferentes situaciones que viven los personajes que se presentan favoreciendo la reflexión ética y la participación solidaria de niños y niñas.

Las actividades que se proponen son útiles para aprender contenidos/conocimientos nuevos de tipo conceptual, procedimental y actitudinal, para integrar lo aprendido y para repasar, disfrutar y divertirse.

METODOLOGÍA

En este documento se pretende aportar unos criterios de la metodología interactiva que se propone utilizar y para qué sirve.

Lo interesante será seguir el propio ritmo de aprendizaje de cada alumno; su estilo, motivaciones, intereses y experiencias previas son aspectos a tener en cuenta para todos los alumnos pero muy especialmente para los que tienen n.e.e.

En concreto, cada objeto digital intenta trabajar procesos, estrategias y habilidades con los que se pueden resolver situaciones problemáticas que se le plantean al niño/a.

- Sabemos que aprendiendo procedimientos podrán aplicarse posteriormente a diferentes situaciones con los que se dispondrá de mejores expectativas en el logro de mejores resultados.
- Por ello se han de potenciar todos o algunos de los canales sensoriales funcionales. La información ha de llegar a los alumnos por distintas vías, resaltando los aspectos más relevantes de la misma, combinando formas diversas que resulten atractivas y agradables a los intereses de los alumnos.
- Se procura a través de secuencias didácticas el dominio, la consolidación y/o afianzamiento de diferentes objetos de aprendizaje.
- Se reduce la complejidad para no eliminar información de la tarea, sino presentarla ya organizada en sucesivos pasos que la componen.
- De igual manera, se introducen actividades alternativas y/o complementarias de las que puede realizar en la escuela.
- La metodología propuesta permite respetar los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, potenciar la autonomía del alumno, facilitando que aprenda a aprender, según las capacidades, motivaciones e intereses de cada niño/a.
- A su vez las propuestas activan las experiencias previas que cada alumno puede tener para relacionarlas con nuevos aprendizajes que les proponemos a través de este objeto digital.



Breve instructivo de utilización

Al abrir el curso se observará una pantalla en blanco que permite indicar el tipo de accesibilidad que se requiere, según sea que el alumno tenga alguna dificultad visual, motórica o auditiva.

Para ello hay que pinchar en alguna de las figuras que representan esta accesibilidad y esperar a que transcurra el tiempo para el inicio automático.

En cualquier caso, se puede pinchar en el botón “entrar” para pasar a la primer pantalla de la Secuencia Didáctica.

Seleccione el nivel o niveles de accesibilidad



7 segundos

entrar



Una vez en la primera pantalla, encontraremos dos botones, uno para el acceso de los Alumnos a los contenidos y actividades propuestos en la Secuencia Didáctica, y otro para el acceso a los Docentes a información complementaria (esta guía, fichas de actividades complementarias, fundamentación pedagógica).

Una vez que entremos al área de Alumnos, nos encontraremos con la pantalla de inicio de la Secuencia Didáctica, cuyo nombre se presentará en la barra roja de la parte superior. Junto a ella hay dos controles que permitirán al alumno avanzar y retroceder por las distintas pantallas.



En la parte inferior se dispondrá de una barra de controles que ofrecen algunas opciones necesarias para la navegación y uso del contenido educativo.

Cada Secuencia Didáctica tiene 3 voces:

- **Hombre Adulto:** para opciones generales
- **Mujer Adulta:** para locuciones de nombres de imágenes.
- **Mascota** (voz infantil): para locuciones de contenido e interacción con el alumno.



El botón INICIO estará disponible durante toda la Secuencia Didáctica y al pinchar en él se produce el regreso a la primera pantalla del curso.

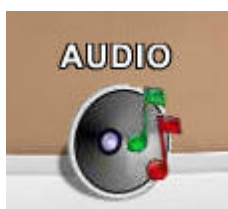


El botón tema, mostrará una ventana con el detalle de los diferentes objetos de aprendizaje incluidos en la Secuencia Didáctica, de manera que pinchando en alguno de ellos, se podrá pasar directamente al comienzo de esa sección.



El botón ACTIVIDADES muestra una ventana con el detalle de las distintas actividades incluidas en el Objeto de Aprendizaje elegido, de manera que pinchando en alguna de ellas, se pasa directamente a esa actividad.

En el caso de que aún no se haya entrado a un objeto de aprendizaje, mostrará primero los temas disponibles para luego poder elegir una actividad de las existentes para ese tema.



El botón AUDIO provoca que se silencie el audio que se está reproduciendo en ese momento. Cualquier audio que aparezca posteriormente deberá ser silenciado de la misma manera.



El botón IMPRIMIR produce la impresión de la pantalla actual a través de la impresora conectada al ordenador.

Este control funciona únicamente si es accionado con el ratón.



El botón SALIR produce el cierre de la aplicación.



Algunas pantallas contienen una secuencia de explicación de contenidos que requieren que se pinche en el botón “Comenzar Explicación”, de este modo, se inicia la presentación de estos contenidos, con animaciones y audio.



En cualquier momento puede pincharse en el botón “Repetir Explicación” (que ha reemplazado al anterior), que produce que la animación comience nuevamente.

Cada una de las pantallas de actividades tiene una serie de elementos que se describen a continuación:

