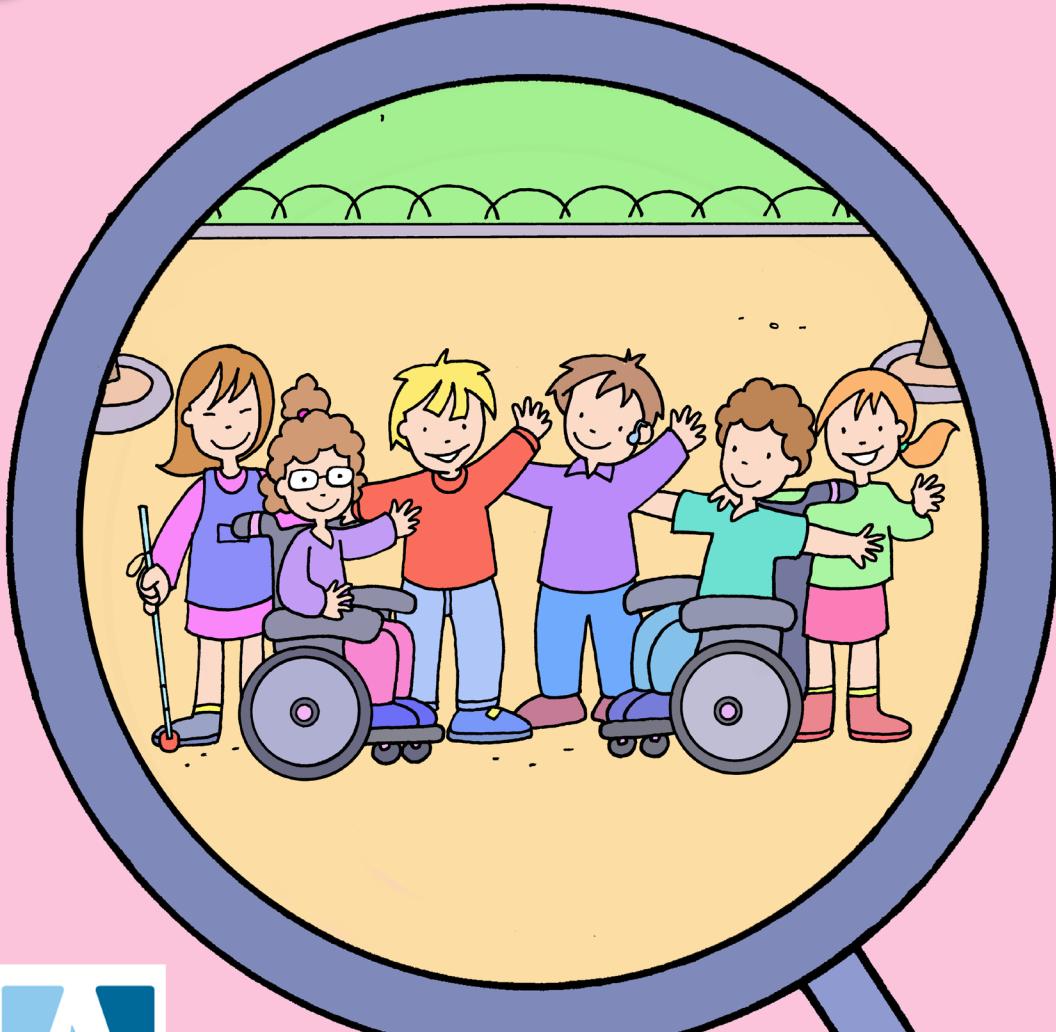


# UN COLE PARA TODOS

1

Colección : “Tecnologías para la inclusión”



**Autores de las guías:**

Mayte Cáceres Rodríguez

Teresa Gimeno Arroyo

Guadalupe Montero de Espinosa Espino

Laura Muñino Gil

M<sup>a</sup> Dolores Villalba Pérez

**Coordinado por:**

Guadalupe Montero de Espinosa Espino

y Laura Muñino Gil.

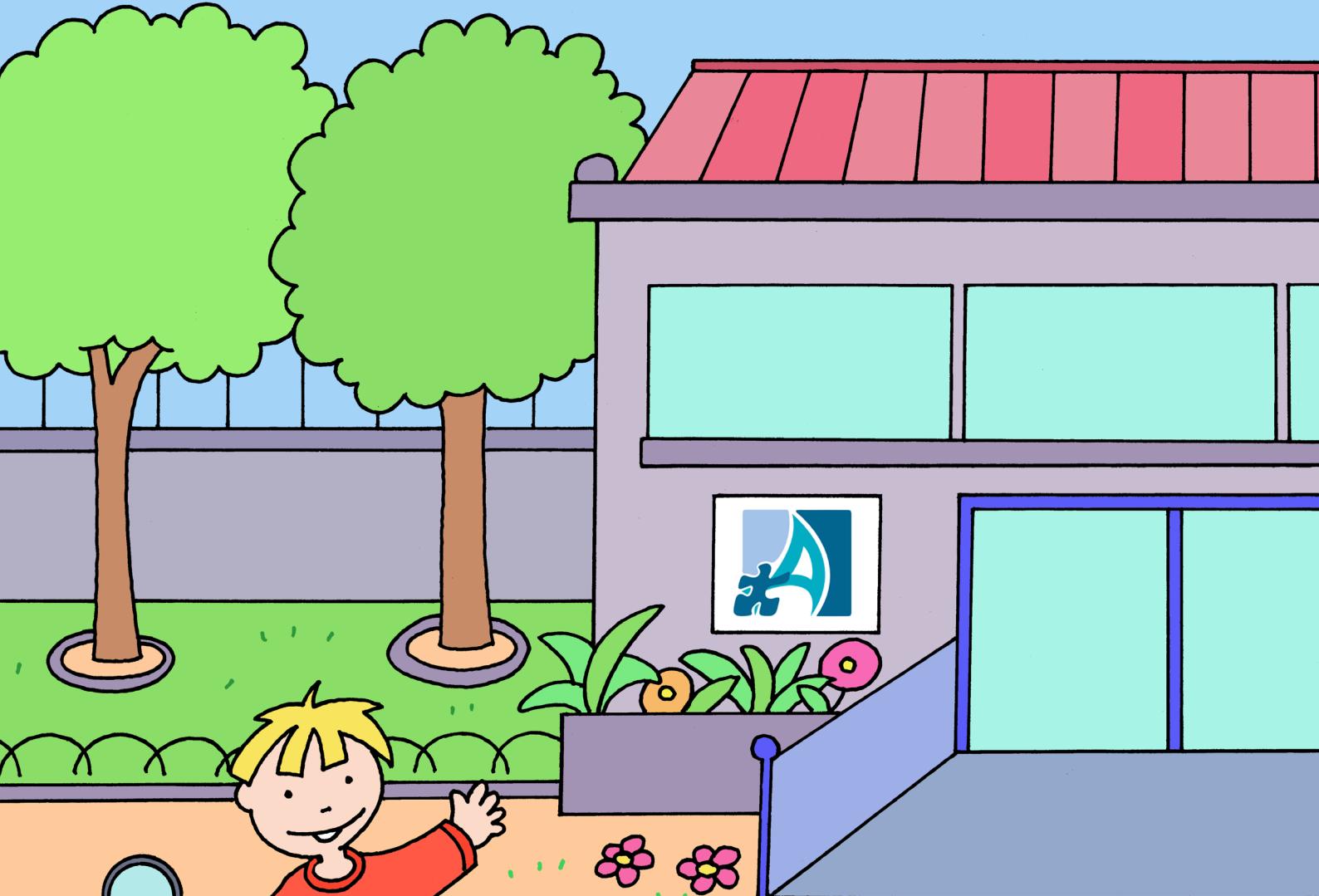
**Ilustradora:**

Ana Guerrero

Depósito legal: M-19876-2019

ISBN: 978-84-09-12258-5

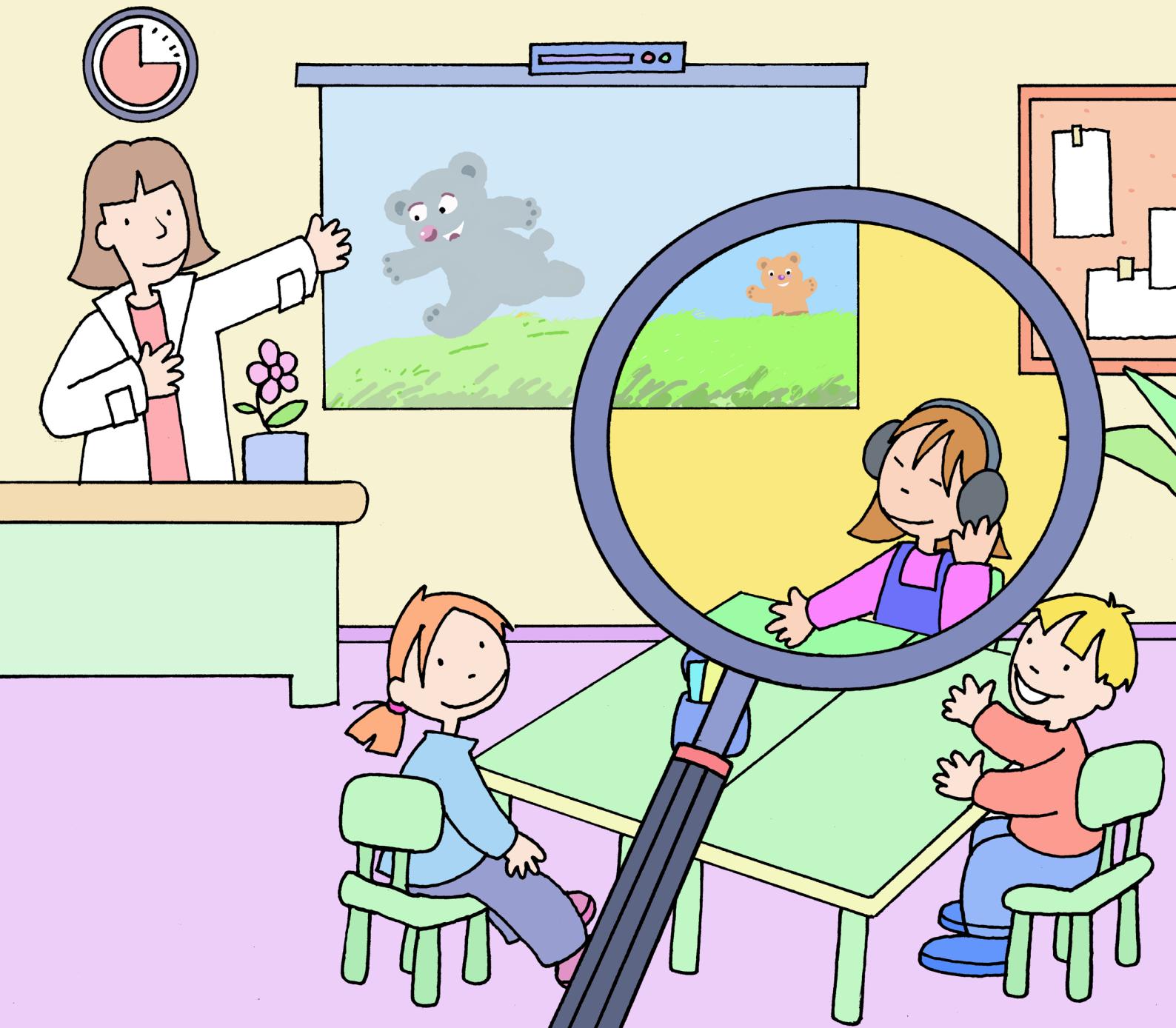
Printed in Spain

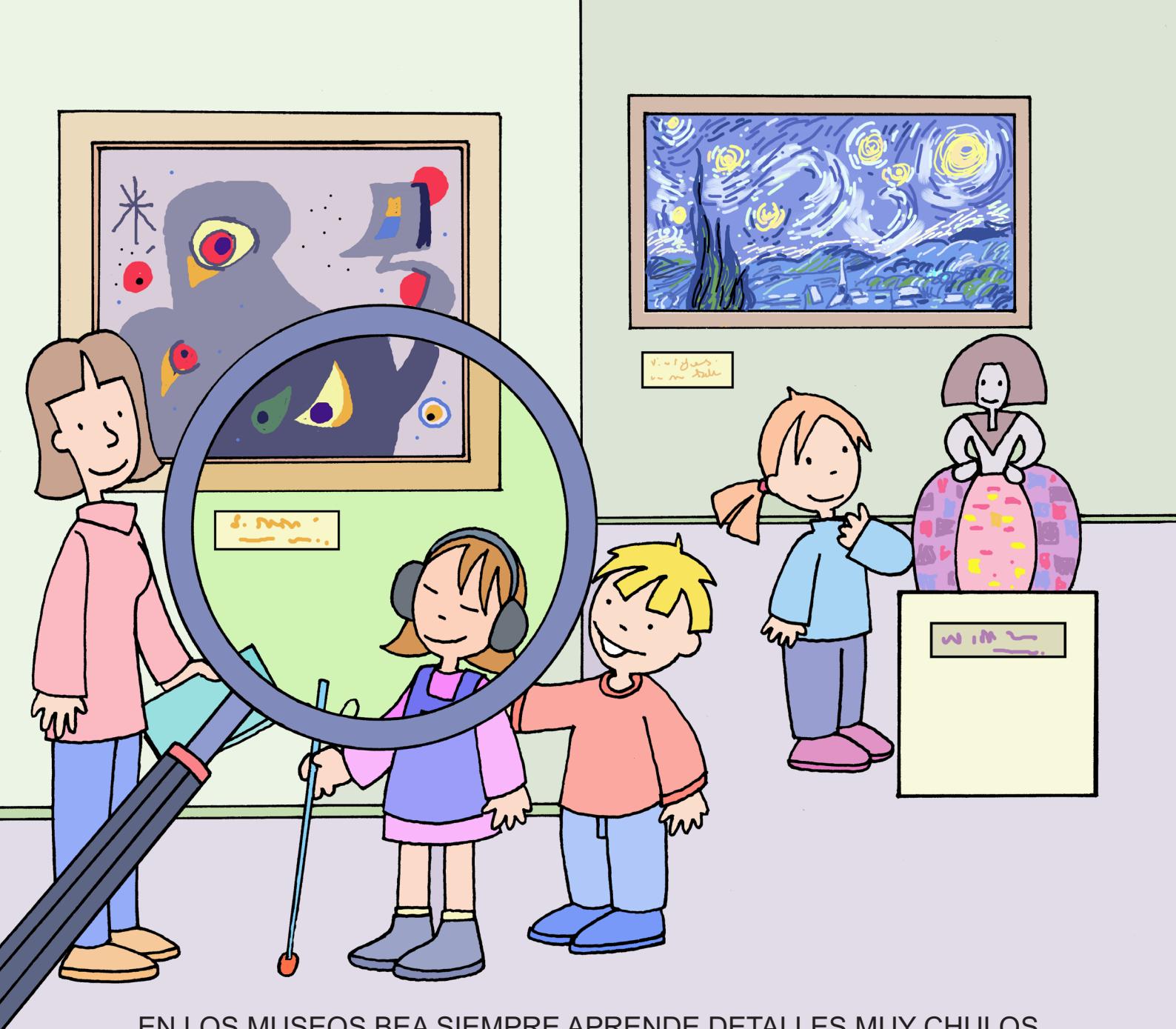


ME LLAMO LUIS Y TENGO UNA LUPA MÁGICA.  
ÚSALA PARA VER COSAS CHULAS DE MIS  
COMPAÑEROS.

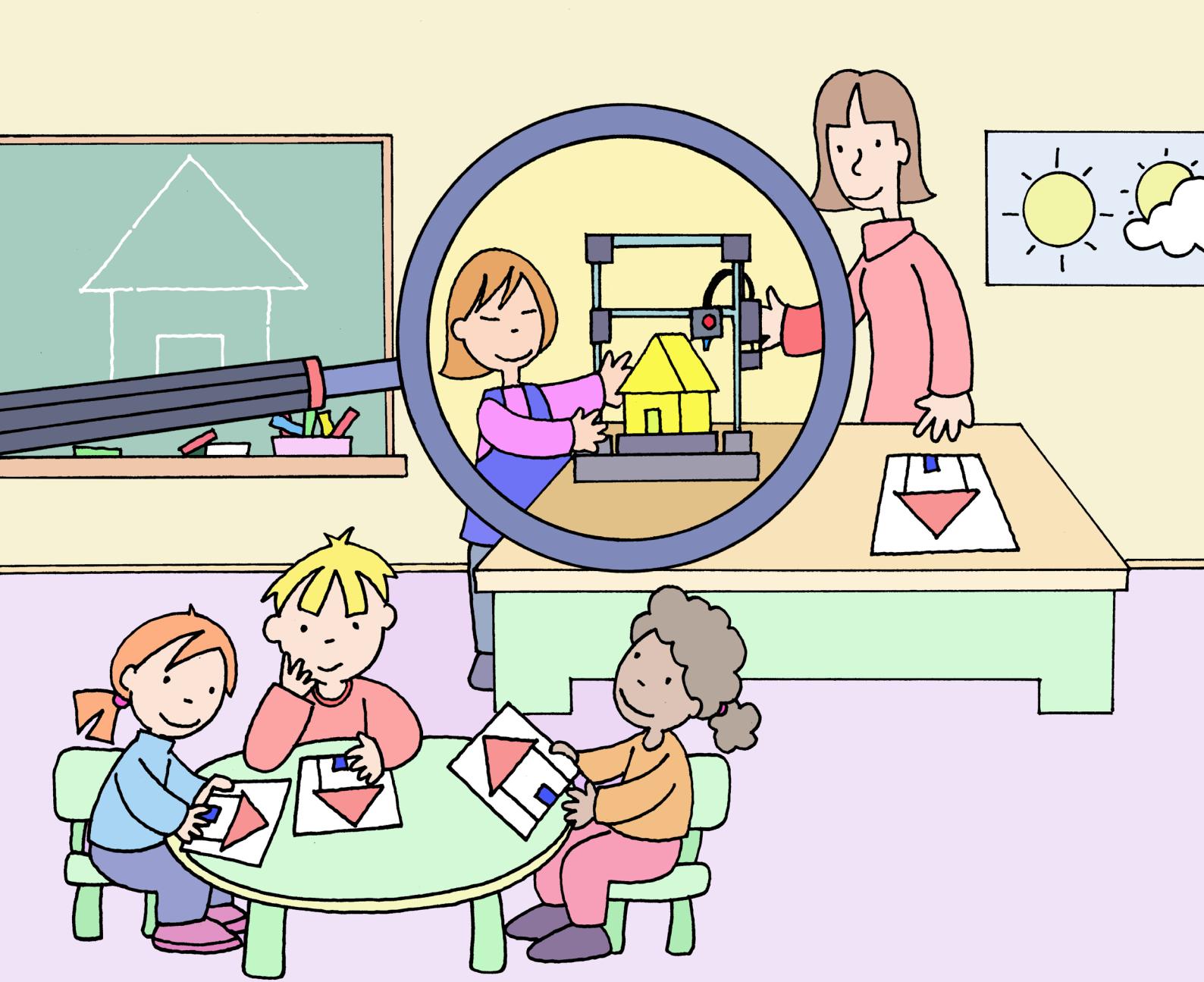
BEA TIENE DIFICULTADES PARA VER.

USA CASCOS PARA SABER TODO LO QUE PASA EN LAS PELIS QUE VEMOS EN EL COLE SIN PERDERSE NINGÚN DETALLE.

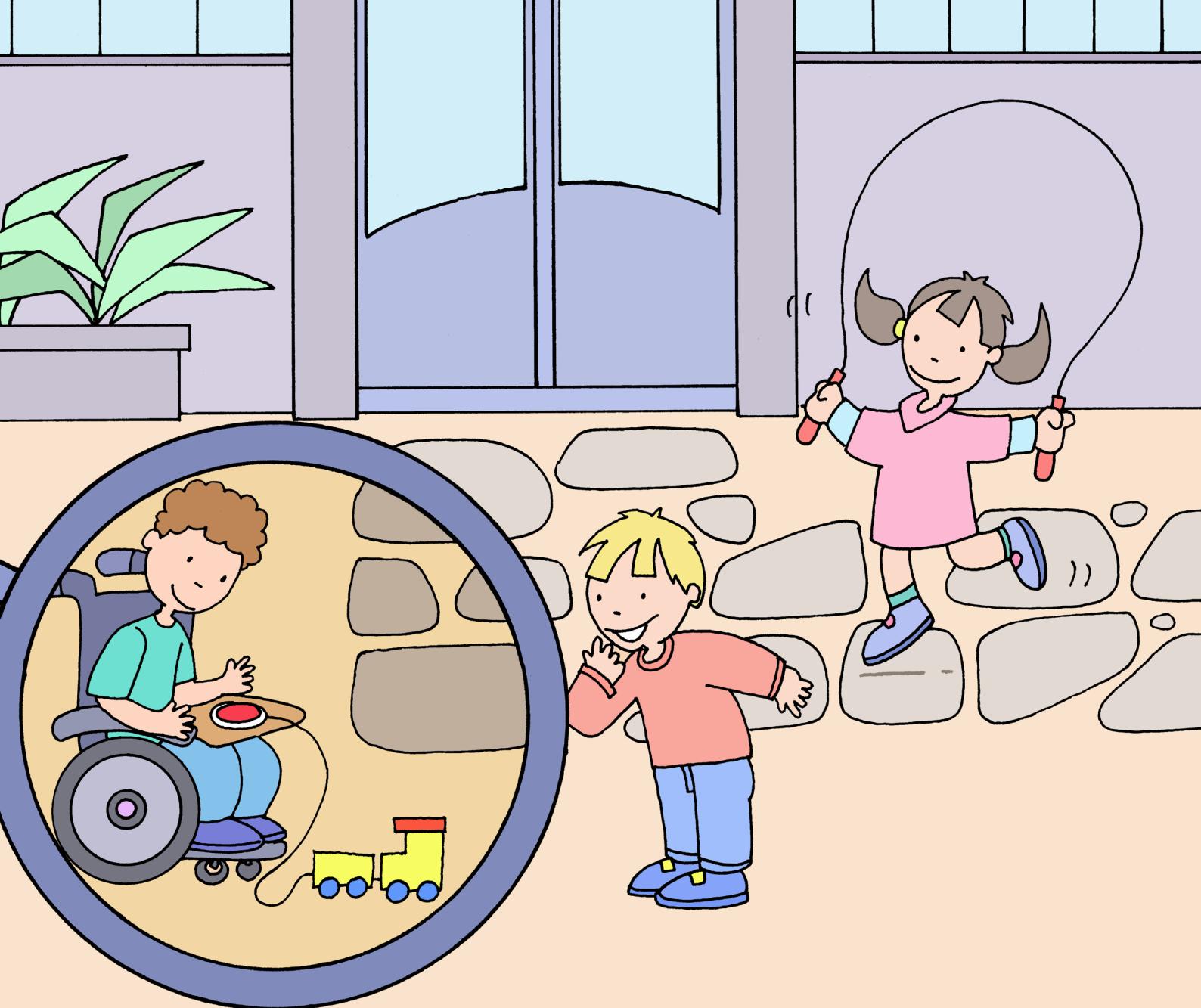




EN LOS MUSEOS BEA SIEMPRE APRENDE DETALLES MUY CHULOS.  
SUS CASCOS LE CUENTAN TODO LO QUE HAY EN LOS CUADROS.

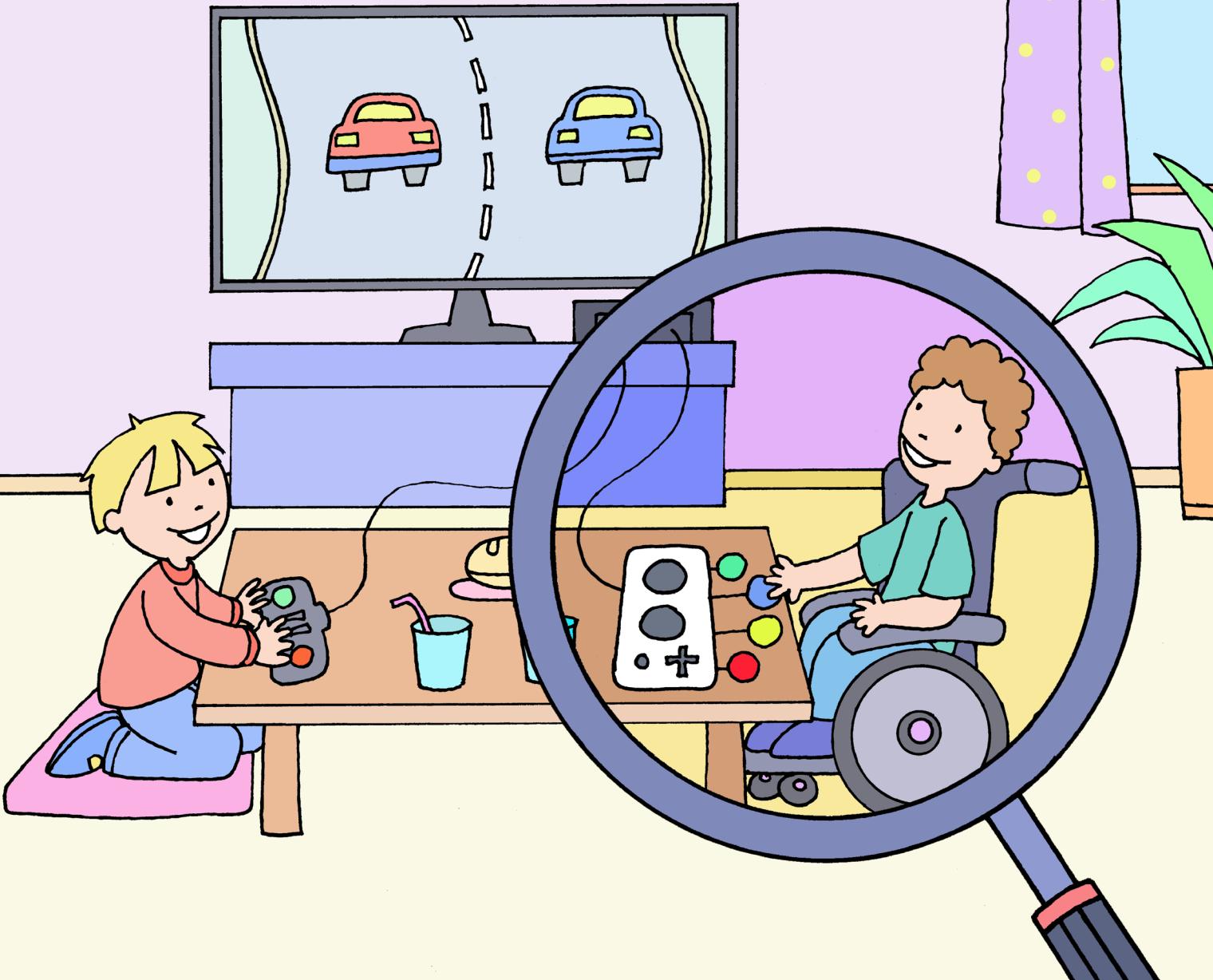


A VECES, EN CLASE NOS DAN DIBUJOS PARA ENSEÑARNOS CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS. PARA QUE BEA TAMBIÉN PUEDA APRENDERLO, LA PROFE USA UNA IMPRESORA ESPECIAL ¡QUE HACE OBJETOS EN RELIEVE!



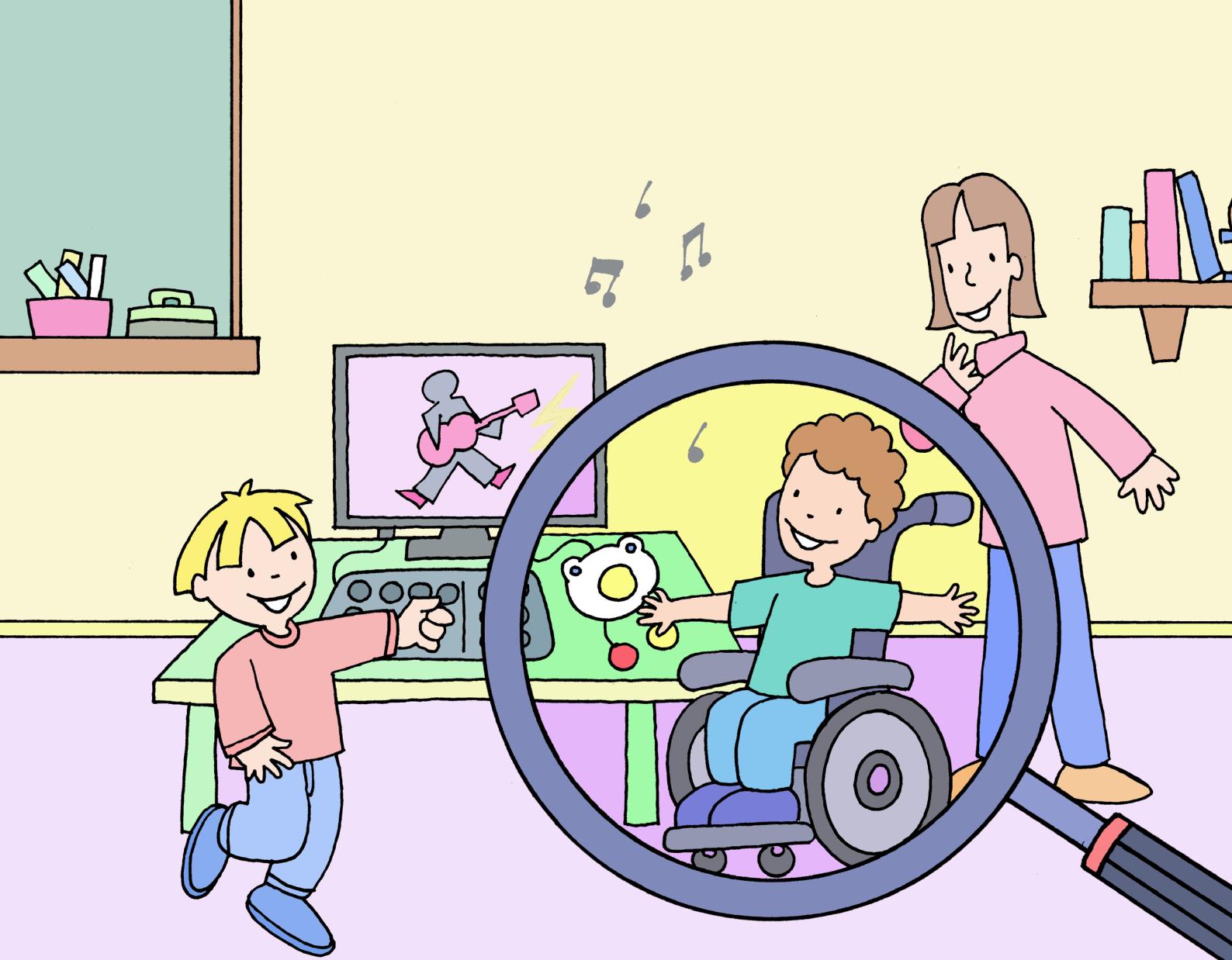
MI AMIGO QUIQUE UTILIZA UNA SILLA DE RUEDAS Y SE ESFUERZA MUCHO  
PARA REALIZAR ALGUNOS MOVIMIENTOS.  
¡MIRA CÓMO ARRANCA EL TREN CON SU SÚPER BOTÓN!

TAMBIÉN LE GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS Y TIENE UN MANDO  
MUY ESPECIAL PARA QUE PODAMOS JUGAR JUNTOS  
A LA CONSOLA CUANDO VOY A SU CASA A MERENDAR.  
¡ES UNA PASADA!





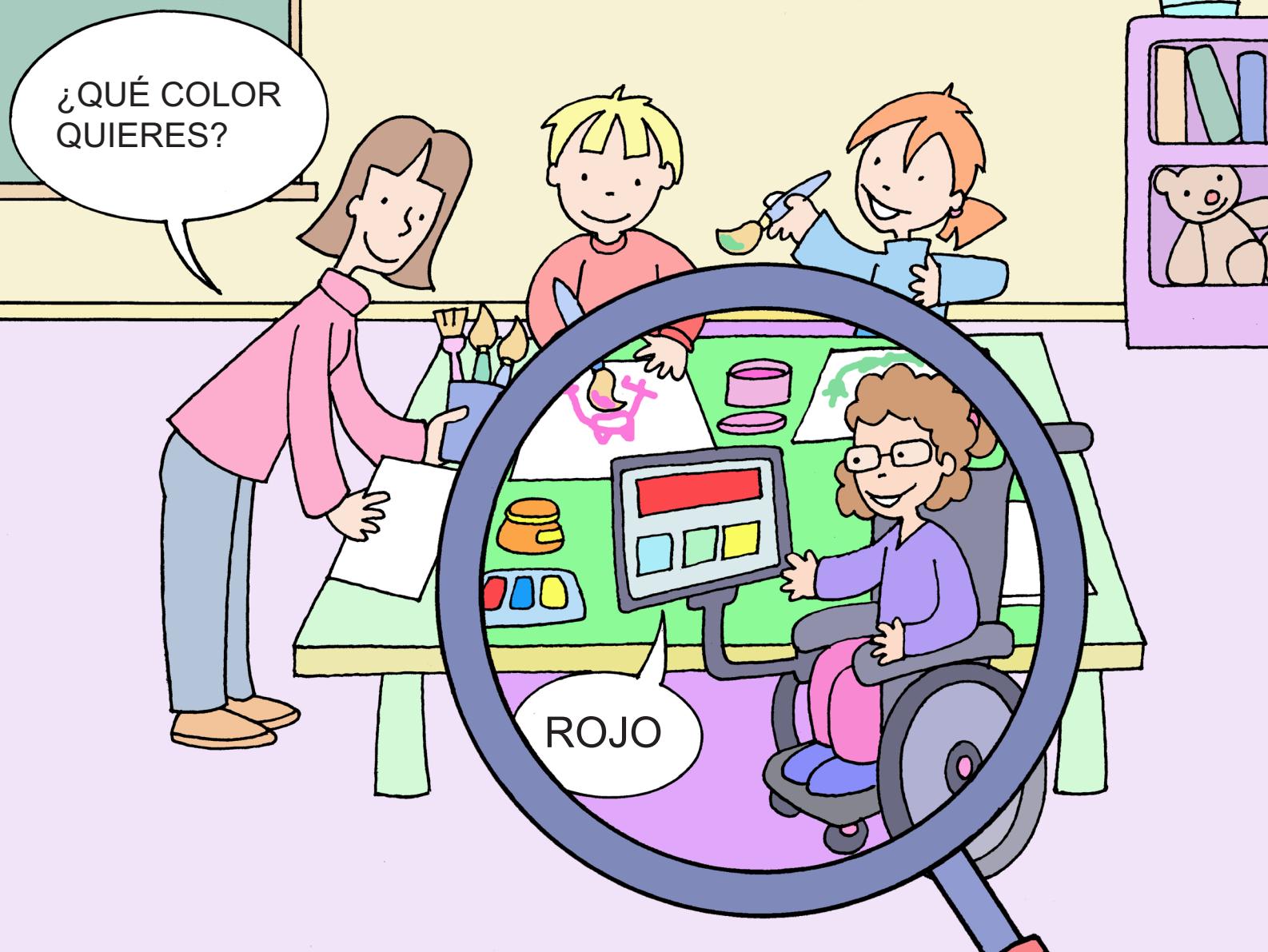
Y CUANDO USAMOS EL ORDENADOR EN CLASE  
TIENE UN TECLADO ESPECIAL, CON LAS LETRAS  
MUY GRANDES Y UNOS AGUJEROS ENCIMA PARA  
METER LOS DEDOS.



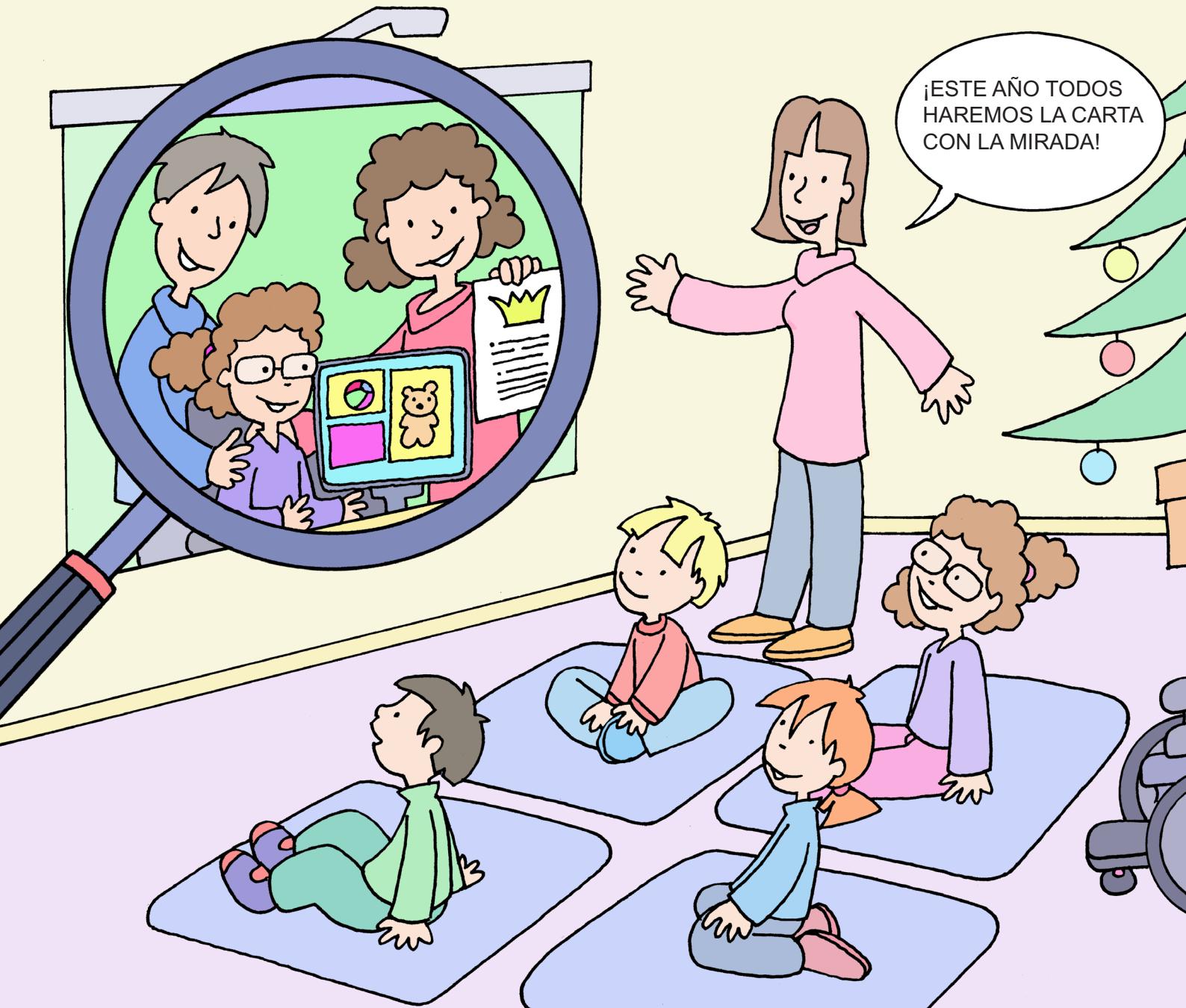
SU RATÓN DEL ORDENADOR ES MUY DIVERTIDO. TIENE BOTONES DE COLORES MUY CHULOS Y CON ELLOS QUIQUE ENCUENTRA EN INTERNET TODOS SUS VÍDEOS FAVORITOS.

