

Noticias

Catálogo de recursos educativos

Dirección de Educación y Empleo

Desde la Dirección de Educación y Empleo, en colaboración con los Centros de Recursos Educativos de la ONCE, se ha desarrollado una base de datos para insertar aquellos recursos educativos, elaborados y experimentados por los maestros y profesores de la ONCE, que son de utilidad y accesibles para el alumnado con discapacidad visual.

El objetivo de esta plataforma es facilitar a los profesionales que trabajan en la atención directa con el alumnado con discapacidad visual la información y el acceso a recursos educativos ya existentes, y ampliar las posibilidades de intercambios de recursos.

Esta base de datos es pública, y en ella se pueden encontrar referencias a recursos tanto materiales como digitales, para las etapas y niveles educativos no universitarios. El catálogo está organizado por Etapas, Áreas curriculares y Tipos de material, proporcionando información, descriptiva y gráfica, sobre las características del recurso solicitado, así como el lugar donde se puede conseguir o solicitar más información sobre el mismo. Además, aquellos recursos que se encuentren en formato digital podrán descargarse desde la página web de la ONCE. En la actualidad se están incorporando nuevos recursos elaborados por las Unidades de Producción, así como los desarrollados por el profesorado.

Esta base de recursos se encuentra en <http://educacion.once.es/>.

El caracol Serafín, juego didáctico interactivo para niños a partir de 3 años, accesible a personas con discapacidad visual

Ángeles Lafuente de Frutos (Coordinadora del proyecto)



El caracol Serafín

Próximamente verá la luz este CD-ROM realizado por la Dirección de Educación y Empleo de la ONCE y producido por Neo Grup Management. Pretende ser un recurso que acerque, de forma didáctica, motivadora y lúdica, ciertos contenidos curriculares de las enseñanzas de Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria a todo el alumnado, incluido el que presenta ceguera o discapacidad visual.

La utilización del ordenador en la escuela es una herramienta cada vez más generalizada. El alumnado con discapacidad visual solo podrá utilizar las mismas aplicaciones informáticas que sus compañeros videntes si se cumplen unos mínimos requisitos de accesibilidad.

El juego multimedia *El caracol Serafín* es un juego didáctico especialmente elaborado **para niños con ceguera o discapacidad visual, a partir de los 3 años de edad**. Su diseño se lleva a cabo, precisamente, para contribuir al desarrollo de productos accesibles que ofrezcan las mismas características y objetivos a todos, atendiendo a la diversidad y adaptados a cada necesidad, que permitan la máxima autonomía posible en su utilización, que sirvan al desarrollo de las capacidades intelectuales, culturales y emocionales de todos, para garantizar la igualdad de oportunidades. **El objetivo es proporcionar un juego de ordenador accesible** a las necesidades e intereses de esta población. *El caracol Serafín* intenta cumplir con las normas de accesibilidad y del *diseño para todos*.

Los contenidos básicos que se trabajan en *El caracol Serafín* se fundamentan, en primer lugar, en desarrollar una primera aproximación a las tecnologías de la información y la comunicación, a las posibilidades del ordenador, al conocimiento del teclado y la utilización de estos recursos para aprender, que sea accesible a todos, también a los niños con discapacidad visual. Es decir, que los alumnos con discapacidad visual puedan realizar las actividades **cumpliendo los objetivos para los que están**

programadas y en las mismas condiciones que sus compañeros videntes. Se trata, en definitiva, de realizar **programas diseñados desde el principio de forma accesible.**

Al mismo tiempo, este programa resulta también de interés para los **niños sin discapacidad visual.** Por tanto, este recurso educativo es un **instrumento inclusivo e integrador dentro del aula,** ya que puede ser utilizado por todos los alumnos. El programa también puede ser utilizado por **profesores o por padres con discapacidad visual,** lo cual representa un valor añadido al juego.

Consta de un cuento interactivo, en cuatro capítulos, y de 17 juegos. **El cuento** (original de Antonio Vicente Lucerga) tiene en cuenta los intereses, necesidades y motivación de estas edades, el respeto a las diferencias individuales, el fomento de los valores de la igualdad, la convivencia, la solidaridad, la atención a la diversidad, la conservación y valoración de la naturaleza.

Las actividades están diseñadas de forma que sean accesibles a las necesidades de las personas con discapacidad visual, y están basadas en los **contenidos curriculares del segundo ciclo de Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria** (Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, y Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria).

Los contenidos visuales que aparecen en la pantalla **están verbalizados,** para que sean comprendidos por el alumnado con discapacidad visual. Además, los textos aparecen también **escritos en la pantalla** con letra adecuada a estas edades, para los alumnos con baja visión y para las personas que tengan dificultad para acceder al lenguaje oral. Al mismo tiempo, se proporciona de forma constante **información auditiva, refuerzos verbales, efectos sonoros, voces naturales y expresivas, «ilustraciones sonoras»** que posibilitan a niños con ceguera la comprensión de los juegos, la posibilidad de navegación por sus menús y el conocimiento de los resultados de su acción sobre el teclado (dónde están, qué tienen que pulsar o qué opciones tienen a su alcance). Esto motiva al alumnado y le permite utilizar el programa de forma autónoma, sólo con la información auditiva, sin necesidad de recibir información visual de la pantalla y sin tener que utilizar el ratón.

Se ha cuidado de forma expresa **el diseño y forma de presentación** de las imágenes en la pantalla, su claridad, el colorido, el contraste figura-fondo, el ritmo del

movimiento de las imágenes, la disposición de la información visual, etc., para que sea accesible también, en alguna medida, a los niños que poseen algún **resto visual aprovechable**.

Al mismo tiempo, se ha intentado elaborar un producto atractivo y de interés también para **los alumnos sin discapacidad visual**, para que pueda ser un recurso inclusivo más en el aula, utilizable por todos.

Todos los contenidos del programa pueden ser trabajados en **castellano** y en las demás lenguas oficiales de las comunidades autónomas (**gallego, catalán, euskera**), así como en **inglés**. Entendemos que este hecho convierte al programa en un recurso educativo de gran utilidad para el **aprendizaje y refuerzo de una segunda lengua**, en el aula o en casa, incluso para alumnos de mayor edad o con discapacidades asociadas a la visual.

Para facilitar una mayor difusión, la aplicación puede ser utilizada con los sistemas operativos **Windows o Linux**.

Junto al *software*, la ONCE editará también **el cuento en braille y tinta, con ilustraciones en relieve**, para permitir su lectura directa y un acercamiento táctil a las ilustraciones que aparecen en la pantalla del ordenador.

La distribución del juego interactivo se llevará a cabo desde la Dirección de Educación y Empleo de la ONCE (Departamento de Atención Educativa). Para facilitar su utilización en centros escolares, así como en domicilios particulares, el juego se podrá descargar desde la Web de la ONCE. De la distribución de la edición en braille se encarga el Servicio Bibliográfico de la ONCE.

Por último, nos gustaría compartir con todos los lectores de la revista Integración que el ITE (Instituto de Tecnologías Educativas) del Ministerio de Educación ha galardonado con el segundo premio a *El caracol Serafín* en el concurso de Premios 2009 a materiales educativos en soporte electrónico que puedan ser utilizados y difundidos en Internet, en la modalidad de recursos educativos multimedia interactivos.

Grupo dinamizador de la atención temprana en la ONCE

Departamento de Atención Educativa. Dirección de Educación y Empleo

La Dirección de Educación y Empleo de la ONCE ha creado un grupo de trabajo con el que se pretende dinamizar, impulsar y aglutinar el conjunto de intervenciones que los Equipos Específicos de Atención a la Educación Integrada de personas con ceguera y deficiencia visual vienen desarrollando en el ámbito de la atención temprana. Se denomina Grupo Dinamizador de la Atención Temprana de la ONCE (Grupo DATO).

Estos son algunos de los objetivos de este equipo de trabajo:

- Dinamizar y apoyar la intervención en el ámbito de la atención temprana de la ONCE, consolidando el programa y sirviendo como referente dinamizador e interlocutor válido entre los profesionales.
- Representar el programa de atención temprana de la ONCE y las acciones que realiza, desde el punto de vista institucional, en foros nacionales e internacionales.
- Colaborar con los Servicios de Formación en el desarrollo de las actuaciones pertinentes.
- Colaborar en la elaboración, búsqueda y difusión de recursos, materiales, documentación, bibliografía, etc.
- Servir de punto de encuentro de experiencias y conocimiento, favoreciendo contactos e intercambios entre los profesionales.

A lo largo de este curso 2009/2010 se elaborará un documento donde se plasmen aspectos básicos y contenidos mínimos relacionados con la organización e intervención de los equipos específicos en el ámbito de la atención temprana, que sirva de guía a gestores y profesionales en su intervención.

Para ello, se ha establecido la coordinación necesaria entre los Centros de Recursos Educativos de la ONCE (y sus seminarios de formación en atención temprana) con el grupo DATO, de forma que se compartan las inquietudes, necesidades e iniciativas de todos con respecto a la mejora en la atención temprana y las nuevas ideas al respecto de la intervención, la formación y los recursos.

Esperamos que todos los profesionales implicados en la Atención Temprana puedan aportar a este grupo de trabajo y enriquecerse de él.