



ARA Y BELBO

**ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y PERCEPCIÓN
VISUAL EN EDUCACIÓN INFANTIL**

GUÍA DIDÁCTICA

Balbino de Oro Martín

Índice

Introducción

Los personajes

El entorno visual

El carácter lúdico

La música

Interfaz

Estructura narrativa; navegación

Accesibilidad

Objetivos y contenidos

Metodología

Orientaciones didácticas

Actividades

Evaluación

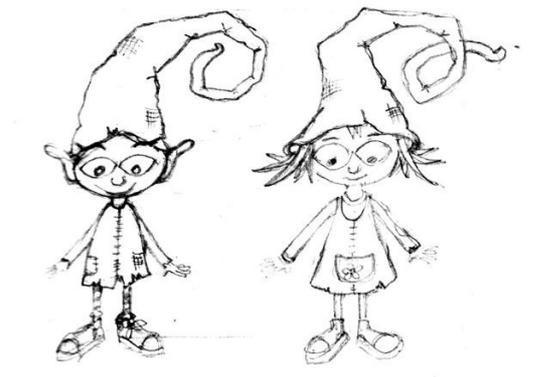
Introducción

Ara y Belbo es una aplicación didáctica para Educación Infantil diseñada para su difusión a través de Internet.

Está formada por 78 actividades orientadas a favorecer el desarrollo de la percepción y la organización espacial.

Para la realización de las mismas es necesario que los niños posean habilidades básicas con respecto al manejo del ratón, tales como localizar con el cursor zonas activas, picar, arrastrar y soltar objetos o activar eventos con el botón izquierdo.

Este conjunto de actividades se constituye en material complementario del hacer diario de clase, ampliando, reforzando y estimulando el autoaprendizaje.



Los personajes

Todas las actividades giran en torno a Ara y Belbo, dos duendecillos, niño y niña, que viven en un bosque.

La aplicación se inicia ofreciendo a los niños la posibilidad de elegir con qué personaje quieren jugar. Dependiendo del duende elegido podrán realizarse unas actividades u otras. El personaje elegido se queda y el otro se marcha con gesto triste.

Recurrir a dos personajes para la realización de las actividades obedece a las siguientes razones:

En primer lugar, la libre elección de personaje refuerza el carácter lúdico del uso de la aplicación.

En segundo lugar, la alternancia en la elección del mismo permite complementar lo trabajado en el aula con respecto a cuestiones relacionadas con la igualdad de género.



Por último, la posibilidad que ofrece la aplicación de ser jugada con uno u otro personaje supone un reflejo de las relaciones sociales en la vida real, con sus alegrías y pequeñas frustraciones. De este modo, la aplicación complementa la intervención educativa del maestro para el desarrollo del equilibrio personal de los niños.

El entorno visual

En cuanto a la estética visual de la aplicación se ha optado por una técnica mixta en la que, a modo de collage, se combinan dibujo y fotografía.

Con ello se ha conseguido ofrecer un entorno verosímil y complejo, pero sin dificultades perceptivas (si sólo se hubieran empleado dibujos, la visión de los entornos habría sido muy simplista y si se hubiera basado en la fotografía únicamente se habría dificultado la percepción figura- fondo).



Carácter lúdico

Desde un primer momento en el diseño de la aplicación se pretendió que el carácter lúdico de la misma fuera más allá de los juegos propuestos. Para ello se optó, por un lado, por ofrecer a los niños el control del movimiento del personaje con sólo mover el ratón en muchas de las actividades y, por otro lado, que esos desplazamientos del protagonista permitieran acceder a los diferentes espacios virtuales.

La música

La música ocupa un lugar muy importante en la aplicación, acompaña a las diferentes actividades y contribuye a crear diferentes ambientes: espacios relajados, misteriosos, dinámicos...

En algunos casos se han incluido melodías introductorias de pocos segundos de duración, en otras, fondos musicales controlables por el alumno mediante botones de pausa y reanudación, y en otras, sencillos reproductores de audio con los que el niño puede elegir, de entre un pequeño repertorio, la música que quiere escuchar.



Interfaz

A lo largo de la aplicación se ha prescindido el uso de locuciones sonoras explicativas (salvo en la actividad dedicada al aprendizaje de los colores), ya que se pretende favorecer la intuición a través de la exploración de los entornos virtuales propuestos y el aprendizaje por descubrimiento.

Los niños a través del ensayo y el error pronto descubren su funcionamiento, no obstante, los adultos pueden encontrar las instrucciones necesarias sobre qué y cómo hacer cada actividad si pasan el ratón por el icono de información.



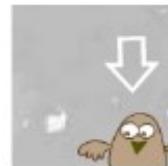
al hacer clic se vuelve a la página anterior



al pasar el puntero aparece en la pantalla una breve explicación



detiene o reanuda la música de fondo



cuando el puntero pasa por encima de un elemento activo aparece una flecha que lo señala

controles del ascensor

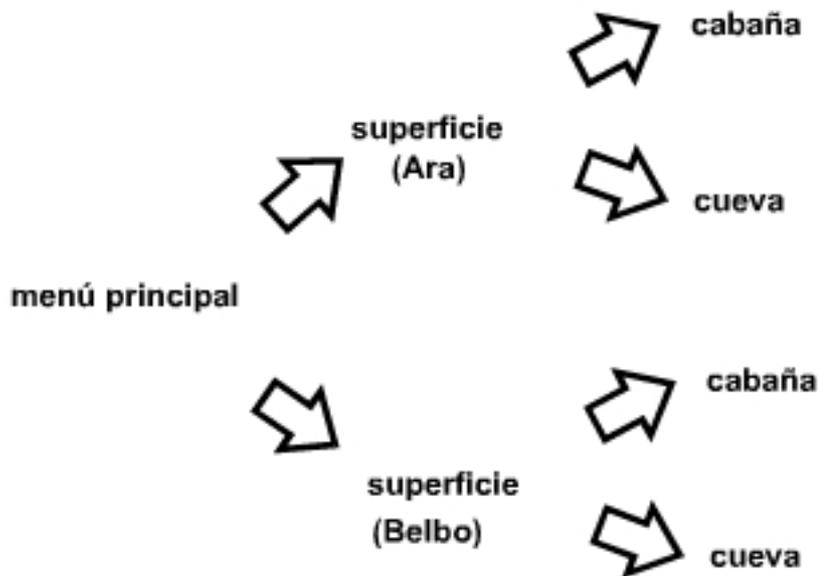


controles de dirección para manejar al duende en los laberintos

Estructura narrativa. Navegación

Como ya se indicó más arriba el carácter lúdico es un aspecto fundamental. Tanto es así que, elegir la actividad a realizar, se convierte en un juego en sí mismo.

La aplicación arranca con la elección entre dos itinerarios u opciones de juego de libre elección: jugar con Ara o con Belbo, lo que vendría a ser el menú principal. cada itinerario o menú secundario se desdobra a su vez en otros dos:



Accesibilidad

La aplicación está hecha enteramente con Flash. Para facilitar su accesibilidad se ha tenido en cuenta lo siguiente:

En primer lugar, se ha añadido en el código html de todas las páginas la etiqueta <noembed> con un enlace hacia la página oficial de Adobe para poder descargar Flash player en el caso de que no estuviera instalado en el ordenador del usuario.

En segundo lugar, desde Flash, se ha configurado la accesibilidad global de cada película.

No se ha estimado conveniente el uso de locuciones como alternativa accesible ya que ello desvirtuaría uno de los principios en los que se basa el uso de esta aplicación que es el de la intuición y exploración del entorno visual de la misma.

Como contrapartida se ha optado por ofrecer en cada página contenido alternativo escrito, de modo que las personas con discapacidad visual, aunque no puedan llevar a cabo las actividades propuestas, sí pueden hacerse una idea clara de la naturaleza y sentido de las mismas.

La información textual incluye una descripción del entorno visual de la página, los elementos activos, el tipo de actividad que contiene y los mismos enlaces a otras páginas que se pueden establecer desde las películas.

Estos textos se encuentran en las páginas debajo de cada película. Para que no interfieran en el aspecto visual de la misma, se han situado lo suficientemente bajos como para tener que hacer uso del scroll vertical para poder ser leídos.

Objetivos y contenidos

Ara y Belbo contribuye a la adquisición de los siguientes objetivos generales de Educación Infantil:

- Desarrollar la percepción espacial, la memoria visual y la coordinación óculomanual.
- Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales, aumentando el sentimiento de confianza en sí mismo y la capacidad de iniciativa y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.
- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas.
- Dependiendo del modo en que se organicen las actividades, favorecer el desarrollo de las relaciones con los demás y la adquisición progresiva de pautas elementales de convivencia y relación social, fomentando hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
- Desarrollar capacidades afectivas
- Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción.

Estos objetivos se enmarcan dentro de las diferentes áreas de contenido establecidas en el Currículo de Educación Infantil:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- Conocimiento del entorno.
- Lenguajes: Comunicación y representación.

Las actividades que forman parte de esta aplicación ayudan a desarrollar los siguientes contenidos:

- Desarrollo de la orientación espacial y la percepción visual a través de la mejora de la agudeza visual, la coordinación y seguimiento visual, la discriminación visual de formas, la diferenciación visual de figura-fondo, la constancia perceptual y la memoria visual.
- El cuerpo humano: Características diferenciales del cuerpo. Identificación y localización de partes externas del cuerpo.

- Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal.
- Coordinación y control de las habilidades motrices (motricidad fina).
- Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros (al plantear su ejecución en parejas).
- Hábitos elementales de organización, constancia, atención.
- iniciativa y esfuerzo en la propia actividad.
- Los números cardinales. Aproximación a la serie numérica: Su representación gráfica y su utilización oral para contar.
- Construcción de la serie numérica mediante la adición de la unidad.
- Percepción de atributos y cualidades de objetos y materias. Interés por la identificación y clasificación de elementos y objetos y por explorar sus cualidades y características.

Metodología

En el diseño de la aplicación se han tenido en cuenta los siguientes principios metodológicos:

La atención a la diversidad

Las actividades que forman parte de esta aplicación han sido elaboradas teniendo en cuenta la heterogeneidad, en cuanto a desarrollo madurativo, de los alumnos dentro del grupo clase.

La actividad infantil: la observación y la experimentación

Todas las actividades propuestas requieren la intervención directa del alumno, ya que la actividad infantil es un requisito indispensable para el desarrollo y el aprendizaje. Los niños y niñas de estas edades han de aprender

haciendo, en un proceso que requiere observación, experimentación, reflexión y esfuerzo mental.

El interfaz a través del cual se llevan a cabo las actividades es muy intuitivo lo que facilita el aprendizaje por descubrimiento.

El aprendizaje significativo

A la hora de desarrollar la aplicación se ha tenido en cuenta la motivación y los conocimientos previos, ya que sin ellos no es posible la construcción de aprendizajes significativos. De ahí la importancia que se le otorga al diseño gráfico y a la interactividad de modo que capten fácilmente la atención de los niños y promuevan una disposición positiva hacia el aprendizaje. Por otro lado, se ha buscado que tanto los elementos icónicos (flechas, botones...) como la temática (bosques, cuevas...) sean totalmente reconocibles por los niños de estas edades y formen parte de su bagaje de conocimientos previos.

El enfoque globalizador

El principio de globalización alude a la conveniencia de aproximar a los niños a lo que han de aprender desde una perspectiva integrada y diversa. De ahí que este material presente los conocimientos relativos a las distintas realidades de manera dinámica e interrelacionada.

El juego

Todas las actividades que conforman **Ara y Belbo** tienen un carácter lúdico. Este planteamiento viene justificado por las siguientes razones:

A través del juego se pueden realizar aprendizajes referidos a las diversas áreas de conocimiento y experiencia

El juego es un importante elemento motivador para la construcción de aprendizajes.

Además el juego debe ser tratado como objetivo educativo, porque en la escuela también hay que enseñar a jugar.

Orientaciones didácticas

De la experiencia adquirida durante 12 años haciendo uso de ordenadores en Educación Infantil surgen las siguientes orientaciones didácticas:

El ordenador u ordenadores pueden constituir un rincón más de actividad en el aula de Educación Infantil.

A este rincón pueden acceder los niños de dos en dos o incluso de tres en tres. Estos pequeños agrupamientos han de ser flexibles, de modo que puedan coincidir a un tiempo niños con diferente nivel de desarrollo, lo que va a permitir la tutoría entre iguales.

Cada sesión puede durar en torno a 30 ó 45 minutos.

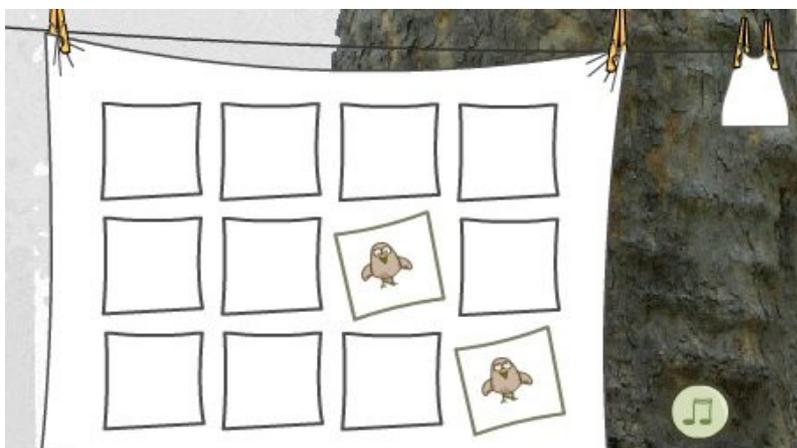
En el caso de que las actividades se desarrollen en el aula de informática, también es muy positivo el que se haga uso del ordenador en parejas.

Las actividades

La aplicación cuenta con varios tipos de actividades según sea su intencionalidad educativa:

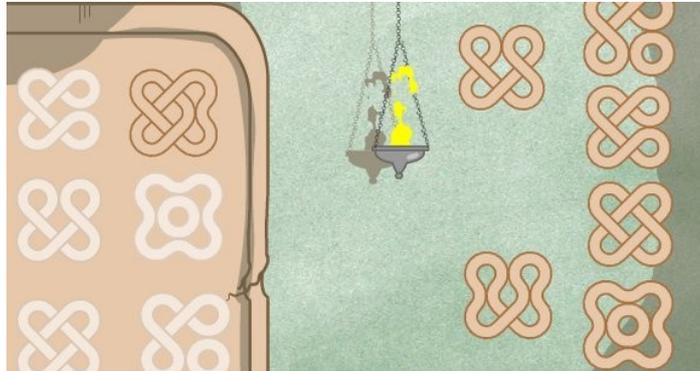
Desarrollo de la memoria visual

Para ello la aplicación cuenta con varios lotos de memoria con distintos grados de dificultad en función del número de parejas o la complejidad de las imágenes.



De discriminación visual de formas y análisis de las propiedades físicas de los objetos, forma y color:

Actividades de asociación



Aprendizaje de los colores

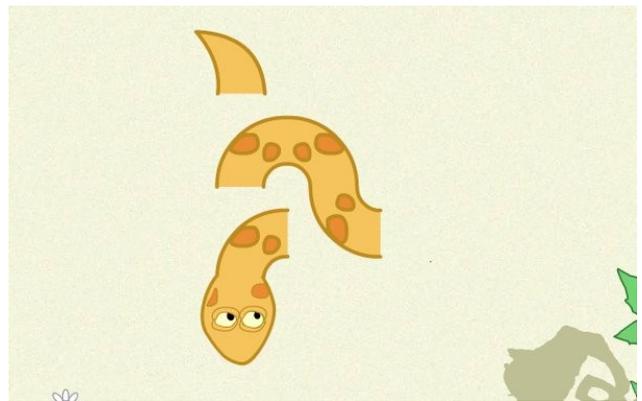
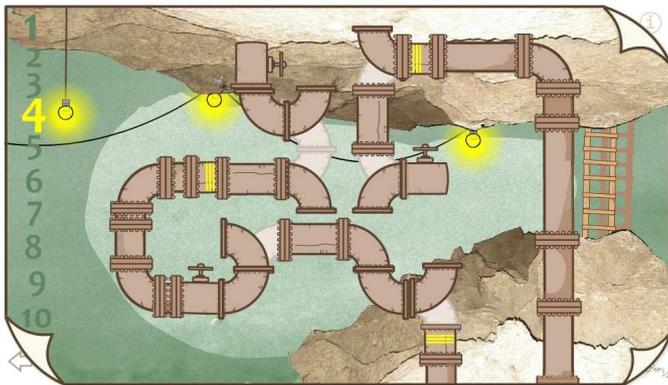
Identificación de Figuras geométricas planas



Posiciones en el espacio

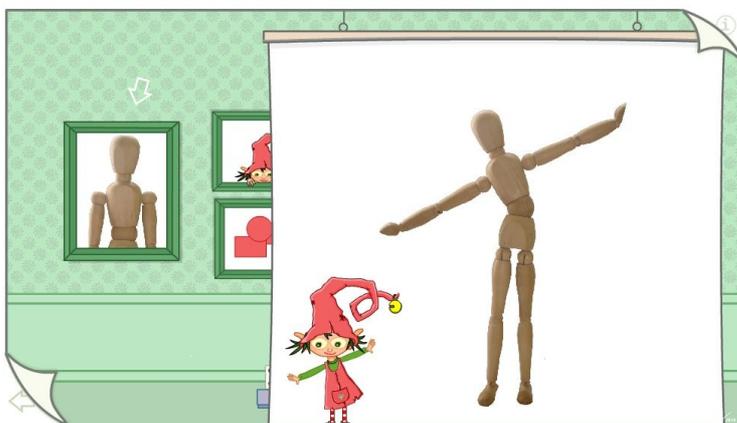


Construcciones



Reconstrucciones basadas en la reorientación de las piezas

Posturas corporales

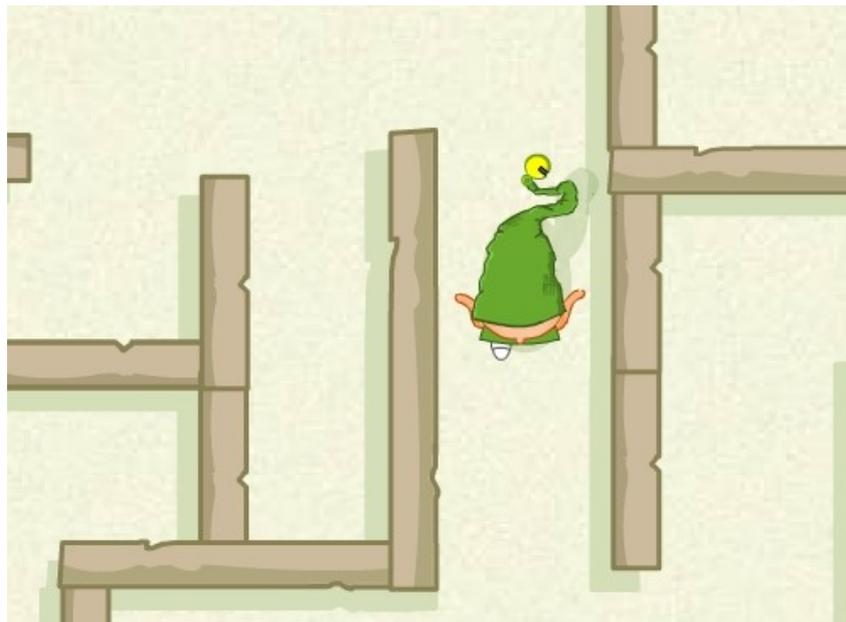


Imitación

Asociación



Orientación espacial



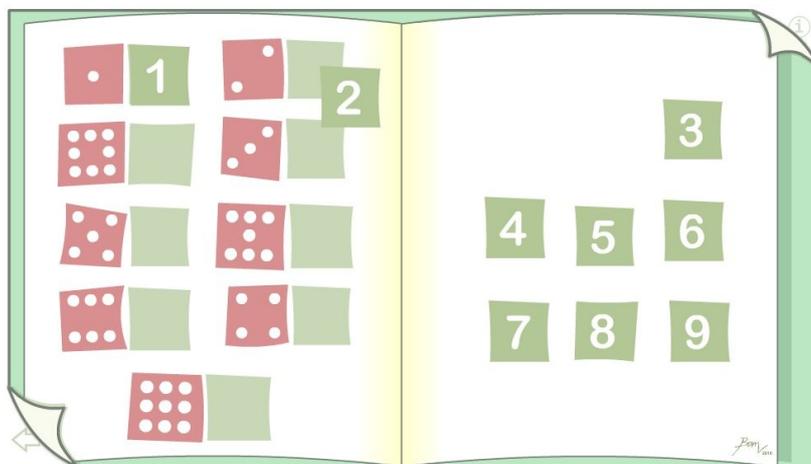
Laberintos

Diferenciación visual de figura-fondo a través de la reconstrucción de imágenes



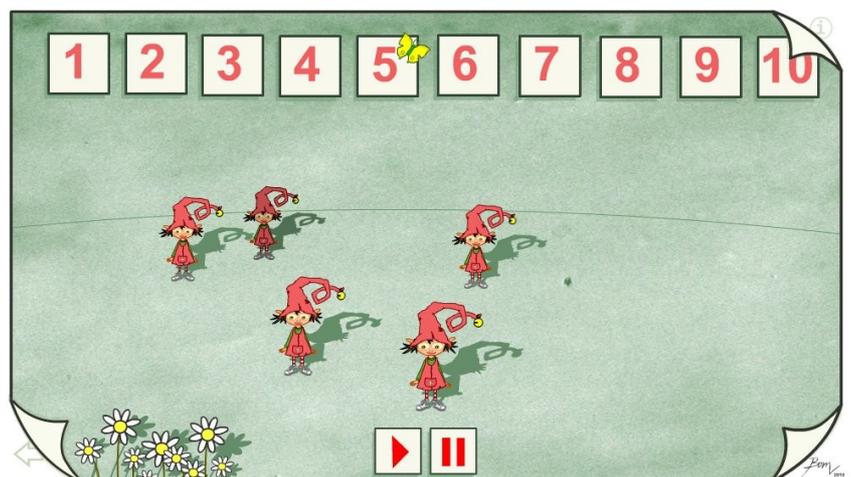
Puzzles

Cuantificación de colecciones

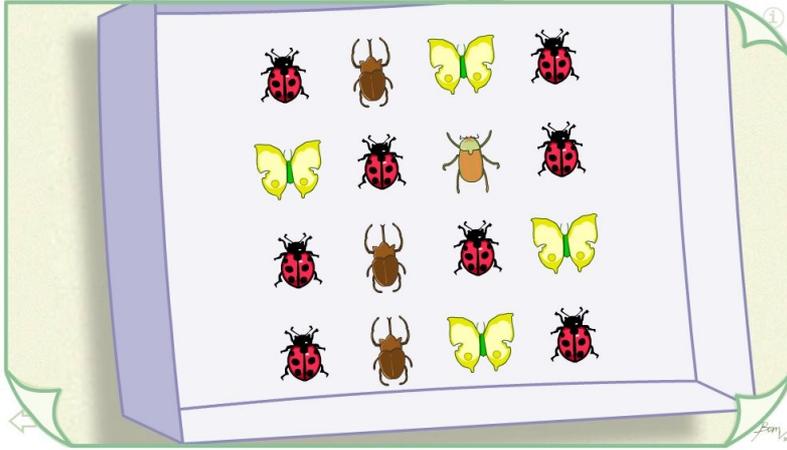


Asociación

Cuantificación

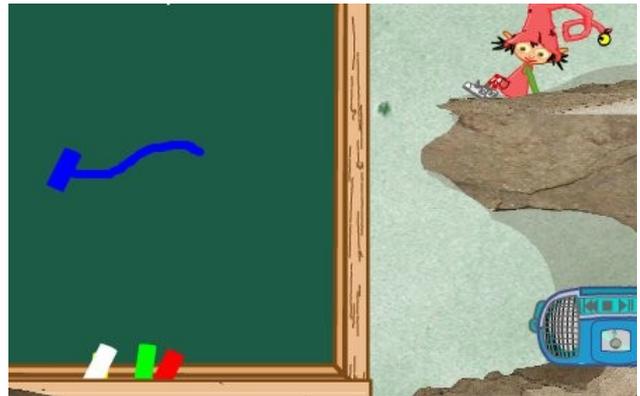


Lúdicas



Cambiar insectos

Dibujar



Vestir a un personaje

Evaluación

“Ara y Belbo” no es una aplicación concebida como un instrumento de aprendizaje con mecanismos de evaluación o verificación de los aprendizajes por parte del maestro.

Y ello es así por la propia naturaleza del material y de la etapa educativa para la que ha sido concebido.

En primer lugar, esta aplicación se concibe como material complementario, como instrumento para el refuerzo o la ampliación de lo trabajado en clase.

En segundo lugar, no se trata de un material circunscrible ni a una unidad didáctica, ni a un trimestre, ni siquiera a un nivel educativo. Se trata de un material flexible y abierto que se adapta a las necesidades y ritmo de aprendizaje de cada alumno.

Es por tanto la observación directa y sistemática que realiza el maestro la técnica principal del proceso de evaluación.

Lo que sí poseen muchas de las actividades propuestas es una retroalimentación del aprendizaje a través del refuerzo positivo que supone la culminación de una tarea.

Nota final

La selección de las actividades, los efectos visuales, las animaciones, la interfaz lúdica y el diseño gráfico de esta aplicación son fruto de la observación durante muchos años en el aula de cómo los niños interactúan con el ordenador, de cuáles son sus gustos, de qué es lo que más les llama la atención y motiva y de qué es lo que presenta mayor dificultad para ellos.

Durante el curso 2009/10 la aplicación ha sido ofrecida a alumnos de los tres niveles de segundo ciclo de Educación Infantil desde el rincón del ordenador de sus aulas. A partir de la observación de sus actuaciones y de sus sugerencias se han realizado ajustes en el diseño gráfico, se han eliminado y añadido actividades y se han solucionado errores de programación.