EMMA TAMBIÉN USA SILLA DE RUEDAS Y PARECE QUE TIENE SUPERPODERES PORQUE ES CAPAZ DE COMUNICARSE...

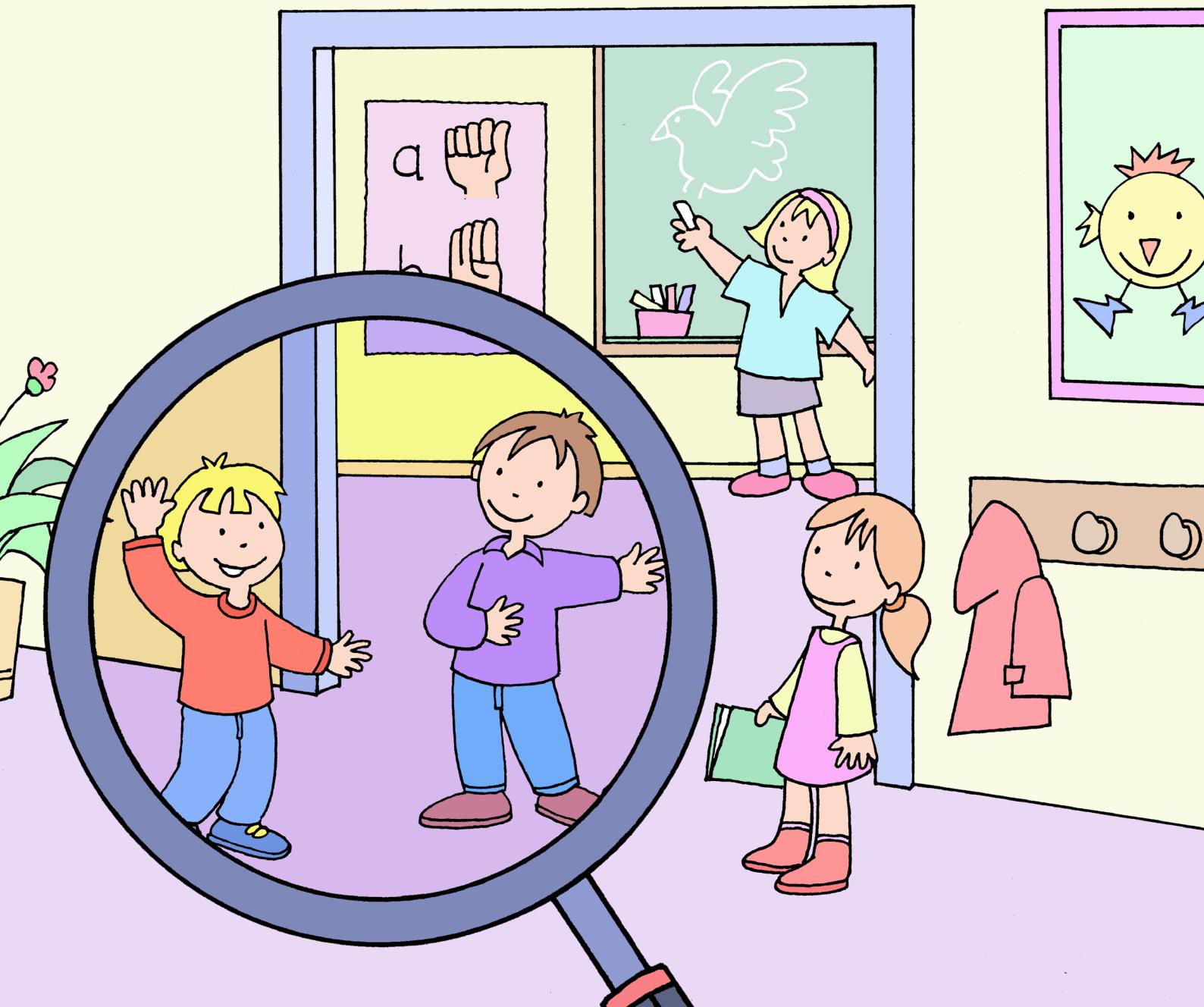
¡SOLO CON LOS OJOS! CUANDO MIRA FIAMENTE A SU TABLETA EMPIEZAN A SALIR IMÁGENES EN LA PANTALLA Y SUENA.



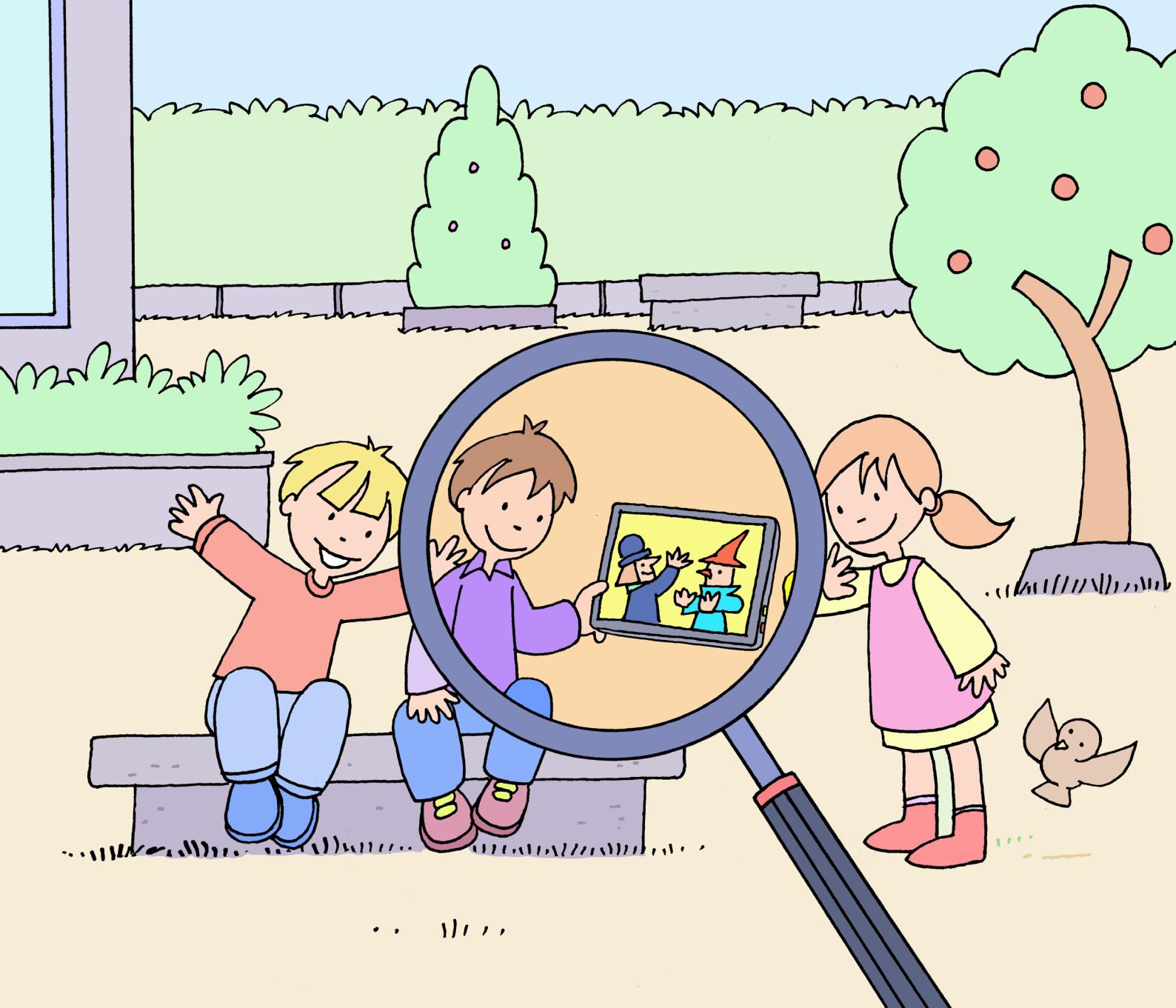
EMMA NOS ENSEÑÓ UN VÍDEO EN EL QUE ESCRIBÍA LA CARTA A LOS REYES MAGOS CON SUS PAPÁS USANDO LA MIRADA.



