

La hora del Power Cuento.

Susana Alcaraz Quiles: Maestra especialista en Audición y Lenguaje.

Sonia Ros Andrés: Maestra especialista en Audición y Lenguaje.

Manuel Cutillas Torá: Maestro especialista en Pedagogía Terapéutica,

Resumen

El objetivo de esta comunicación es describir el trabajo realizado con alumnos de educación infantil en dos centros de la localidad de Torre Pacheco.

Tomando como referencia un cuento relacionado con los centros de interés de las unidades didácticas del aula, se ha elaborado un plan de actividades concreto. Algunas de estas actividades están diseñadas con el programa Power Point. Con ello se pretende fomentar la motivación del alumnado, desarrollar y estimular el lenguaje en todos sus niveles e iniciar a los alumnos en el uso de las TIC. En este caso el cuento elegido ha sido; “Los animales de la granja” para trabajar la unidad didáctica de los animales de granja. Este material quedará en el centro a disposición del resto de compañeros, para que sirva de guía en la realización de materiales similares.

1. INTRODUCCIÓN.

La evolución lingüística del niño hay que contemplarla desde una perspectiva global en la que las interrelaciones con el resto de las dimensiones son evidentes.

En esta comunicación se presentan unos objetivos, pautas y actividades dirigidas al desarrollo y estimulación del lenguaje. Lo que facilitará el logro de los objetivos establecidos en el currículo de la etapa de educación infan-

til referidos al área de comunicación y representación. Entre estos encontramos; “Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión” (LOE Art 11.f)

Además, en esta etapa se recomienda el inicio de una segunda lengua y la toma de contacto con las TIC. Como señala García (2000); “La relación fundamental entre lengua y tecnología está presente en todos los ámbitos del currículo oficial y es la mayor fuente de intercambio de información”

En esta línea, autores como Iglesias y Fernández nos describen las ventajas y aspectos positivos que nos ofrece el uso del ordenador en el proceso de enseñanza/ aprendizaje. Entre ellas destacamos las siguientes: potenciación de los procesos personalizadores de la educación, mayor eficacia en el planteamiento de los medios de enseñanza/ aprendizaje, planteamientos multimodales docentes, potenciación del aprendizaje por acción gracias a la interactividad que nos permiten estos medios, control exhaustivo de los progresos en el aprendizaje del alumno y por último liberación al profesor de tareas repetitivas.

El material está estructurado en diferentes apartados que se relacionan y complementan entre sí y se integran en la programación de aula. Siendo un documento abierto que permite generar otras actividades.

2. OBJETIVOS.

INTERVENCIÓN LOGOPÉDICA DIRECTA CON EL GRUPO CLASE.
OBJETIVOS GENERALES.
<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar los prerrequisitos del lenguaje: atención, memoria, seguimiento de instrucciones, discriminación auditiva, coordinación motora, esquema corporal. • Estimular los diferentes niveles del lenguaje expresivo y comprensivo. • Prevenir posibles alteraciones del habla y lenguaje, así como detectar a aquellos niños con necesidades educativas relacionadas con el habla, comunicación y lenguaje. • Iniciar al alumno en el uso, manejo y disfrute de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

3. METODOLOGIA.

3.1. Desarrollo del programa.

El currículo de educación infantil, establece los siguientes principios metodológicos: funcionalidad, significatividad y contextualización. Para desarrollar dichos principios se tendrán en cuenta las siguientes estrategias didácticas:

- Crear un entorno comunicativo-lingüístico rico y motivador, teniendo en cuenta y reforzando cualquier iniciativa de los niños y adaptando nuestro input lingüístico.
- Uso del juego dirigido como principal estrategia de aprendizaje.
- Utilizar la pedagogía del éxito y el refuerzo positivo.
- Imitación de modelos.
- Interactiva entre iguales.

Para la realización de esta actividad, partimos de un cierto conocimiento y destreza en la utilización del ordenador por parte de los alumnos (clic, arrastrar etc.) Esta se va a desarrollar en 3 fases, que a continuación pasamos a describir.

1º Fase.

Esta primera fase consta de dos sesiones en la primera a través de preguntas, determinaremos el nivel de conocimientos previos de los alumnos acerca de los diferentes animales de granja, onomatopeyas, etc.

Después narramos el cuento en el que vamos a introducir actividades para trabajar la respiración el soplo y las praxias. Trabajaremos también la comprensión oral del cuento por medio de preguntas.

Para finalizar esta fase se llevara a cabo una actividad con el ordenador de identificación de animales a partir de su sonido onomatopéyico. Este Power Point se realizó previamente a la puesta en marcha del programa de estimulación, por los componentes del grupo de trabajo.

En la segunda sesión se vuelve a narrar el cuento y los niños siguen solos los gestos, onomatopeyas, praxias etc.

Para finalizar se repartirán cartulinas de colores con frases sencillas referidas al cuento que los niños plasmaran en dibujos.

2ª Fase.

Esta fase consta de una única sesión, en la que los alumnos grabaran con sus voces el cuento.

3ª Fase.

Esta 3ª fase se llevara a cabo en varias sesiones en las que se realizaran actividades dirigidas a trabajar distintos contenidos del programa.

- Discriminación Auditiva-Fonética
- Memoria Auditiva-Secuencial.
- Ritmo.
- Léxico.
- Relaciones Semánticas.
- Estructuración Morfosintáctica.

Dos ejemplos de las diapositivas construidas serían los siguientes:



3.2. Contenidos y Actividades.

INTERVENCIÓN LOGOPÉDICA DIRECTA CON EL GRUPO CLASE.	
DESARROLLO DE LOS NIVELES DEL LENGUAJE	
Nivel Fonológico.	<p>Contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respiración: tipo y esquema. • Soplo: control, intensidad y direccionalidad. • Praxias de los distintos órganos articulatorios. • Articulación de los distintos fonemas: punto de articulación y modo de emisión. • Percepción y discriminación auditiva y fonética y del ritmo. • Conciencia fonológica-silábica y memoria auditiva secuencial. • Fonación. <p>Actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imitar sonidos onomatopéyicos y realización de praxias. • Discriminación auditiva de tres sonidos de animales y elección del correcto. • Interpretación de secuencias rítmicas de onomatopeyas de animales. • Identificación de fonemas vocálicos en onomatopeyas. • Memorización de series de sonidos onomatopéyicos. • Reconocimiento de distintos fonemas en los nombres de los animales. • Grabación del cuento por parte de los niños. • Distinción figura-fondo auditiva. • Discriminación de las cualidades del sonido: fuerte-flojo, largo-corto.

Nivel Semántico.	<p><u>Contenidos.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Designar objetos y acciones. • Asociación y clasificación por criterios de igualdad, semejanza o diferencia, definiciones, familias semánticas. • Relaciones causa-efecto. • Razonamiento verbal 	<p><u>Actividades.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasificación dicotómica entre animales de granja y salvajes. • Identificar el nombre del animal a partir de su onomatopeya. • Vocabulario. • Relaciones léxicas: igualdad, complementariedad, contrarios. • Razonamientos verbales.
Nivel Morfosintáctico	<p><u>Contenidos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos gramaticales: tipo y uso. • Estructura de la frase de dificultad creciente. • Tipos de oraciones 	<p><u>Actividades.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión oral del cuento a través de preguntas. • Elaboración de dibujos a partir de la comprensión lectora de frases sencillas. • Completar frases con pictogramas y sonidos. (Tres opciones, pinchar en la correcta). • Juegos de expansión de frases.
Nivel Pragmático.	<p><u>Contenidos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje funcional. Expresión de deseos, peticiones, ideas y pensamientos. • Estructura del discurso. • Lenguaje creativo: describir, relatar e inventar. • Reproducción verbal. • Juego simbólico 	<p><u>Actividades.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dramatización con mascarar, maquillaje y guñoles de los personajes del cuento. • Narración del cuento a través de la secuenciación de imágenes. • Jugar con el turno de palabra, escucha activa y respeto por las producciones ajenas.

3.3. Evaluación del programa.

Se evaluará:

- Adecuación de los objetivos/ contenidos propuestos al nivel de desarrollo evolutivo de los alumnos.
- Participación activa de los alumnos.
- Idoneidad de la temporalización de las sesiones.
- Claridad y grado de dificultad ajustado a la edad.

- Relación efectiva con el currículo
- Se valorara a través de registros de las sesiones, elaboración de material del grupo de trabajo.

Los momentos de la evaluación serán los siguientes:

Evaluación Inicial.

¿Qué evaluar?: Los conocimientos previos de los alumnos, de la unidad y del uso y manejo del ordenador.

¿Cómo evaluar? A través de de las actividades iniciales del programa (Fase 1).

Evaluación Continua.

¿Qué evaluar?: Los contenidos propuestos en el programa

¿Cómo evaluar? Mediante el desarrollo de las actividades de la 2ª y 3ª fase.

Evaluación Final.

¿Qué evaluar?: Grado de consecución de los objetivos del Programa.

¿Cómo evaluar?: A través de una tabla de registro de consecución de los objetivos programados.

4. CONCLUSIONES.

La idea de este trabajo comenzó ante la ausencia de materiales específicos para llevar a cabo un trabajo continuado y estimulador del lenguaje en Educación Infantil.

Ya que como establece Adell (2003) las TIC son especialmente “estri-dentes” en el discurso educativo, pero están prácticamente ausentes en las aulas. O dicho de otro modo, la escuela es dónde más se habla de nuevas tecnologías pero donde menos se utilizan.

Además es fundamental un acercamiento a estas tecnologías desde la más temprana infancia no solo como medio alfabetizador, si no como elemento compensador de desigualdades, ayudando a evitar en el futuro las llamadas “brechas digitales” favoreciendo la inclusión digital que como establece Soto Pérez y Fernández García *“es la participación plena de todos los ciudadanos, en igualdad de condiciones, en la Sociedad del Conocimiento”*

La importancia de evitar esto ya nos aparece descrito también en la Cumbre mundial sobre la sociedad de la información (Ginebra, 2003 – Túnez, 2005) en “La Declaración de Principios” (12.05.04) se defiende que: “Cada persona debería tener la posibilidad de adquirir las competencias y los conocimientos necesarios para comprender la Sociedad de la Información y la economía del conocimiento, participar activamente en ellas y aprovechar

plenamente sus beneficios. [...] " Los profesionales de la educación deben ante estas demandas desarrollar competencias en el uso de las nuevas tecnologías, en su aprovechamiento didáctico en el desarrollo de actividades de enseñanza y aprendizaje, así como en su actualización docente donde las TIC son el agente a través del cual se hace posible la comunicación y la formación continúa".

Para nuestra práctica docente la experiencia ha resultado altamente positiva, además de facilitadora de nuestra actuación en las sesiones de trabajo. Hemos comprobado que aumenta la independencia de los alumnos, la efectividad en la tarea y la motivación. Estando esto relacionado con lo que afirman Carrera, Corduras y Rourera *"la característica lúdica que el trabajo con ordenador ofrece a diferencia de otras estrategias, va a aumentar la capacidad de superación, la perseverancia, la atención y concentración y va a reducir la sensación de frustración"*.

Por último, decir que como no creemos en las experiencias aisladas en el tiempo ni anecdóticas en la programación, la conclusión más importante de esta experiencia es la necesidad de ampliarla al ciclo de primaria y complementar así el trabajo de lecto-escritura

5. BIBLIOGRAFÍA.

- Adell, J. (2003). Recursos en la era de la información. Cuadernos de Pedagogía, 326. 102-105.
- Alcalud Marín, F. y Soto Pérez, J. (Coords.) (2004). Tecnologías de ayuda en personas con trastornos de comunicación. Valencia: Nau Llibres.
- Iza, M. (2002). Recursos tecnológicos en logopedia. Málaga: ediciones Aljibe.
- Navarro Sierra, J.L. (2000). La informática como herramienta de intervención en trastornos de audición y lenguaje. Primeras Noticias. Comunicación y Pedagogía, 169, 65-70.
- García, A. (2000) " Nuevas tecnologías aplicadas a la Didáctica de la lengua y la literatura" en CEBRIAN,
- González, G; Martínez, J. Y López, M. (2000) Logopedia: Guia de recursos bibliográficos y materiales. Tomos I y II. Huelva: Hergués.
- Hynes, D. (1995): "Acerca de la Competencia Comunicativa" en Llobera, M. (coord.)Competencia Comunicativa. Documentos Básicos En La Enseñanza De Las Lenguas Extranjeras. Madrid, Edelsa. 27-46.
- López, A. y Encabo, E. (2001). Mejorar la comunicación en niños y adolescentes. Madrid. Pirámide.
- MEC (2002). Encuesta piloto de la sociedad de la información y la comunicación en los centros educativos.
- Navarro, J. (2002). La Atención a la Diversidad en la Región de Murcia. Educar en el 2000, 5.

Ley Orgánica de Educación (2005)

Perez, J.A. Y Urbina, S. (1997) Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación Especial. En Sanchez, A. Y Torres, J.A. (coord) Educación Especial I. Una perspectiva curricular, organizativa y profesional. Madrid: Pirámide.

Reverte, M^a.P. (2001). El Proyecto Plumier. Educar en el 2000, 3 (pp5-9).

Soto, F. J. (2001): Nuevas Tecnologías y Diversidad. Educar en el 2000, 3, (pp. 43-49).

Soto, F.J. y García, R. (2002). Educación de apoyo y tecnología educativa en la educación secundaria. En Soto, F.J. y Rodríguez, J., Las Nuevas Tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad. Murcia: Consejería de Educación y Cultura.

Soto, F.J, y Fernandez, J.J. (2003). Realidades y Retos de la Inclusión Digital. Comunicación y Pedagogía, 192. 34-40.

VVAA (2000) Las nuevas tecnologías en el ámbito de la discapacidad y las necesidades educativas especiales. Murcia: Consejería de Educación y Universidades

Watkins, A. (2001). "Aplicación de las Nuevas Tecnologías a las Necesidades Educativas Especiales. Últimas tendencias en 17 países europeos". Middelfart: European Agency for Development in SpecialNeeds Education.