

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

MAQUETA INICIAL

Proyecto: NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Coordinador: Francisco Jesús García Ponce

Fecha: 31 de octubre de 2003

ESPECIFICACIONES**1. EL CURRÍCULO DE LAS ENSEÑANZAS COMUNES: DOCUMENTACIÓN.****1.1. Introducción.**

El Proyecto de Necesidades Educativas Especiales (PROYECTO APRENDER) ha de ser también un Proyecto Especial. El concepto mismo de n.e.e. abarca a un colectivo muy amplio y heterogéneo de niños y niñas, hace referencia a alumnos con cierta clase de dificultades de aprendizaje, cualquiera que sea su causa u origen. El considerar como objeto de este Proyecto a unos determinados niños/as es porque, considerados desde una visión integradora, tienen unas necesidades educativas especiales, es decir, van a precisar unas determinadas ayudas pedagógicas para el logro de sus fines educativos. Así pues, lo que va a determinar al niño o niña que presenta necesidades educativas no es su deficiencia sino las condiciones que afectan al desarrollo personal de los mismos y que justifican la provisión de determinadas ayudas o servicios educativos poco comunes, entre los cuales se enmarcará este Proyecto.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

Partiendo de esta premisa es importante que se conozca la especial problemática que afecta a nuestro Proyecto en cuanto a su desarrollo y en cuanto a sus especificaciones.

La LOCE nos presenta la siguiente clasificación de n.e.e.:

- Necesidades Educativas Específicas:
 - o Inmigrantes.
 - o Situaciones de desventajas socio-culturales.
 - o Superdotación Intelectual
- Necesidades Educativas Especiales.
 - o Déficits psíquicos, físicos y sensoriales.
 - o Alteraciones de personalidad.

La atención a n.e.e. no tiene el argumento de área curricular, son unos recursos más o menos instrumentales que ayudan a alcanzar los contenidos de otras áreas (Lengua, Matemáticas, Ciencias....). Es por esto por lo que nuestro Proyecto no puede hacer referencia a elementos básicos del currículo para una etapa concreta o un área específica sino que pretenderá dar respuesta a las necesidades en función de las deficiencias que puedan presentar nuestros alumnos, de los niveles de competencia curricular que posea y del grado de autonomía que puedan presentar. Además, hemos de ser conscientes que los usuarios alumnos, que se beneficiarán de este proyecto, pueden estar escolarizados en cualquier etapa del Sistema Educativo (Infantil, Primaria y Secundaria).

No existe un currículum específico para Necesidades Educativas Especiales. Los contenidos que desarrollaríamos en nuestro Proyecto son los recogidos en los respectivos Reales Decretos de Infantil, Primaria y Secundaria con las oportunas adaptaciones. Dependiendo de las características de los alumnos con n.e.e. las actividades multimedia que diseñemos en ocasiones tomarán como referentes las enseñanzas correspondientes a la educación infantil y a la educación primaria (principalmente), en sus diferentes ámbitos y áreas, pudiendo dar cabida al desarrollo de las capacidades de la educación

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

secundaria obligatoria, de acuerdo con las posibilidades y necesidades educativas de cada alumno/a. Es decir, no se trataría de diseñar unidades didácticas para una etapa, curso y/o ciclo educativo sino actividades dirigidas a reforzar aspectos generales puramente instrumentales que puedan facilitar aprendizajes posteriores: esquema corporal, ejercicios de discriminación auditiva, inversiones y sustituciones de letras, recuperación de dislexias, ejercicios temporales, razonamiento lógico, razonamiento numérico.... por poner algunos ejemplos.

Toda esta argumentación nos va a llevar a tener presente en este apartado lo recogido en los Reales Decretos para la Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria. Por tanto sólo vamos a dar respuesta en este estudio Técnico a aquellos aspectos específicos que puedan hacer referencia a las n.e.e., para todo lo demás tendríamos que hacer referencia a cada Real Decreto y a casi la totalidad de las áreas, aspecto este, a nuestro entender que no tiene sentido porque nos llevaría a reproducir de forma casi literal todos los Reales Decretos de las tres Etapas.

Nuestra propuesta es que para cualquier aspecto concreto relacionado con el currículum de áreas y etapas, se dirijan a los Proyectos presentados por otros grupos de Trabajo.

De todas formas, para que sirva de referente, los Reales decretos a los que hacemos mención son:

- REAL DECRETO 829/2003, de 27 de junio, por el que se establecen las enseñanzas comunes de la Educación Infantil.
- REAL DECRETO 830/2003, de 27 de junio, por el que se establecen las enseñanzas comunes de la Educación Primaria.
- REAL DECRETO 831/2003, de 27 de junio, por el que se establece la ordenación general y las enseñanzas comunes de la Educación Secundaria Obligatoria.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

1.2. Objetivos generales que marca el currículo de la LOCE como básicos de cada Etapa para las que se elaborará el recurso.

Educación Infantil	Educación Primaria	Educación Secundaria
<p>a) Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción.</p> <p>b) Observar y explorar su entorno familiar, social y natural.</p> <p>c) Adquirir una progresiva autonomía en sus actividades habituales.</p> <p>d) Relacionarse con los demás y aprender las pautas elementales de la convivencia.</p> <p>e) Desarrollar sus habilidades comunicativas orales e iniciarse en el aprendizaje de la lectura y la escritura.</p> <p>f) Iniciarse en las habilidades numéricas básicas.</p>	<p>a) Conocer los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas y respetar el pluralismo propio de una sociedad democrática.</p> <p>b) Desarrollar una actitud responsable y de respeto por los demás, que favorezca un clima propicio para la libertad personal, el aprendizaje y la convivencia.</p> <p>c) Desarrollar hábitos de esfuerzo y responsabilidad en el estudio y actitudes de curiosidad e interés por el aprendizaje, con las que descubrir la satisfacción de la tarea bien hecha.</p> <p>d) Desarrollar la iniciativa individual y el hábito del trabajo en equipo.</p> <p>e) Conocer y usar adecuadamente la lengua castellana y, en su caso, también la lengua cooficial de la comunidad autónoma, en sus manifestaciones oral y escrita, así como adquirir hábitos de lectura.</p> <p>f) Iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones.</p> <p>g) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, la Geografía, la Historia y la Cultura.</p> <p>h) Adquirir, en una lengua extranjera, la competencia comunicativa necesaria para desenvolverse en situaciones cotidianas.</p> <p>i) Desarrollar el espíritu emprendedor, fomentando actitudes de confianza en uno mismo, sentido crítico, creatividad e iniciativa personal.</p> <p>j) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y de las comunicaciones.</p> <p>k) Iniciarse en la valoración y en la producción estética de las diferentes manifestaciones artísticas, así como en la expresión plástica, rítmica y vocal.</p> <p>l) Conocer el valor del propio cuerpo, el de la higiene y la salud y la práctica del deporte como medios más idóneos para el desarrollo personal y social.</p> <p>m) Conocer y valorar la naturaleza y el entorno, y observar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.</p>	<p>a) Asumir responsablemente sus deberes y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia y la solidaridad entre las personas y ejercitarse en el diálogo afianzando los valores comunes de una sociedad participativa y democrática.</p> <p>b) Desarrollar y consolidar hábitos de estudio y disciplina, como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje, y como medio para el desarrollo personal.</p> <p>c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos.</p> <p>d) Afianzar el sentido del trabajo en equipo y valorar las perspectivas, experiencias y formas de pensar de los demás.</p> <p>e) Comprender y expresar con corrección textos y mensajes complejos, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, en su caso, también en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, e iniciarse en la lectura del conocimiento y el estudio de la literatura.</p> <p>f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, matemáticas y científicas, y conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia, para su resolución y para la toma de decisiones.</p> <p>g) Desarrollar la competencia comunicativa para comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, a fin de facilitar el acceso a otras culturas.</p> <p>h) Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, fundamentalmente mediante la adquisición de las destrezas relacionadas con las tecnologías de la información y de las comunicaciones, a fin de usarlas en el proceso de aprendizaje, para encontrar, analizar, intercambiar y presentar la información y el conocimiento adquiridos.</p> <p>i) Consolidar el espíritu emprendedor desarrollando actitudes de confianza en uno mismo, el sentido crítico, la iniciativa</p>

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

		<p>personal y la capacidad para planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p> <p>j) Conocer los aspectos básicos de la cultura y la historia y respetar el patrimonio artístico y cultural ;conocer la diversidad de culturas y sociedades, a fin de poder valorarlas críticamente, y desarrollar actitudes de respeto por la cultura propia y por la de los demás.</p> <p>k) Apreciar, disfrutar y respetar la creación artística; identificar y analizar críticamente los mensajes explícitos e implícitos que contiene el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas.</p> <p>l) Conocer el funcionamiento del propio cuerpo, para afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la práctica del deporte, para favorecer el desarrollo en lo personal y en lo social.</p> <p>m) Conocer el entorno social y cultural, desde una perspectiva amplia; valorar y disfrutar del medio natural, contribuyendo a su conservación y mejora.</p>
--	--	---

1.3. Objetivos, relacionados con las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), marca el currículo de la LOCE como básicos de cada Etapa para las que se elaborará el recurso.

Los Objetivos relacionados con las TIC establecidos en la LOCE se encuentran en las Etapas de Primaria y Secundaria:

Educación Primaria	Educación Secundaria
<p>Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y de las comunicaciones.</p>	<p>Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, fundamentalmente mediante la adquisición de las destrezas relacionadas con las tecnologías de la información y de las comunicaciones, a fin de usarlas en el proceso de aprendizaje, para encontrar, analizar, intercambiar y presentar la información y el conocimiento adquiridos.</p>

Nota: no existe para la etapa de Educación Infantil un objetivo claro aunque si podríamos deducir: “Se fomentarán experiencias de iniciación temprana en las tecnologías de la información y de las comunicaciones”.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

1.4. Criterios de evaluación propone el currículo de la LOCE como básicos del área y la etapa para las que se elaborará el recurso.

No existen criterios de evaluación claros para las necesidades educativas especiales. La evaluación de los alumnos que presentan estas necesidades se realizarán tomando como referentes los establecidos para las diferentes etapas y áreas del currículo dependiendo de sus capacidades y de su nivel de competencia curricular.

1.5. Horario escolar establece el currículo de la LOCE para el área y la etapa para las que se elaborará el recurso.

No existe. El horario para la atención a alumnos con n.e.e. dependerá del tipo de integración que se realice con dichos alumnos.

- Integración a tiempo completo en el aula ordinaria.
- Integración en el aula ordinaria con periodos de atención en el aula de educación especial.
- Atención permanente en el aula específica de educación especial.

La modalidad de integración determinará los tiempos en función de las necesidades de los alumnos.

1.6. Calendario de aplicación que prevé el currículo de la LOCE para el área y la etapa para las que se elaborará el recurso.

	2003/2004	2004/2005	2005/2006	2006/2007
Infantil	Posibilidad de anticipación de la gratuidad	Implantación General e inicio de la gratuidad	Generalización de la gratuidad	Generalización de la gratuidad
Primaria		Implantación 1º curso	Implantación 2º, 3º y 5º	Implantación 4º y 6º
Secundaria	Implantación	Implantación	Implantación	

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

	de los nuevos criterios de evaluación y promoción de curso. Desaparición de promoción automática	en 1º y 3º (implantación de Itinerarios en 3º). Implantación del 1er. curso de los programas de Iniciación Profesional	en 2º y 4º (implantación de Itinerarios en 4º). Implantación del 2º. curso de los programas de Iniciación Profesional	
--	---	---	--	--

2. APLICACIÓN Y SELECCIÓN DEL CURRÍCULO.

2. 1. Criterios de aplicación y selección del currículo.

Este apartado es de vital importancia para comprender la finalidad y viabilidad del Proyecto.

Tal y como se explicó al inicio de este Estudio Técnico del Proyecto de Necesidades Educativas Especiales la selección de los elementos básicos del currículo debe ser abierta dada las especiales características de la población a la que va dirigida.

Teniendo en cuenta la anterior clasificación de la LOCE en cuanto a necesidades educativas hemos de llegar a la siguiente conclusión:

- Atención a población inmigrantes. No lo consideramos como objetivo prioritario de este Proyecto. Sería un trabajo interesante pero no sería el principal. Habría que realizar un recurso multimedia específico para ellos que tenga como objetivo lograr competencia lingüística (aprendizaje la lengua castellana). Quizás podría ser un objetivo a desarrollar al final de

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

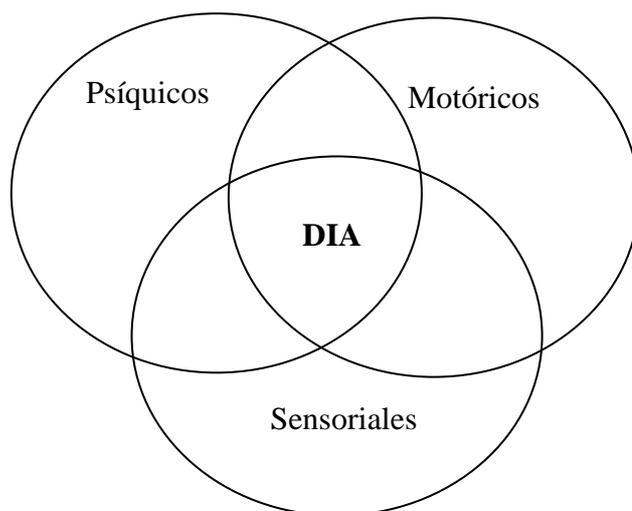
todo el proceso de creación, pero, lo más probable es que tengamos que desarrollarlo a partir del 2006.

- Alumnos/as en situación de desventaja sociocultural (compensatoria). Realmente las necesidades de este colectivo van dirigidas a la necesidad de recursos (económicos, de transporte, de comedor, de ayudas, de becas, de dotación de profesorado de apoyo.....). Digamos que son "otro tipo de necesidades" que sólo pueden cubrirse desde las distintas Administraciones favoreciendo la igualdad social. No es objetivo de nuestro Proyecto.
- Superdotación intelectual. Un superdotado con un alto nivel de competencia curricular probablemente no utilizará nuestro recurso, quizás sus intereses se puedan hallar en la web del Museo del Prado, de National Geographic, de la NASA..... De todas formas quizás en superdotados con edades muy tempranas si que podrían aprovechar el recurso. Aun así contemplaremos la posibilidad, aunque sea en los niveles de profesorado y público hacer algunas referencias a este colectivo.
- Alumnos con Necesidades Educativas especiales propiamente dichas (déficits psíquicos, motóricos, sensoriales). Este será, especialmente nuestro campo de trabajo, para ellos seleccionaremos y aplicaremos el currículo.

Dos ejes principales marcarán la selección de elementos básicos aplicados al recurso multimedia:

1. La atención a **Dificultades de Aprendizaje (DIA)**. Partimos de la base que, independientemente del déficit que tengan (psíquico, sensorial, motórico) todos tienen como elemento aglutinador y común: las Dificultades de Aprendizaje. Entendemos Dificultades de Aprendizaje aquellos déficits en aspectos instrumentales, principalmente de tipo lingüístico y lógico-matemático que impiden el normal desarrollo de los contenidos curriculares de las diferentes áreas.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO



Con esta generalidad de seleccionar un currículo que de respuesta a Dificultades de Aprendizaje generales estaremos dando respuesta a lo que más se demanda en las aulas de integración de nuestros Centros Educativos: recursos multimedia para abordar dichas dificultades de aprendizaje.

2. El desarrollo de la **Autonomía Personal**. Nuestro recurso tiene que tender a la promoción del desarrollo y autonomía de los alumnos para que puedan acceder y participar de forma activa en situaciones y actividades sociales que faciliten su transición a otros contextos. Es por eso que todos los contenidos girarán en torno a habilidades para la vida diaria, habilidades y aprendizajes que le permitan poner en práctica procesos sociales más amplios.

Por supuesto serán recursos abiertos, multimedia e interactivos, pensados no para un área concreta ni para una etapa específica sino para que lo pueda abordar cualquier alumno en función de su competencia curricular. Por poner un ejemplo, estos recursos podrán ser utilizados por un alumno de 14 años escolarizado en Secundaria pero con una edad mental de 7 años o con un nivel de competencia curricular correspondiente al primer ciclo de la Educación Primaria o simplemente que presenta retraso en aspectos relacionados con el cálculo.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

Dada las características de nuestro proyecto, no podrá ser exhaustivo pero sí servirá como complemento ideal para el desarrollo del aprendizaje en el aula a través de medios tecnológicos.

2. 2. Objetivos.**Objetivo General**

- Afianzar y desarrollar las capacidades físicas, afectivas, cognitivas y comunicativas de los alumnos con necesidades educativas promoviendo el mayor grado posible de autonomía personal y de integración social mediante la utilización de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Objetivos Específicos

- Establecer actividades multimediales relacionadas con la autonomía personal, la resolución de problemas de la vida diaria 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.
- Aprender a vivir en Sociedad a través del conocimiento de reglas de colaboración y participación.
- Desarrollar la comprensión, conocimiento, destrezas lingüísticas, memoria, razonamiento lógico y resolución de problemas de la vida diaria.

2. 3. Criterios de evaluación.

- Ser capaz de reconocerse y aceptarse con seguridad y confianza en sí mismo.
- Comprender las normas sociales que se establecen entre las personas.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

- Ser capaz de comprender los hábitos higiénicos elementales de aseo y cuidado personal.
- Mantener actitudes positivas ante hábitos de vida saludables.
- Saber la utilización de los principales elementos y utensilios de cocina.
- Reconocer las características de una alimentación sana y equilibrada.
- Reconocer la necesidad de participación en la realización de tareas de orden y limpieza de la casa.
- Saber utilizar mercados y tiendas.
- Conocer el uso del dinero en las compras.
- Conocer formas de utilización del tiempo libre (deportes y actividades lúdicas).
- Reconocer las diferentes formas de transporte para su desplazamiento.
- Saber el significado de diferentes señales de circulación vial.
- Utilizar el ordenador como medio habitual de comunicación.
- Saber el uso de otros medios de comunicación.
- Usar el razonamiento lógico en situaciones de la vida diaria.

2. 4. Contenidos seleccionados.**Módulo 1. Aprender a Hacer.**

- La compra y el dinero.
 - o El Centro Comercial y las tiendas.
 - o Precios.
 - o Utilización del Dinero.
 - o Clasificación de productos.
 - o Conceptos previos relacionados con la compra y el dinero.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

- Vocabulario adecuado a situaciones de compra y utilización de dinero.
- Los Transportes.
 - Medios de transportes.
 - Horario, Itinerario y billetes.
 - Medidas de seguridad
 - Normas y señales de tráfico.
 - Causas de accidentes.
 - Conceptos previos relacionados con Transportes.
 - Vocabulario.
- La Alimentación.
 - Alimentación y salud.
 - Dietas saludables.
 - Cocinado de tipos de alimentos.
 - Conceptos previos relacionados con la alimentación.
 - Vocabulario apropiado.
- Medios de Comunicación personal
 - Tipos de medios de comunicación.
 - El ordenador como medio de presente y futuro.
 - El teléfono y el fax.
 - Medios Adaptados.
 - Conceptos previos relacionados con la comunicación personal.
 - Vocabulario adecuado a situaciones en las que existe comunicación.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

Módulo 2. Aprender a ser.

- El cuerpo humano.
 - o Principales órganos.
 - o Cambios evolutivos.
 - o Sexualidad y reproducción.
 - o Estados físicos y emociones
- Higiene y aseo personal.
 - o Cuidado e higiene personal
 - o El cuarto de baño: elementos y objetos relacionados con higiene y aseo.
 - o Rutinas de higiene y aseo
 - o Conceptos previos relacionados con hábitos de higiene.
 - o Vocabulario adecuado a situaciones relacionadas con la higiene
- El vestido.
 - o Acción de vestirse / desvestirse.
 - o Las prendas y su elección dependiendo de situaciones.
 - o Conservación y cuidado de ropa.
 - o Conceptos previos relacionados con el vestido.
 - o Vocabulario adecuado a situaciones relacionadas con el vestido.
- La Salud.
 - o Salud y enfermedad.
 - o Centros de salud/hospitales y profesionales.
 - o Las medicinas, su uso.
 - o Hábitos saludables
 - o Tabaco, alcohol y drogas, consecuencias para la salud.
 - o Conceptos previos relacionados con salud.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

- Vocabulario adecuado a situaciones relacionadas con salud.

3. ESTRATEGIAS, CRITERIOS y TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS**3. 1. Identificación de Usuarios.**

El recurso va dirigido en general a profesores, público (padres, familias, investigadores.....) pero, de forma especial a alumnos. Serán éstos últimos los verdaderos protagonistas de nuestro recurso, todo el proceso de diseño, elaboración y construcción estará pensado para satisfacer las necesidades educativas especiales del usuario alumno.

3. 2. Investigación de usuarios.

Tendremos en cuenta los siguientes aspectos

- Por las especiales características de nuestros alumnos las edades pueden ser muy variables, desde los 5-6 años hasta los 17-18 años.
- Los conocimientos o niveles de competencia curricular también serán muy dispares, así nos podremos encontrar con un alumno con retraso mental leve-moderado y con otros con retraso mental grave.
- Nuestros alumnos no tendrán, probablemente preferencias en cuanto a información, hemos de tener en cuenta que nuestro recurso es más un recurso terapéutico, es decir, estará pensado para abordar carencias en materias instrumentales que les permita, posteriormente, buscar la información en otros proyectos.
- El acceso a los contenidos va a constituir para nuestro grupo un serio hándicap, hemos de pensar que quizás muchos alumnos que quieran acceder al recurso tendrán limitaciones físicas y/o sensoriales (auditivas y visuales) por lo que tendremos que pensar en la posibilidad de establecer presentaciones accesibles a los diferentes déficits. Para ello tendremos que pensar en Sistemas Alternativos y Aumentativos de Comunicación (SAAC).
- Como técnica de aprendizaje más óptima planteamos la necesidad de que el alumno disponga de un apoyo constante junto a un adulto

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

(profesor o familia) que le guíe inicialmente por el recurso, posteriormente el alumno tenderá hacia la autonomía, objetivo este imprescindible en la población a la que va dirigida.

- Como técnica de evaluación necesitaremos establecer reforzadores continuos (a través de expresiones positivas de los personajes del recurso) cuando la interacción (actividad) se realice correctamente. También deberemos pensar en la necesidad de que las familias y profesorado tenga información del progreso de los alumnos a través de alguna escala cuantitativa.
- Los profesores podrán utilizar el recurso como apoyo a las actividades de aula y como instrumento de seguimiento de los progresos de los alumnos que lo utilizan.
- El público (padres y familias) 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. 3. Estrategias didácticas

Nuestro Proyecto de Necesidades Educativas se llamará "PROYECTO APRENDER". Con este nombre queremos dejar constancia de que toda la idea central de nuestro recurso es APRENDER para la vida. No se trata en nuestro proyecto de alcanzar unos determinados contenidos de áreas sino de intentar dotar, a través del uso global del recurso, de elementos que posteriormente les puedan ayudar en situaciones de la vida cotidiana del alumno favoreciendo su autonomía personal y social.

Como se verá mas adelante en el apartado de estructura y planteamiento general, tendremos en cuenta los siguientes aspectos:

- La organización y distribución se realizará por "Mundos" cada mundo será un instrumento global de aprendizaje. Cuatro Mundos conformarán nuestro recurso:
 - o Aprender a Ser.

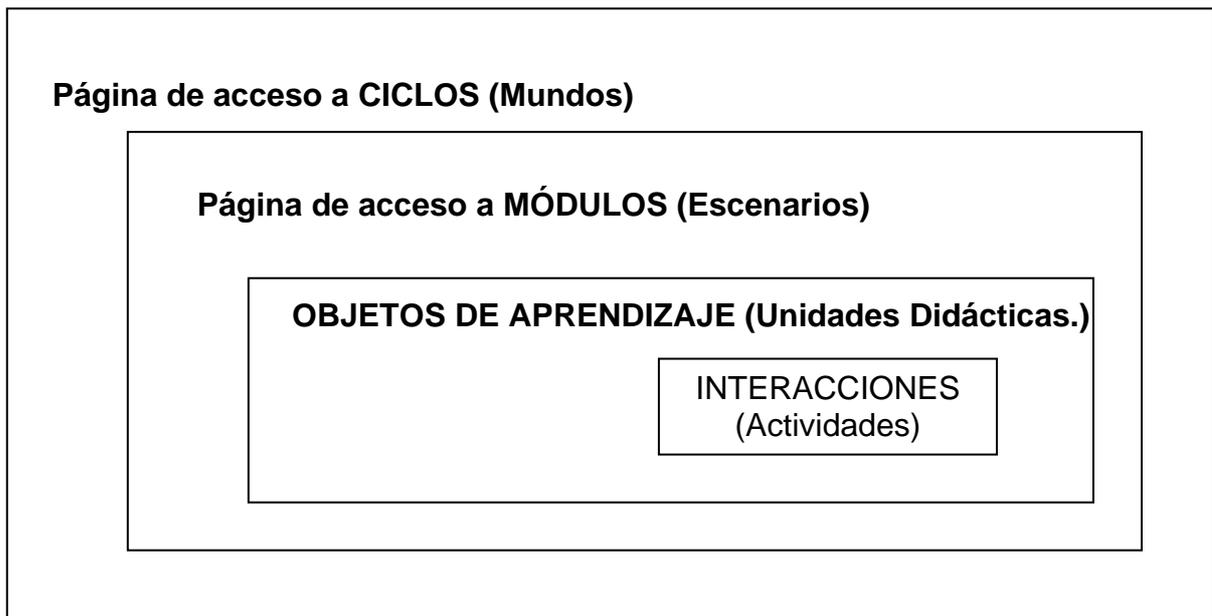
DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

- Aprender a Hacer.
- Todos estos mundos están relacionados con aspectos de la vida cotidiana. Dentro de cada mundo existirán varios escenarios que serán los que nos lleven a los objetos de aprendizaje. Por ejemplo: dentro del mundo Aprender a Hacer existirán varios escenarios: la compra (Centro Comercial), Los transportes (La Estación), La Alimentación (La Cocina) y Los Medios de Comunicación (El Ordenador)
- Pensamos que con estas divisiones favorecemos un conocimiento más exacto del entorno inmediato al mismo tiempo que facilitamos su autonomía personal e integración en el medio social que le rodea. Por último, dentro de cada escenario dispondremos de los objetos de aprendizaje que guiarán al alumno hacia la interacción o actividad.
- La presentación habrá de ser atractiva, dinámica e interactiva, favorecedora de autonomía personal. Ha de conjugar la fantasía que se presentan en los diferentes mundos y escenarios con el deseo de superación y de aprendizaje continuo.
- Para los profesores tendremos que pensar en guías didácticas que explique la finalidad del recurso y que oriente sobre los objetivos que perseguimos con cada interacción. Esta información para profesores tendrá que ser también atractiva y fácil de usar por profesores con niveles de conocimientos informáticos a nivel de usuario con perfil bajo.
- La información al público explicará la finalidad del recurso y dará orientaciones para realizar actividades en casa con o sin el recurso multimedia. Al mismo tiempo se facilitará información adicional de los diferentes tipos de déficit para su tratamiento e intervención por parte de las familias.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

4. ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS

Página de INICIO



Página Home ⇨ Usuario: Alumnado ⇨ Mundo ⇨ Escenario ⇨ Objeto

La estructura de los contenidos será la siguiente:

4. 1. 1. INICIO.

El recurso dispone de una página de inicio corporativa, desde la que se accede a los contenidos por zonas: *Alumno*, *Profesor* y *Público*.

Para el *alumno*, el acceso a los contenidos responde a la siguiente secuencia y estructura:

4. 1. 2. CICLOS.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

En nuestro Proyecto, por sus especiales características no podremos hablar de Ciclo tal y como lo entendemos en las estructuras curriculares. Efectivamente vamos a hablar de “Mundos” pero estos mundos no tendrán correspondencias con los Ciclos educativos, nos ayudarán para situar al alumno en diferentes zonas de aprendizajes y para delimitar nuestro campo de contenidos. Nuestros mundos serán: Aprender a Ser, Aprender a Convivir, Aprender a Hacer y Aprender a Conocer.

4. 1. 3. MÓDULOS.

Cada Mundo constará de varios Módulos a los que llamaremos Escenarios.

4. 1. 4. OBJETOS DE APRENDIZAJE.

Cada módulo consta de varios Objetos de Aprendizaje que lo desarrollan. Estos Objetos son la unidad didáctica elemental, ya que parten de unos objetivos pedagógicos determinados, presentan determinados contenidos de un módulo de forma interactiva, plantean actividades y permiten la evaluación de los conocimientos y habilidades adquiridos por el usuario en su recorrido.

- Los Objetos de aprendizaje cumplirán tres requisitos:

- a) Desarrollo en un tiempo límite de 20 minutos o en varias fracciones de tiempo similares (para su óptima aplicación en una sesión de 45 minutos en el aula, teniendo en cuenta el tiempo de preparación del recurso y que algunos usuarios pueden emplear más tiempo del estimado).
- b) Una guía o mapa con las interacciones de las que consta el Objeto de Aprendizaje (para que, en el caso de que no se complete el recorrido, sea posible retomarlo en un punto determinado, sin perjuicio de los objetivos didácticos del Objeto de Aprendizaje).
- c) Un informe final sobre el recorrido del usuario por el Objeto de Aprendizaje (para su evaluación por el profesor o por el propio usuario, si procede). El acceso a este informe debe ser opcional; su presentación debe ser posterior a la finalización del Objeto de Aprendizaje y respetar el carácter lúdico del Objeto de Aprendizaje (porque el usuario puede verlo); no se guarda el informe en ninguna base de datos, sino que se

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

proporciona la información en pantalla y se facilita su impresión en papel o su almacenamiento en disco.

El reparto de Mundos, Escenarios y Objetos de Aprendizaje es el siguiente:

MUNDOS	ESCENARIOS	OBJETOS DE APRENDIZAJES
Aprendo a hacer	La compra (El Centro Comercial)	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos Previos. - Vocabulario - Orientación Espacial. - Clasificación - Dinero
	Utilización de Transportes (La Estación)	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos Previos. - Vocabulario - Señales de Tráfico. - Medios de Transportes
	Alimentación (La Cocina)	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos Previos. - Vocabulario. - Menús - Utensilios de cocina.
	Medios de comunicación (El Ordenador)	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos Previos. - Vocabulario. - El ordenador. - Prensa
Aprendo a ser	El cuerpo (El cuerpo)	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos Previos. - Vocabulario. - Cambios físicos. - Identificación personal
	Higiene personal (El Aseo)	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos Previos. - Vocabulario. - Elementos del baño - Higiene
	Vestido (La Habitación)	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos Previos. - Vocabulario. - Tipos de prendas. - Cuidado.
	La salud (El Médico)	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos Previos. - Vocabulario. - Medicinas - Hábitos Saludables

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

Ejemplo Básico de Navegación.

Nota: estas pantallas son ejemplos, aún tendremos que “pulir” algunos elementos que se pueden visualizar aquí pero, con toda probabilidad no estarían en el diseño final.

Página Principal

En la Principal el alumno se podrá dirigir a cualquiera de los 4 mundos en los que dividimos el recurso.

Contemplamos la elaboración de páginas alternativas para la accesibilidad

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

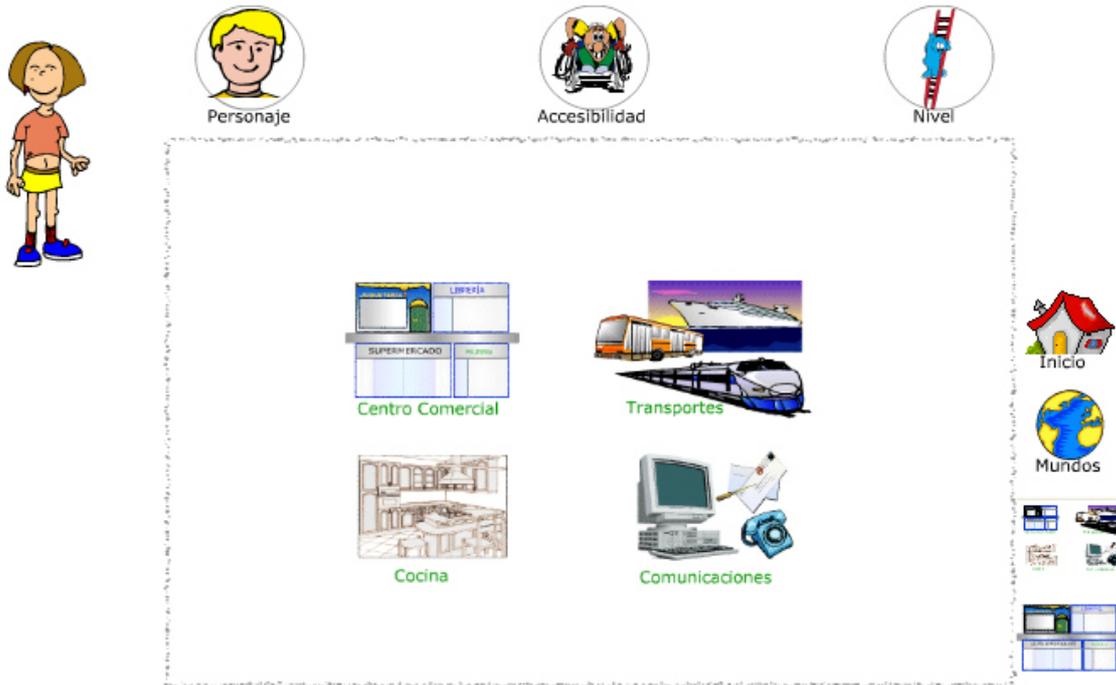
Click en Alumno (no lleva nuestros 4 mundos)



En ella se puede elegir el mundo, elegir personaje, elegir accesibilidad, nivel de dificultad, escenarios o pasar directamente a desarrollar actividades multimedia

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

Clic en Mundo “Aprender a hacer” (Dirige al alumnos a los diferentes escenarios de cada mundo)



Los elementos son los mismos pero cambia la parte central en la que se ven los escenarios del mundo elegido.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

Click en Centro Comercial (nos lleva a los distintos objetos de aprendizaje)

Personaje

Accesibilidad

Nivel

JUGUETERÍA

LIBRERÍA

SUPERMERCADO

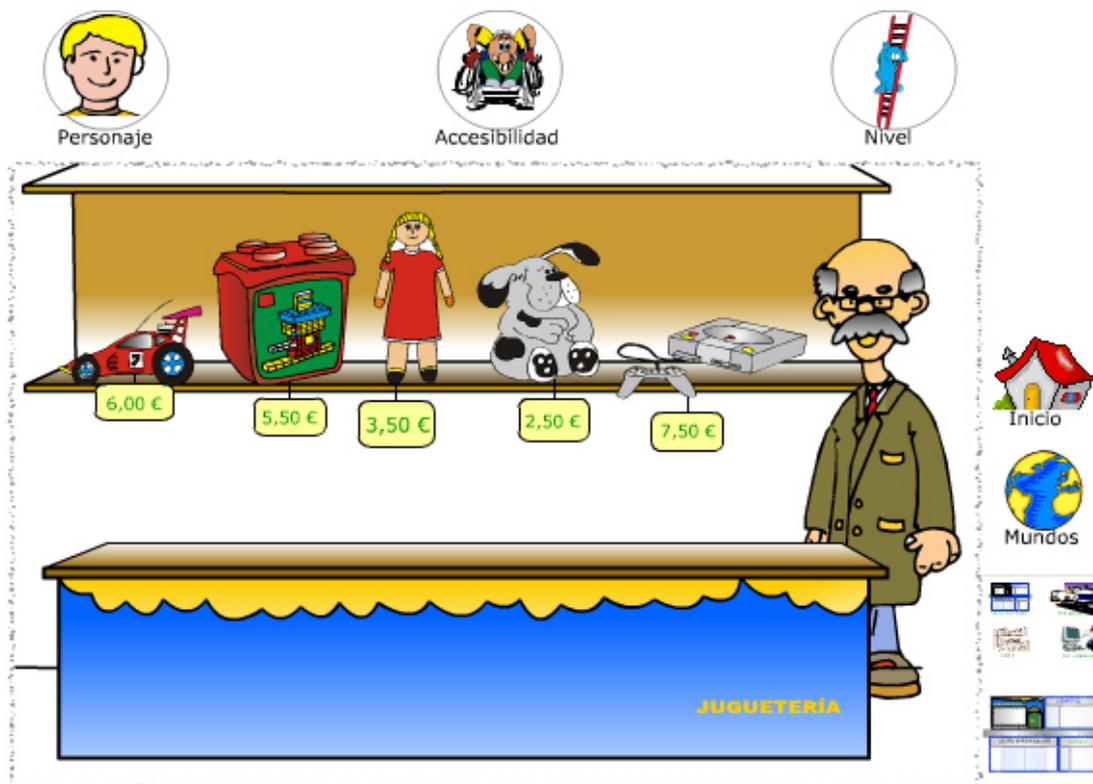
FRUTERÍA

Inicio

Mundos

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

Click en el objeto juguetería (nos lleva a la actividad multimedia propiamente dicha)



DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

5. GUÍA DE ESTILO.**5. 1. Idea de Diseño funcional**

El desarrollo de las interacciones respetará los siguientes principios:

- Retroalimentación: sonido e imagen asociados a fallos y aciertos.
- Contador de tiempo: se habilitará, pero se ocultará al usuario.
- Refuerzo a las acciones del usuario: se ajustarán a la medida del logro del usuario (hay que evitar refuerzos positivos exagerados, porque recargan el recurso y cansan al alumno); se reforzará positivamente al usuario tras un fallo; se propone la utilización de un personaje con un repertorio de expresiones diversas para los refuerzos tras los fallos y aciertos, para las transiciones entre interacciones y para indicar la finalización del Objeto de Aprendizaje.

Para nuestro Proyecto es de vital importancia el desarrollo de Sistemas Alternativos y Aumentativos de Comunicación (SAAC) en algunas pantallas. Es muy difícil dar respuesta a todos los déficits pero tendremos en cuenta en determinadas ocasiones la necesidad de mostrar la información mediante sistema alternativos.

- a) Para alumnos con déficit auditivo tendremos que pensar que todas las órdenes de la interacción puedan ser leídas. También nos plantearemos la posibilidad de aumentar los sonidos al máximo mediante un botón en la pantalla de fácil acceso. En algunas pantallas incluiremos algún video con Lengua de Signos.
- b) Para alumnos con problemas motóricos pensaremos qué dispositivos de acceso al ordenador existen para acceder a la información y su relación con la ejecución de las actividades que planteemos. Así, probablemente, muchas de las actividades o interacciones tendrán que soportar Joystick y teclado no limitando su uso exclusivamente al ratón.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

En líneas generales y dada la multitud de tipologías de déficit que pueden acceder a nuestro recurso aplicaremos el sentido común en base a que:

- Las personas con limitaciones visuales tienen problemas para acceder a las páginas y servicios web que están basados en gráficos y no disponen de información textual alternativa.
- Las personas con limitaciones físicas tienen problemas para acceder a las pantallas de Internet utilizando el ratón, por lo que necesitan poder acceder por teclado.
- Las personas con limitaciones de aprendizaje se pierden ante la complejidad de los interfaces diseñados
- Las personas con problemas auditivos no pueden acceder a la información que se basa sólo en el sonido, si no disponen de versiones de texto.

5. 2. 2. Sistema de ayudas.

Las ayudas durante el desarrollo de la interacción deben seguir las siguientes pautas:

- a) Forma: será un texto (sonoro y escrito).
- b) Activación: automática, después del tercer fallo del usuario.
- c) Debe estar a disposición del usuario en todo momento, aunque visualmente esté oculto.

5. 2. Idea de Diseño estético.

Ya que este recurso está pensado para alumnos con niveles de competencia curricular que va desde la Educación Infantil a la Educación Secundaria el tipo de letra que utilizaremos variará. En las actividades de dificultad inicial utilizaremos letras mayúsculas en las restantes letra escript.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

Las ilustraciones deberán ser realistas. En principio estimamos que utilizaremos poco la fotografía, de todas formas, las fotos y dibujos incluidas como fijas o las animaciones deben ser grandes, realizados completamente en color, y no deben incluir muchos elementos en el escenario de la imagen.

La información se presentará con muy poco texto. Toda la información tendrá que tener la posibilidad de ser contada por un narrador o un protagonista. Todas las imágenes deben ser nombradas al hacer click sobre ellas.

Existirán dos personajes que guiarán al alumno a través de los mundos y escenarios. Los personajes que aparezcan en las interacciones tendrán que ser cercanos de forma que se puedan convertir en amigos virtuales que guían el proceso de interacción. Estos dos personajes tienen serán diseñados con cierto aire de “modernidad”, deben aparentar diferentes edades y tienen que estar representados ambos sexos.

6. PLANTEAMIENTO BÁSICO DE ELEMENTOS MULTIMEDIA E INTERACTIVIDAD

Los elementos que utilizaremos son:

- Imagen fija.
 - Ilustración
 - Fotografía
- Animaciones interactivas:
 - Esquemas animados
 - Juegos didácticos (monousuario, multijugador)
 - Actividades autoevaluativas
 - Actividades heteroevaluativas
- Simulaciones:
 - Simulación simple
- Vídeo
- Audio
- Herramientas de comunicación

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

7. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO EN EL GRUPO**7. 1. Planificación.****- Plan General de Trabajo (PGT):**

Teniendo en cuenta el número de Unidades didácticas que conforma nuestro Proyecto Aprender (16 Unidades) nos marcamos como plazo la elaboración de una unidad cada 45 días. Es decir, 8 unidades cada año, las 16 en el plazo de dos años.

El esquema de trabajo será el siguiente:

1º Cada Objeto de Aprendizaje es realizado mediante un guión multimedia por un asesor de contenido en una fecha determinada. Algunos asesores de contenido se “especializarán” en determinados objetos de aprendizaje que se repiten en todos los escenarios. El guión multimedia se entrega al coordinador en la fecha acordada.

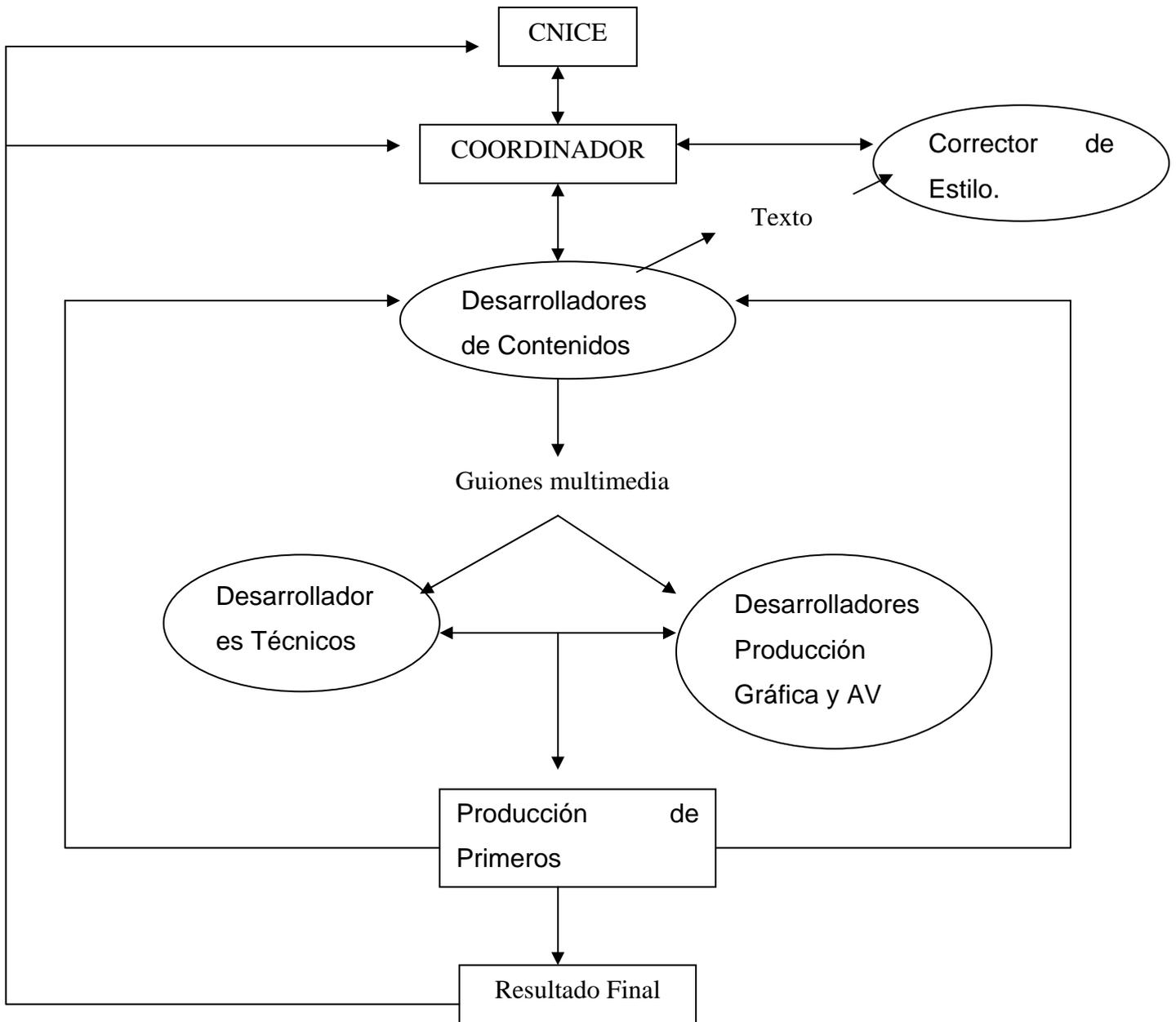
2º El coordinador revisa el guión y lo entrega a los técnicos quienes se encargan de realizar la interacción y las pantallas en la fecha de entrega estipulada.

3º La maqueta de la interacción es revisada por los asesores de contenido para comprobar que efectivamente cumplen con el objetivo que se había planteado.

4º Se realiza una revisión final una vez integrado en web.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

Esquema Básico de Trabajo:



7. 2. Organización del trabajo.

Teniendo en cuenta lo anterior la plantilla de reparto de tareas queda como sigue:

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

MUNDOS	ESCENARIOS	OBJETOS DE APRENDIZAJES	ASESORES DE CONTENIDOS	Fecha de Entrega	ASESORES PROGRAMAS Y ASESORES GRÁFICOS	Fecha de Entrega	Revisión Final
Aprendo a hacer	La compra (El Centro Comercial)	Conceptos Previos.					
		Vocabulario					
		Orientación Espacial.					
		Clasificación/ Dinero					
	Utilización de Transportes (La Estación)	Conceptos Previos.					
		Vocabulario					
		Señales de Tráfico.					
		Medios de Transportes					
	Alimentación (La Cocina)	Conceptos Previos.					
		Vocabulario					
		Menús					
		Utensilios de cocina.					
	Medios de comunicación (El Ordenador)	Conceptos Previos.					
		Vocabulario					
		El ordenador.					
		Prensa					

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

MUNDOS	ESCENARIOS	OBJETOS DE APRENDIZAJES	ASESORES DE CONTENIDOS	Fecha de Entrega	ASESORES PROGRAMAS Y ASESORES GRÁFICOS	Fecha de Entrega	Revisión Final
Aprendo a ser	El cuerpo (El cuerpo)	Conceptos Previos.					
		Vocabulario					
		Cambios físicos.					
		Identificación personal					
	Higiene personal (El Aseo)	Conceptos Previos.					
		Vocabulario					
		Elementos del baño					
		Higiene					
	Vestido (La Habitación)	Conceptos Previos.					
		Vocabulario					
		Tipos de prendas.					
		Cuidado.					
	La salud (El Médico)	Conceptos Previos.					
		Vocabulario					
		Medicinas					
		Drogas					

7. 3. Herramientas para el desarrollo de contenidos.

En el diseño de nuestro trabajo tendríamos que diferenciar dos aspectos: el Objeto de Aprendizaje y las Actividades (guión multimedia).:

Las actividades multimedia que vayamos a pensar para que sean desarrolladas por los Técnicos y Desarrolladores gráficos deben referirse a un determinado Objeto de Aprendizaje.

Así pues cada experto en Contenido tendría que elaborar:

1. Justificación del Objeto de Aprendizaje.
2. Objetivos del Objeto de Aprendizaje.
3. Actividades que se proponen (guión multimedia).
4. Evaluación del Objeto de Aprendizaje.
5. Orientaciones para Padres/Familias. Actividades similares que ayuden a trabajar el Objeto de Aprendizaje.

Nota importante. Un mismo Objeto de Aprendizaje se podrá desarrollar en varios Escenarios por tanto la Justificación, los Objetivos y las Orientaciones para los padres probablemente sean los mismos. Lo que variará serán las actividades para conseguir los objetivos y la evaluación de las mismas. Por ejemplo: la lectura podremos trabajarla en escenarios distintos, tendrá la misma justificación, los mismos objetivos, las mismas orientaciones para los padres pero las actividades y la evaluación de las mismas serán diferentes.

a) Guión Multimedia.



PLANTILLA DE DETALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE
Guión Multimedia de Actividades

Mundo:								
Escenario:								
Objeto de Aprendizaje:								
Descripción de la Actividad	Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros. Duración y características.	Descripción de las Escenas. N° de Escenas <input type="text"/>					Evaluación de la Actividad
			Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4	Escena 5	
Nivel de Dificultad: <input type="text"/>								
Nombre del Desarrollador/a de Contenidos:		Comunidad Autónoma:		Nº de la Actividad que entrega:			Fecha de Entrega:	

Ejemplo:

Mundo: **Habilidades para la Vida Diaria.**

Escenario: **Nos vamos de compra.**

Objeto de Aprendizaje: **Memoria Visual.**

1. Justificación del Objeto de Aprendizaje.

La memoria visual interviene de forma muy importante en dos procesos de especial relevancia para los aprendizajes. De un lado es la parte vital en la evocación o recuerdo de hechos, situaciones, nombres, etc.. (memoria inmediata) y de otro interviene en un proceso ligado al pensamiento que es la denominada memoria secuencial y que permite a un individuo no sólo recordar los hechos, situaciones, etc., sino además establecer un orden entre los mismos de manera que le permitan la clasificación y la seriación.

La memoria constituye la capacidad para recordar y reproducir información previamente recibidos. Los datos o información siguen esencialmente tres fases:

1. **Adquisición**, que comenzando por la percepción de los datos o hechos, puede prolongarse mediante la repetición de los mismos.
2. **Retención**, que es el período durante el cual la información se halla almacenada, conservándose en estado latente.
3. **Recuerdo**, que es el momento en que se actualizan los datos o información almacenada.

Cuando se memoriza cualquier información, el grado de retención de la misma depende de:

- a) De las condiciones en que se adquiere la información (cantidad de información, número de repeticiones, concentración de la información, etc..).
- b) De la naturaleza de la información (nivel de información, actitudes afectivas, etc..).

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

- c) De la motivación, concentración e interés del sujeto.
- d) Del tiempo transcurrido desde su adquisición.

2. Objetivos del Objeto de Aprendizaje.

- a. Recordar objetos y figuras que han sido presentadas previamente.
- b. Describir objetos y situaciones anteriores al momento presente.
- c. Reproducir secuencias de acciones vistas con anterioridad.
- d. Ordenar dibujos que indican acciones consecutivas.

3. Actividades que se proponen

Mundo: Habilidades para la Vida Diaria.								
Escenario: Nos vamos de compra.								
Objeto de Aprendizaje: Memoria Visual.								
Descripción de la Actividad	Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros. Duración y características.	Descripción de las Escenas. N° de Escenas 3					Evaluación de la Actividad
			Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4	Escena 5	
Nivel de Dificultad: Inicial La Actividad transcurre en la tienda de Deportes del Centro Comercial. El dueño de la tienda le muestra un escaparate donde hay expuestos 5 objetos utilizados en la práctica deportiva. El narrador le dice que observe bien los objetos durante 10 segundos. Trascurridos los 10 segundos los objetos desaparecen (dos segundos) y se vuelven a mostrar pero ahora están colocados de diferente forma. El alumno tendrá que colocar (arrastrando con el ratón/teclado) los objetos tal y como estaban al principio.	Una estantería. Los 5 objetos pueden ser: · Pelota de fútbol. · Monopatín. · Raqueta de tenis · Bicicleta. · Pelota de baloncesto. Nota: podrían ser otros diferentes, a elección del diseñador gráfico. Puede aparecer un adulto (dueño de la tienda)	El narrador tiene que explicarle la actividad de forma sonora: "Fíjate en estos objetos que.... Ahora desaparecerán y cuando aparezcan estarán desordenados, tendrás que colocarlos en el mismo orden". Durante los 10 segundos podría existir una melodía. Si lo hace bien tiene que ser reforzado mediante una frase. Si lo hace mal hay que animarlo a que lo siga intentando con otra frase.	El Escaparate aparece con los 5 objetos	El escaparate aparece vacío	El escaparate aparece con los 5 objetos en diferente posición en la estantería		Por cada objeto bien colocado se le sumarán 1 punto.	
Nombre del Desarrollador/a de Contenidos: Francisco Jesús		Comunidad Autónoma: Andalucía		Nº de la Actividad que entrega: 1		Fecha de Entrega: 6/Octubre/2003		

NOTA: esta sería la 1ª actividad de nivel inicial.

DOCUMENTO ESTRATÉGICO DE PROYECTO

4. Evaluación del Objeto de Aprendizaje.

Para evaluar el Objeto de Aprendizaje el alumno habrá tenido que desarrollar, al menos, las 5 actividades del nivel que haya elegido (inicial, medio o superior).

Tienen que existir una plantilla de control en el que aparezca el nº de errores y aciertos con la puntuación total, esta plantilla tendrá que ser imprimible. Dependiendo del número de aciertos/errores el profesor podrá tomar la decisión de pasar a un nivel superior o seguir trabajando actividades de memoria visual con el mismo nivel de dificultad en el recurso multimedia o con materiales de aula.

5. Orientaciones para Padres/Familias (Actividades similares que ayuden a trabajar el Objeto de Aprendizaje en casa sin el recurso multimedia.)

Se sugiere a continuación una serie de actividades para trabajar la memoria visual partiendo de objetos cercanos al niño.

- a. Presentar una serie de objetos, cerrar los ojos y eliminar uno. Acertar cuál se ha eliminado.
- b. Reproducir en un papel un dibujo según un modelo.
- c. Observar en una lámina objetos, tapar la lámina y nombrarlos
- d. Presentar al niño en un papel números o letras. Tendrán que reproducirlo sin mirar el modelo.
- e. Con ojos cerrados tendrán que describir objetos, personas, animales que hayan visto con anterioridad.
- f.
- g.