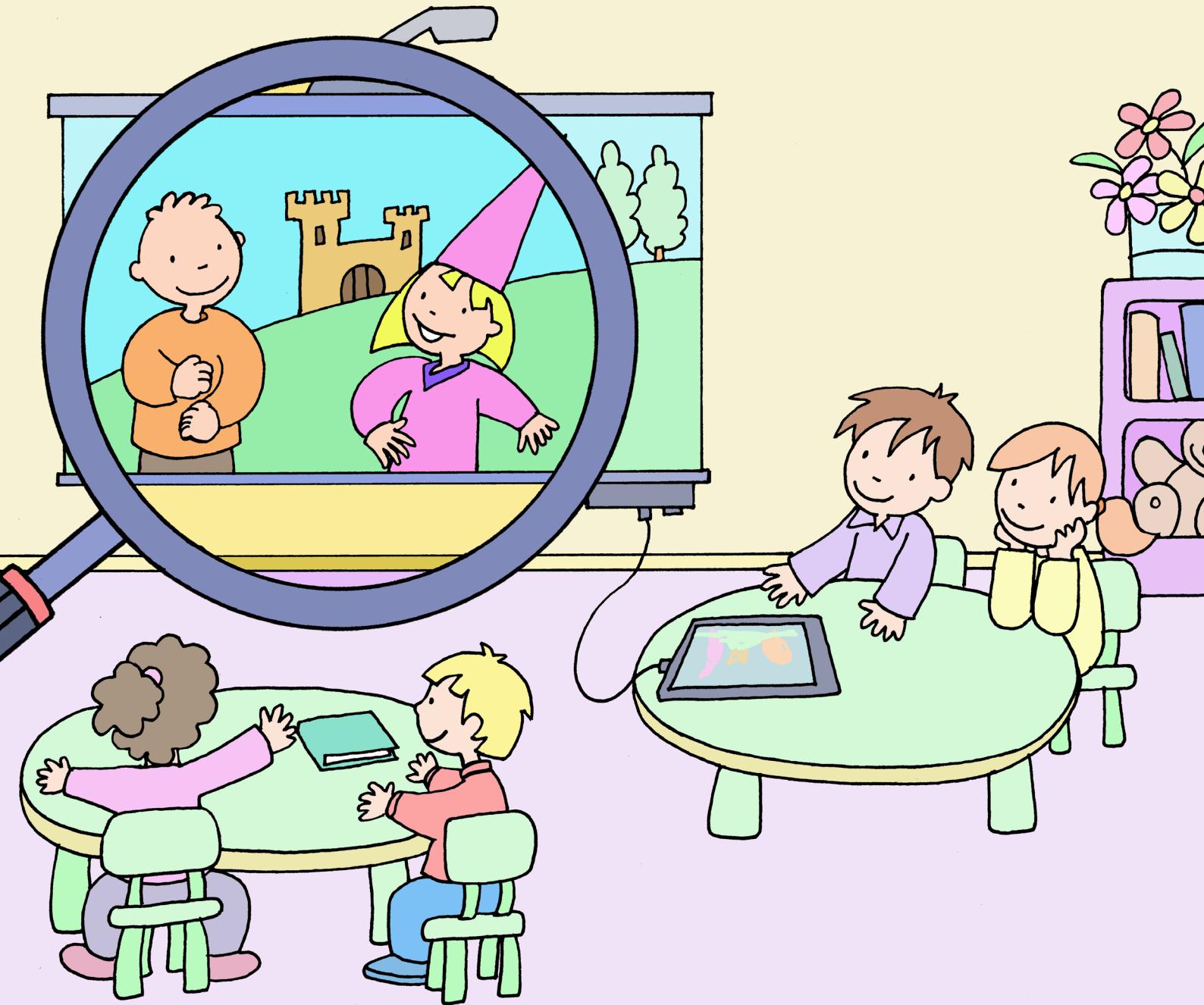
AHORA VAMOS A CONOCER A JORGE, UN AMIGO QUE HABLA CON SUS MANOS. JORGE NOS ENSEÑA MUCHOS SIGNOS.  
ES COMO UN CÓDIGO SECRETO Y LO USAMOS PARA JUGAR A DETECTIVES.

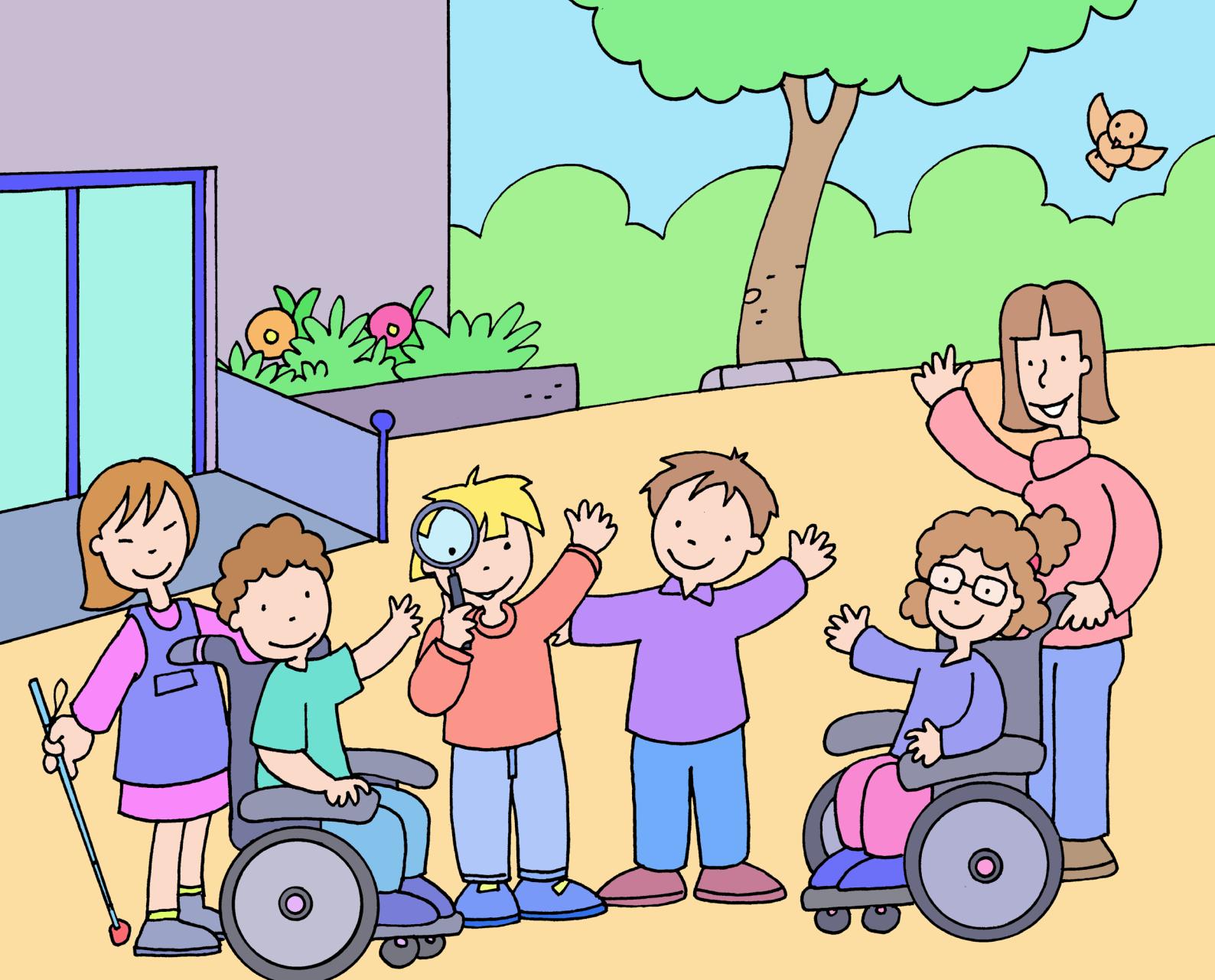


JORGE TIENE UN MÓVIL ESPECIAL PORQUE PUEDE VER CUENTOS DE PERSONAS QUE TAMBIÉN MUEVEN LAS MANOS.



A VECES SU PROFESOR LE PIDE QUE CONECTE SU TELÉFONO A LA PIZARRA DIGITAL Y TODOS PODEMOS VER LAS HISTORIAS QUE CUENTAN CON LAS MANOS LOS PERSONAJES DE SUS CUENTOS. ES CHULÍSIMO.





¿OS HA GUSTADO MI COLE?

CON MI LUPA OS HE PRESENTADO A MUCHOS AMIGOS QUE TIENEN  
OBJETOS MÁGICOS PARA HABLAR, APRENDER Y JUGAR CON LOS DEMÁS.

## UN COLE PARA TODOS

Las aulas de nuestras escuelas están llenas de alumnado que presenta capacidades diferentes, requiriendo a su vez, en numerosas ocasiones, de apoyos específicos para facilitar su inclusión en todos los ámbitos de desarrollo tanto dentro como fuera del colegio.

Los compañeros y compañeras conforman un círculo muy cercano e importante en el desarrollo infantil y es importante que reciban información acorde con su edad sobre las necesidades especiales que pueden presentar sus amistades y los recursos que emplean para relacionarse y manejarse de forma autónoma en el entorno.

La tecnología se ha posicionado en la última década como un importante recurso de apoyo a las personas con capacidades y necesidades diferentes, debido a todas las posibilidades que ofrecen como:

- **Portabilidad**, permitiendo emplearlas en diversos contextos y favoreciendo la generalización de aprendizajes y el despliegue de apoyos para la autonomía personal y la participación en el entorno.
- **Características multimedia**, incluyendo el empleo de materiales audiovisuales e interactivos que aumentan la motivación y facilitan el aprendizaje.
- **Accesibilidad y adecuación a la diversidad**, tanto a nivel sensorial como motor y/ o cognitivo.

La colección de guías “Tecnologías para la inclusión” pretende ser una herramienta para la sensibilización del alumnado sobre la diversidad, poniendo de relieve la importancia de las diferentes tecnologías como herramientas de apoyo. Se espera con ellas generar actitudes de comprensión y respeto poniendo en relieve el valor de estas herramientas para favorecer la inclusión y participación de todos en el entorno.

Para conseguirlo, se han articulado las guías en torno a situaciones cotidianas que pueden darse en cualquier aula de educación infantil o incluso de primer ciclo de primaria, con las siguientes temáticas:

- 1. Un cole para todos:** Se realiza un recorrido a través de diversas tecnologías empleadas para compensar posibles dificultades motoras, sensoriales y cognitivas.
- 2. Ana y su tableta:** Se acompaña a la protagonista en un día de su vida, mostrando cómo una persona puede emplear la tecnología para mejorar su autonomía personal y su participación en las actividades.
- 3. Un día con Ángel:** Se incide en la importancia de la Comunicación Aumentativa y/ o Alternativa empleando, en este caso, una herramienta de base tecnológica.

## UN COLE PARA TODOS

El protagonista de esta guía es Luís, un niño inquieto que posee una lupa muy especial con la que recorre su colegio para mostrar al lector quiénes son sus amigos y amigas y qué recursos emplean para poder acceder a los mismos aprendizajes que el resto del alumnado.

Luís mira con mucha admiración lo que hacen sus compañeros, aportando mucho optimismo y entusiasmo a todo lo que ve. Con esta actitud se pone en valor el esfuerzo y los logros que consiguen sus compañeros al emplear apoyos tecnológicos. Los niños y niñas han de conocer que la tecnología no es solo una herramienta para el ocio sino que puede ser una fuente de aprendizaje, comunicación y relación importante para la persona, por ello hay que cuidarla y facilitar su uso en diversas situaciones.

La primera persona que Luís presenta al lector, es Bea, una alumna con discapacidad visual que utiliza audiodescripción para acceder a películas y documentales al igual que sus compañeros de clase y audioguías para poder participar y disfrutar de la experiencia de visitar museos en excursiones escolares. La página web de Discapnet, perteneciente a Fundación ONCE, consta con un apartado de tecnología inclusiva en la que se puede acceder a información sobre distintos recursos de este tipo.

Con Bea también se presenta otra tecnología muy interesante, la impresora en 3D con la que se proporciona acceso a contenidos escolares a través del tacto. Las impresoras 3D cada vez están más presentes en el entorno educativo con el objetivo de mejorar la adquisición de conocimiento y favorecer el desarrollo creativo del alumnado. Pueden suponer también, como en el caso descrito en la guía, un apoyo para la comprensión de conceptos en personas que necesiten emplear distintas vías sensoriales para acceder a la información.

Quique es otro amigo de Luís que utiliza una silla de ruedas en sus desplazamientos y necesita apoyos tecnológicos para el acceso a actividades cotidianas como el juego, empleando juguetes adaptados con comutadores o mandos especiales de videoconsola o para utilizar un ordenador, requiriendo una carcasa para el teclado y un ratón tipo trackball con comutadores asociados para facilitar la navegación por la pantalla.

Este tipo de productos reciben el nombre de Tecnologías de Acceso o Productos de Apoyo y facilitan el empleo de dispositivos ordinarios por parte de personas que requieren una adaptación física para manejarlos. Hay una gran variedad de dispositivos y es necesario escoger el más adecuado para cada persona en función de sus habilidades motrices. La página web del CEAPAT, Centro de Referencia Estatal de Autonomía Personal y Ayudas Técnicas, ofrece un amplio catálogo de productos en el que se puede ampliar la información sobre estos dispositivos.

La tercera amiga de Luís es Emma, una niña que también usa una silla de ruedas pero que, en este caso, no tiene movilidad en las manos. Emma emplea un “eye tracking”, o sistema de detección de mirada, para comunicarse con los demás, elegir las actividades que quiere realizar o incluso, escribir una carta a los reyes magos.

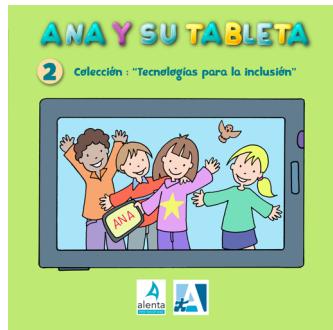
Este tipo de dispositivos detectan el movimiento ocular y la dirección de la mirada en combinación con un software interactivo. Suele emplearse para la implementación de sistemas de comunicación aumentativa y/ o alternativa en aquellas personas que muestran ausencia de lenguaje o desarrollo ininteligible del mismo. También ofrecen la posibilidad de realizar actividades con la mirada, de tipo educativo e incluso lúdico.

El último protagonista de esta historia es Jorge, un alumno con discapacidad auditiva signante que emplea la tecnología para ver cuentos en lengua de signos y compartirlos con los demás. La lengua de signos es más que un sistema de comunicación y forma parte de la cultura de la comunidad sorda. El desarrollo de distintas aplicaciones puede facilitar el acceso a más recursos en lengua de signos por parte de la persona, además de contribuir a mejorar la relación con el entorno y la sensibilización hacia la diferencia entre los compañeros de clase.

Para complementar el trabajo en el aula, además de la lectura del cuento, sería adecuado utilizar algunas herramientas presentadas en la guía si se dispone de ellas en el Colegio, para mejorar el conocimiento de los alumnos sobre ellas, facilitando la experimentación personal de uso de las mismas. Algunos recursos son sencillos de obtener y utilizar, como las aplicaciones de cuentos en lengua de signos o de audiodescripción. Su empleo con los alumnos más pequeños, les ayudará a comprender mejor la utilidad de estos recursos y a interiorizar la importancia de su uso.

## Colección guías infantiles “Tecnologías para la Inclusión”

- Guía 1: Un cole para todos
- Guía 2: Ana y su tableta
- Guía 3: Un día con Ángel



Colección guías infantiles  
“Tecnologías para la Inclusión”

- Guía 1: Un cole para todos
- Guía 2: Ana y su tableta
- Guía 3: Un día con Ángel

Con la financiación de:

