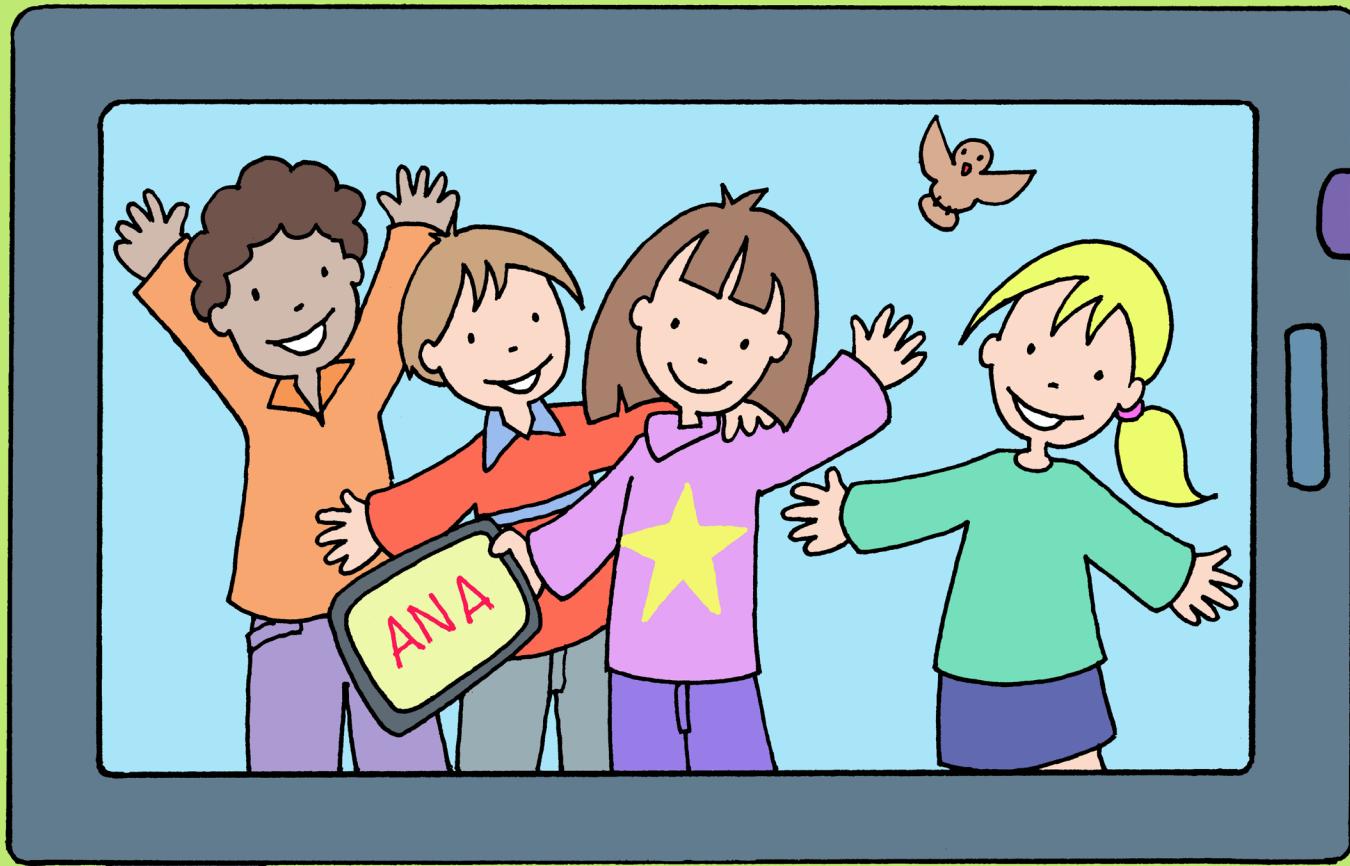


ANA Y SU TABLETA

2

Colección : "Tecnologías para la inclusión"



Autores de las guías:

Antonia Burguillos Iglesias
Ana Isabel Loné Areces
Antonio del Monte Millán
Jesús Nieto Sanz
Remedios Picón Cortés

Coordinado por:

Guadalupe Montero de Espinosa Espino
y Laura Muñino Gil

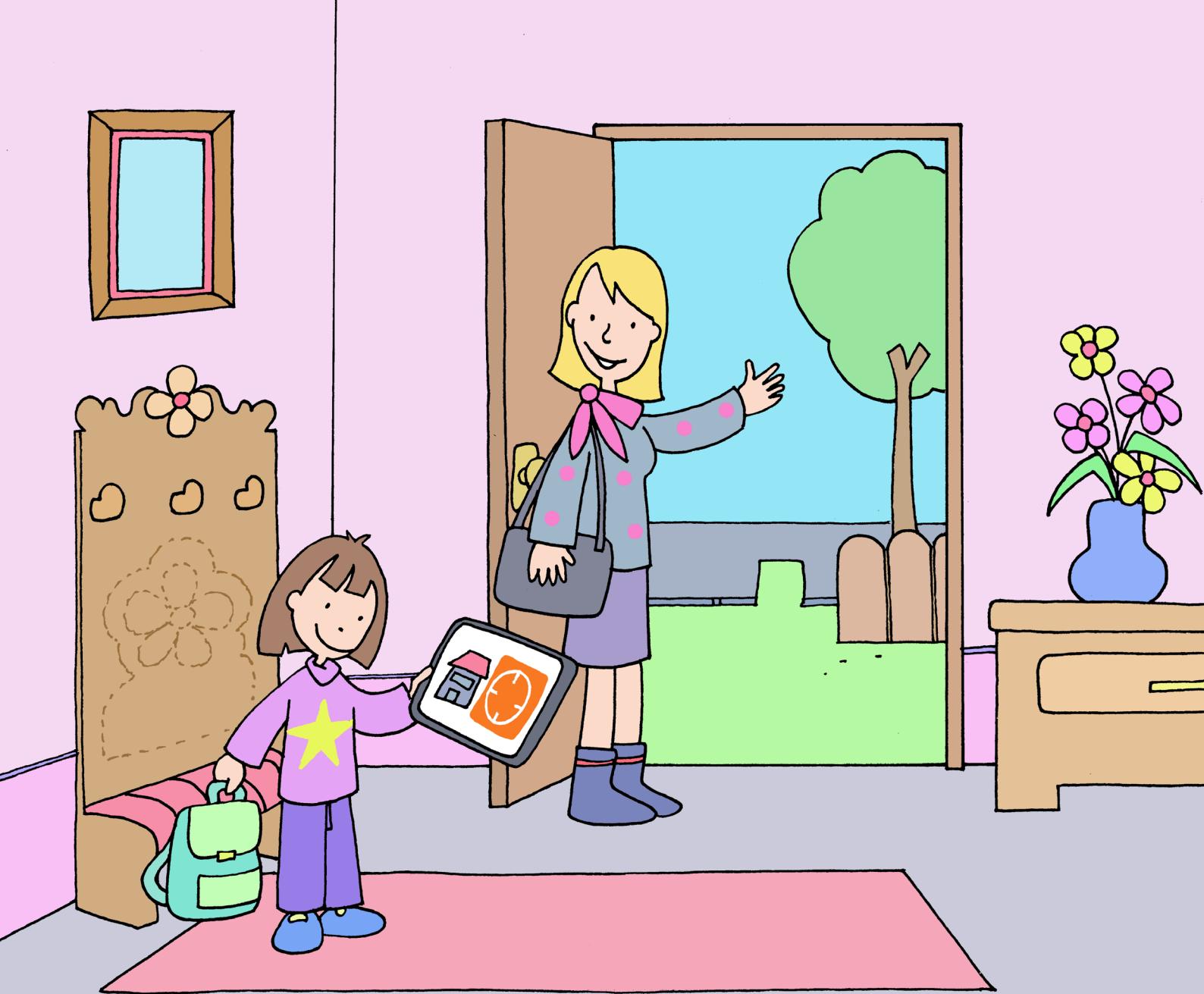
Ilustradora:

Ana Guerrero

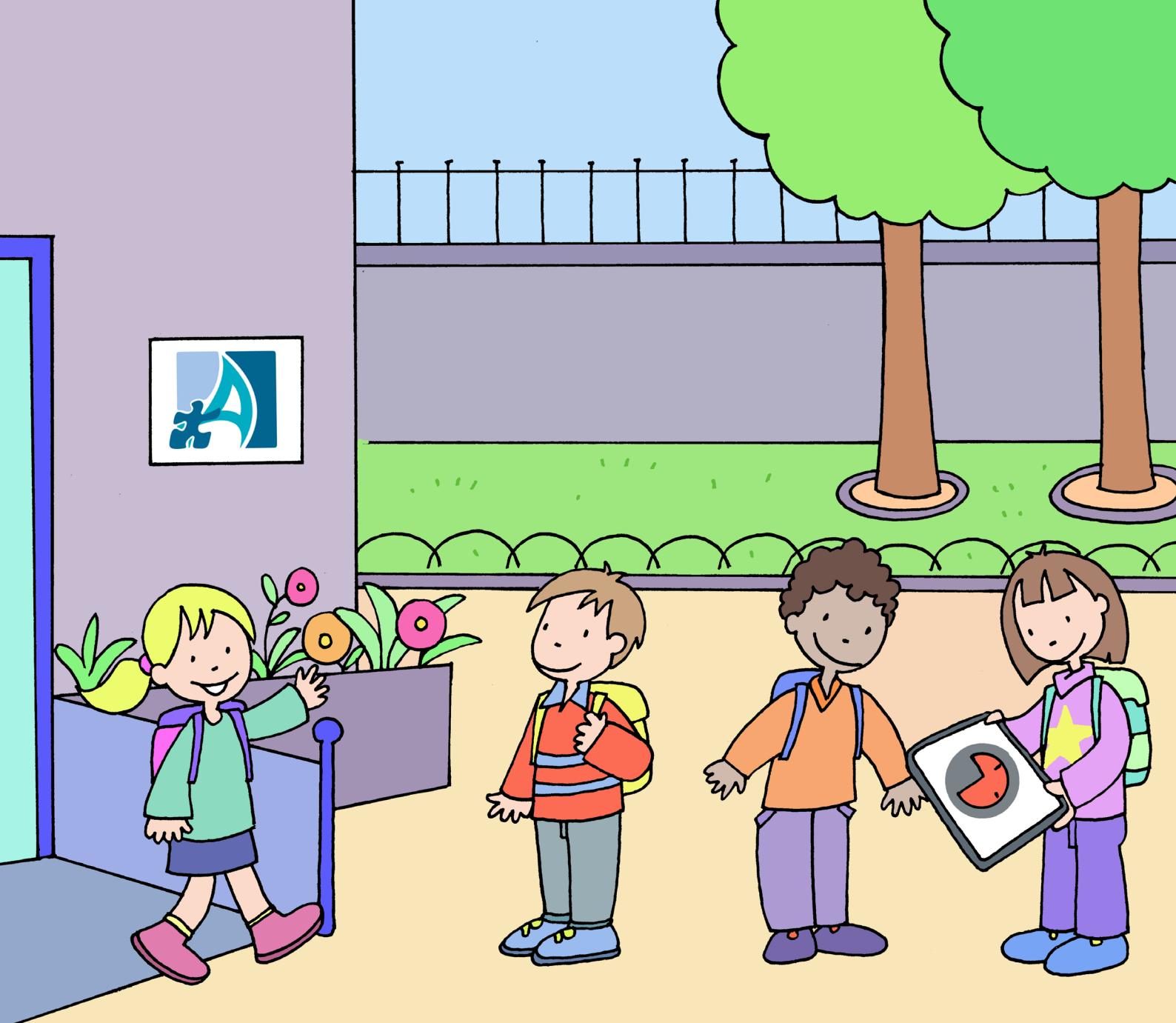
Depósito legal: M-19877-2019
ISBN: 978-84-09-12259-2

Printed in Spain

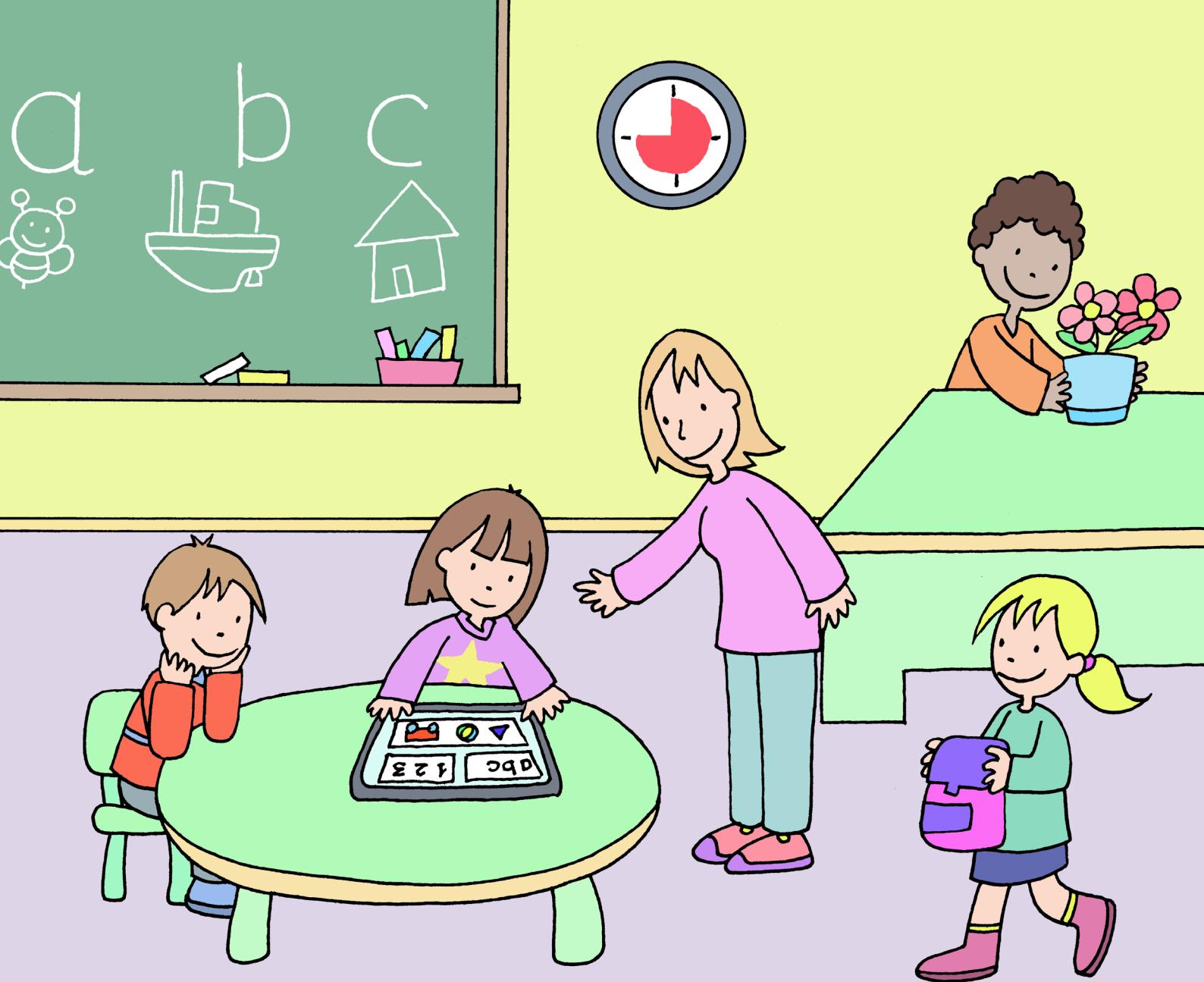
Dedicado a todos los niños y niñas que nos han enseñado a lo largo de los años que la tecnología, bien utilizada, es un importante apoyo para su vida.



ANA MIRA SU TABLETA Y COGE LA MOCHILA PARA IR AL COLE.



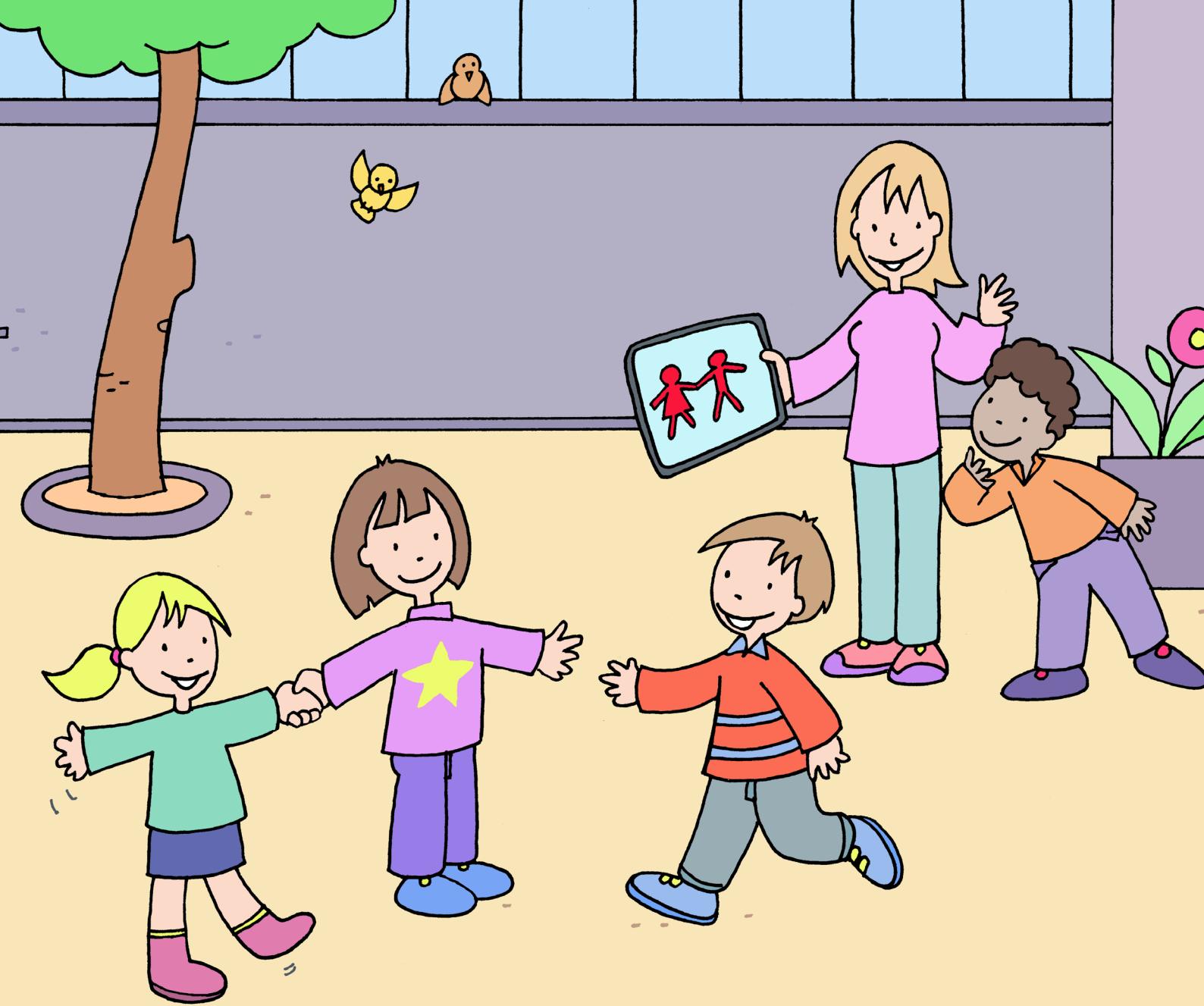
SUENA LA ALARMA Y ANA SE PONE EN LA FILA PARA ENTRAR CON SUS COMPAÑEROS.



COMIENZA LA MAÑANA EN LA CLASE Y ANA PONE EN SU TABLETA LAS ACTIVIDADES QUE VAA HACER.

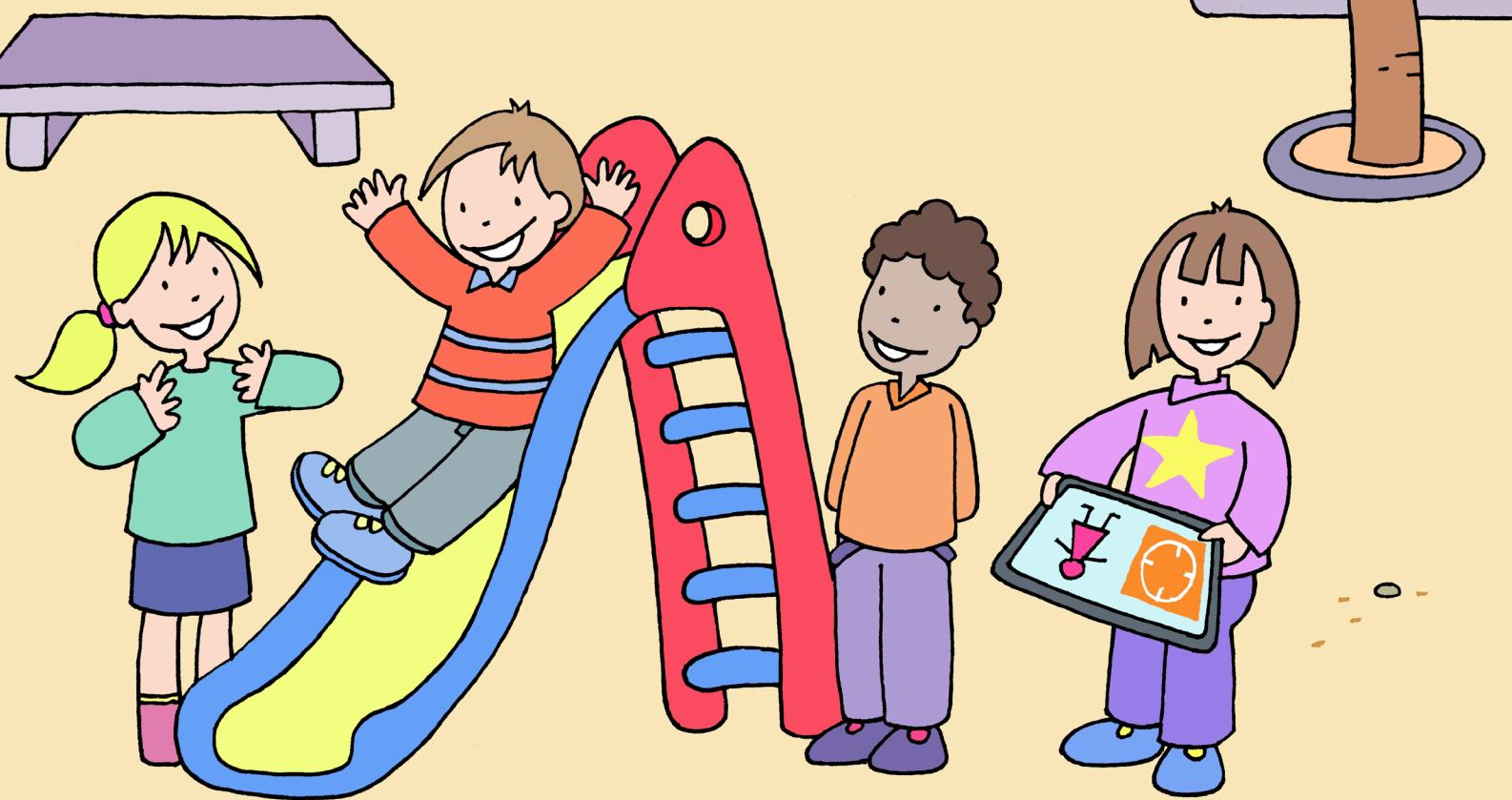


LLEGÓ EL MOMENTO, A ANA LE SUENA UNA ALARMA EN SU TABLETA Y SE OYE DECIR: TOCA RECREO.



A LAURA, A PABLO Y A JAVIER LES GUSTA JUGAR CON ANA EN EL RECREO.

A ANA LE GUSTA MUCHO TIRARSE POR EL TOBOGÁN.
A VECES ESTÁ OCUPADO, PERO CON SU TABLETA SABE
ESPERAR Y PUEDE SABER CUÁNDO LE TOCA TIRARSE.





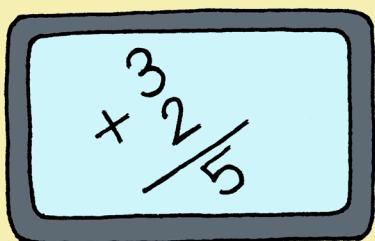
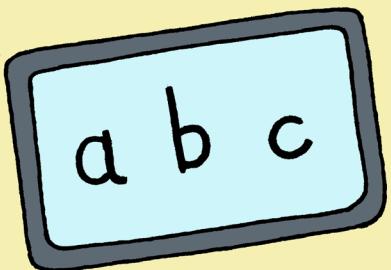
RAÚL HA TRAÍDO
PERA Y PABLO
PLÁTANO Y ZUMO.

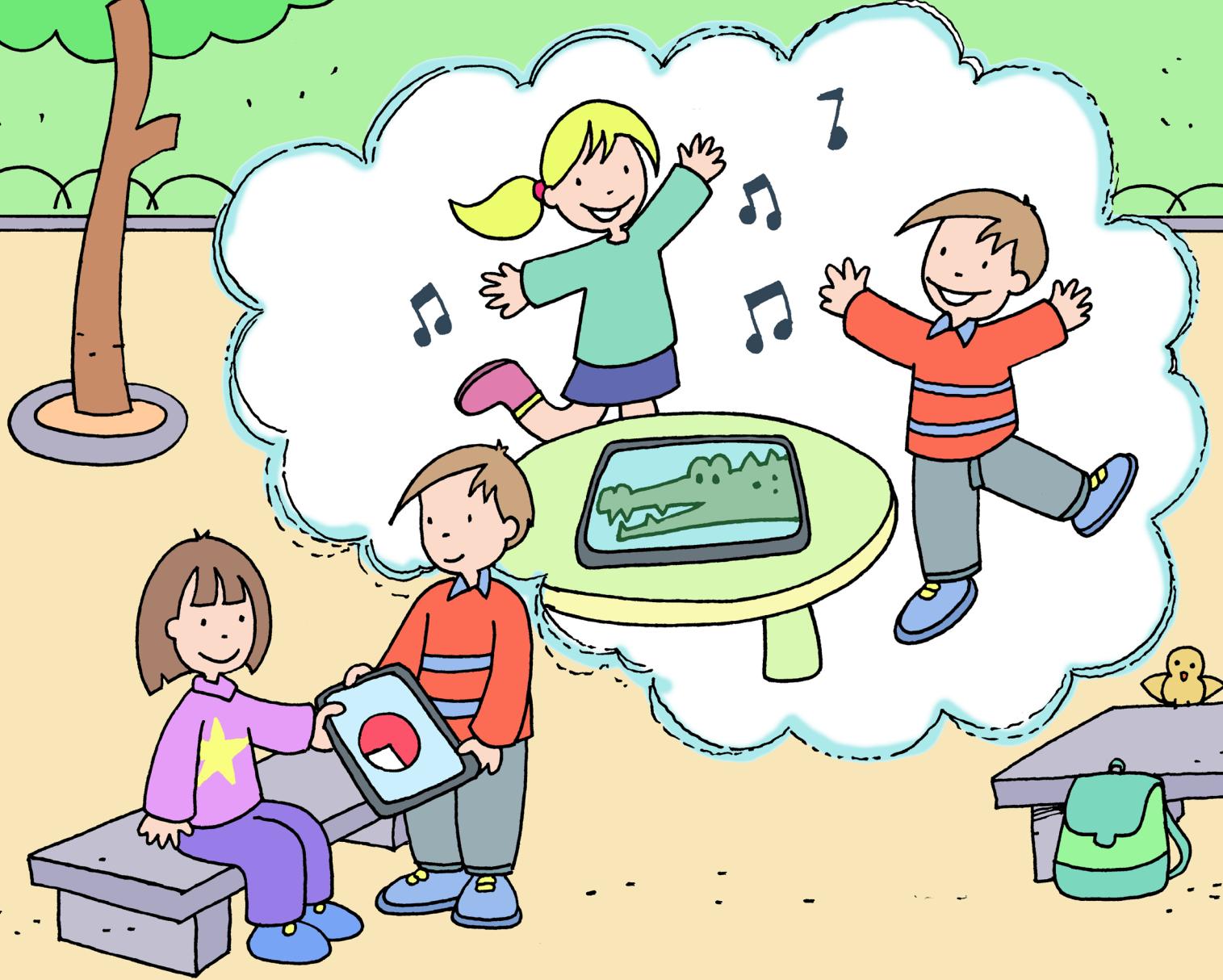
EL MEJOR MOMENTO DEL RECREO LLEGA CUANDO DEJAN DE JUGAR
Y HABLAN DE SUS COSAS, MIENTRAS TOMAN UN ALMUERZO.
A TODOS LES GUSTA VER LO RÁPIDA QUE ES ANA DICIENDO CON SU
TABLETA LA FRUTA QUE TRAE CADA UNO.

RAÚL,
ANA LA NECESITA.

DE REPENTE, RAÚL LE QUITA LA TABLETA A ANA PORQUE QUIERE VER LOS CANTAJUEGOS, PERO PABLO LE DICE QUE NO, QUE PARA ANA ES MUY IMPORTANTE TENER SU TABLETA PARA HACER LAS MISMAS COSAS QUE LOS DEMÁS.

ANA USA LA TABLETA PARA: HABLAR, SABER CÓMO PASA EL TIEMPO,
ORGANIZARSE... Y MUCHAS COSAS MÁS.



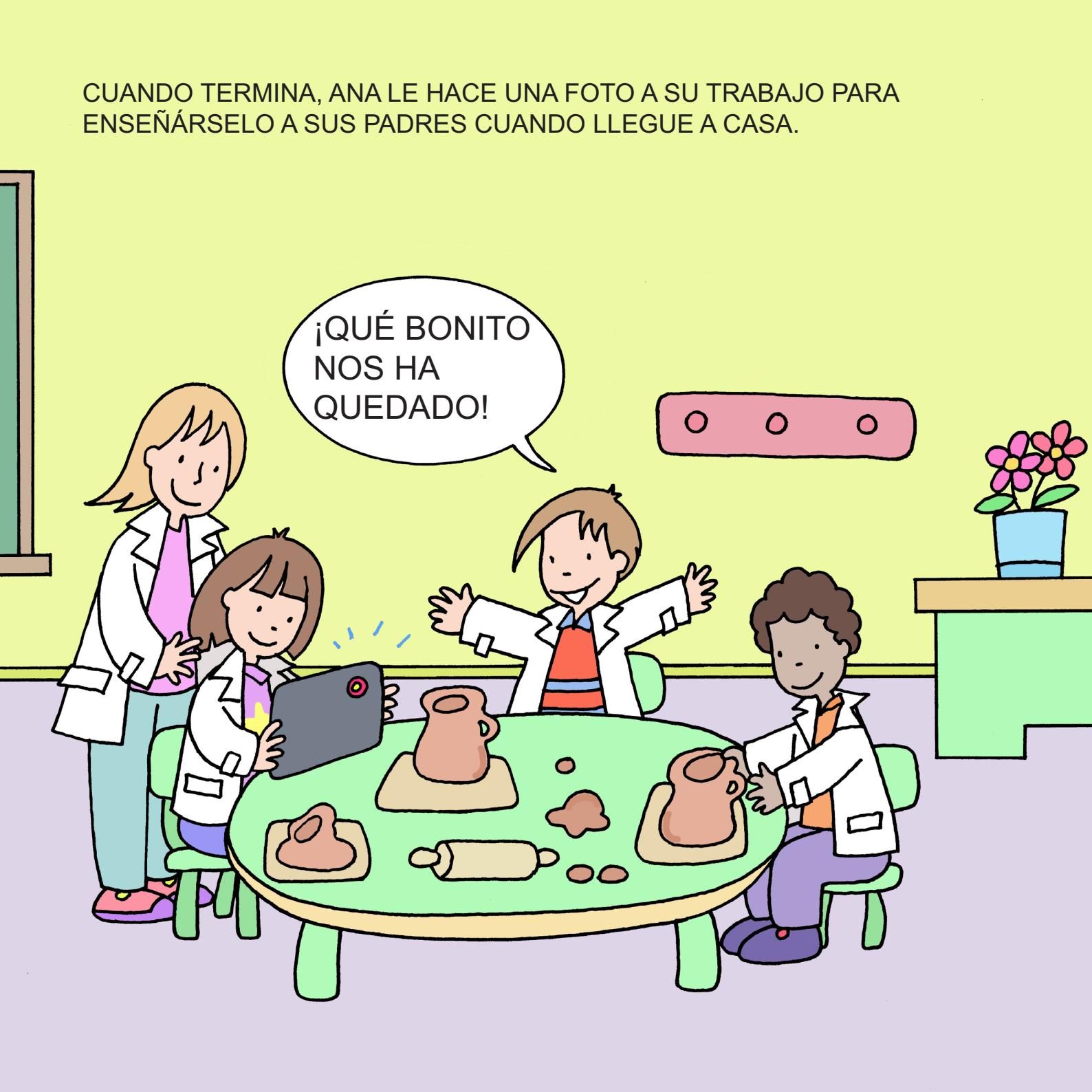


RAÚL SE HA EQUIVOCADO, PENSABA QUE LA TABLETA DE ANA ERA LA QUE USAN A VECES EN CLASE PARA JUGAR Y PARA VER ALGUNOS VÍDEOS DE MÚSICA.

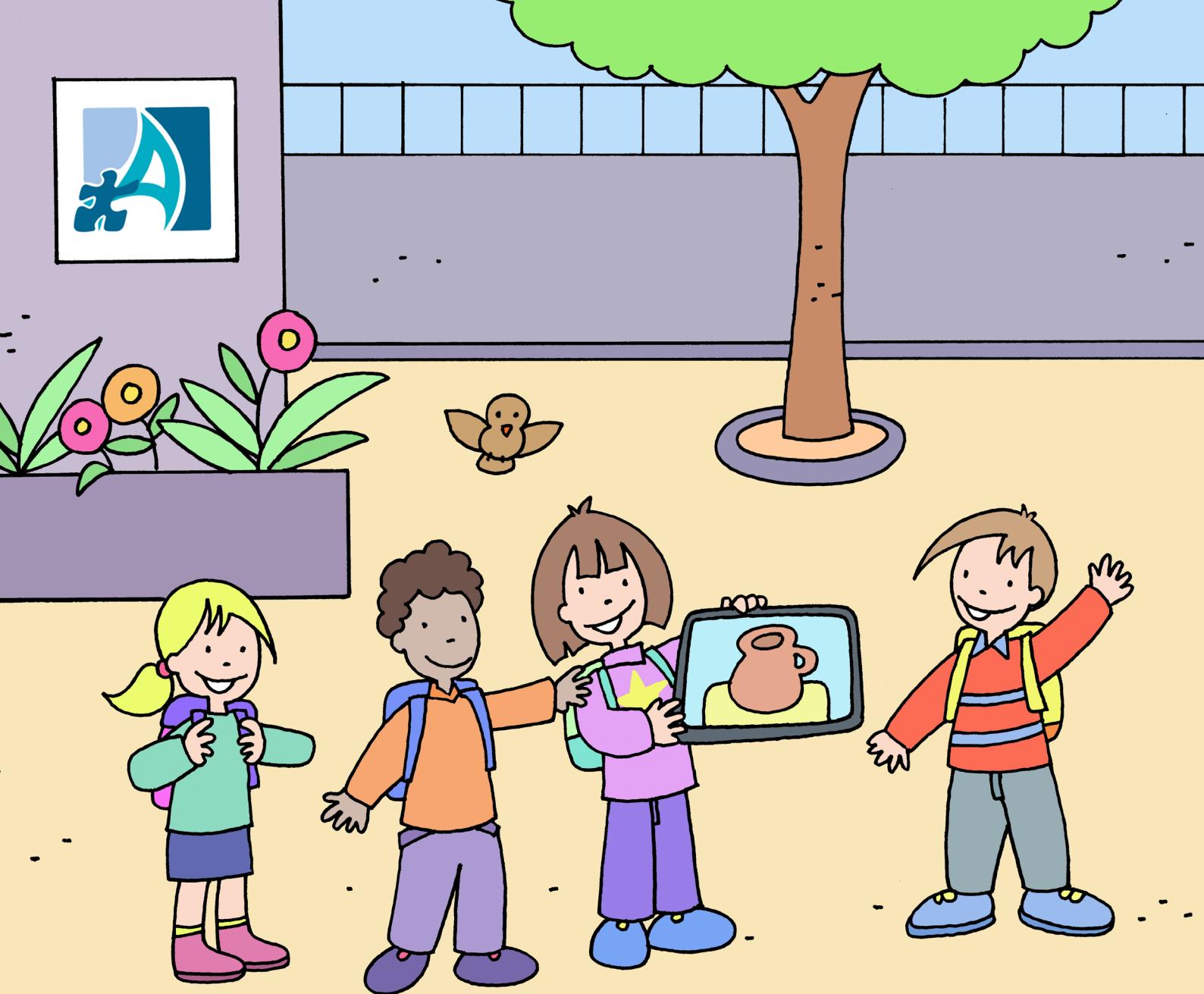


DESPUÉS DEL RECREO, ANA MIRA SU AGENDA.
TOCA PLÁSTICA Y SE FIJA EN LA TABLETA PARA SABER LO QUE TIENE
QUE IR HACIENDO.

CUANDO TERMINA, ANA LE HACE UNA FOTO A SU TRABAJO PARA ENSEÑÁRSELLO A SUS PADRES CUANDO LLEGUE A CASA.



¡QUÉ BONITO
NOS HA
QUEDADO!



A LA SALIDA DEL COLEGIO SALE FELIZ ENSEÑANDO LA FOTO DE SU TRABAJO DE PLÁSTICA. GRACIAS A SU TABLETA, ANA PUEDE HACER LAS MISMAS COSAS QUE SUS COMPAÑEROS.

ANA Y SU TABLETA

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.

ANA Y SU TABLETA:

La protagonista de esta guía es Ana, una niña que va siempre acompañada de su tableta que emplea como apoyo para acceder y participar de una manera muy activa en su día a día.

Veremos cómo comienza el día preparándose para ir al cole sin olvidarse de su herramienta y cómo al llegar espera en la fila junto al resto de compañeros. Todo esto se consigue gracias al empleo de aplicaciones específicas que hacen uso de imágenes (fotografías o pictogramas) para ofrecer la información necesaria a alumnado que, sin disponer de habilidades de lectoescritura, requiere de la presencia de la información de manera permanente en el tiempo para comprender mejor el entorno y las actividades (accesibilidad cognitiva).

Una vez en clase, Ana puede ver la organización de su mañana teniendo siempre presente qué es lo que toca en cada momento gracias a una agenda visual.

Además, su tableta le ayuda a saber los tiempos de cada actividad y así poder ser más autónoma para hacerlas. Por ejemplo, saber cuándo toca la hora del patio. Otro gran objetivo perseguido por este tipo de aplicaciones es el desarrollo de habilidades de autonomía personal que permitan que el alumnado sea menos dependiente de los adultos de referencia (profesores o familiares).

Una vía para que Ana juegue con sus compañeros incrementando su participación, es utilizar su tableta para saber a qué juego van a jugar y cuándo es su turno. Las tabletas pueden contener aplicaciones que ayuden de manera visual a la gestión del tiempo de espera que, en las personas con necesidades especiales, en muchas ocasiones supone una dificultad.

En los momentos de conversación, tanto las estructuradas como aquellas que se originan de manera natural, las tabletas van a tener un papel relevante. Como se puede observar, nuestra protagonista participa de las conversaciones en los recreos con su apoyo.

Esta guía busca sensibilizar a los alumnos y alumnas de nuestros centros escolares para que comprendan y respeten que el uso de las tabletas y “smartphones” por parte de alumnado con necesidades educativas especiales, evitando considerarlos únicamente como dispositivos de juego o que solo sirven para ver vídeos. Se trata de mostrar cómo la tableta puede ser un APOYO NECESARIO para que puedan comunicarse, saber cómo pasa el tiempo, entender mejor el entorno, etc. Que los más pequeños descubran estos usos les ayudará a comprender mejor la utilidad de estos recursos y a interiorizar la importancia que tienen para sus compañeros y compañeras.

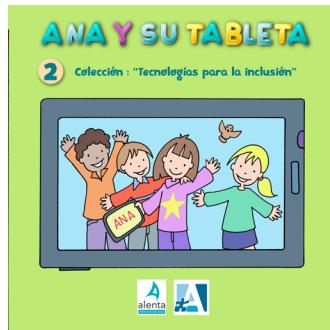
Se podrá descubrir, también, cómo el uso de la tecnología ayuda a solventar una de las dificultades que las familias suelen plantear en las escuelas: saber qué hacen sus hijos en los centros cuando éstos no pueden decírselo por sí mismos. El soporte visual se convierte por tanto en imprescindible para facilitar esta información.

Las aplicaciones más utilizadas para cubrir las necesidades planteadas en la guía son aquellas relacionadas con los horarios, agendas, temporizadores, alarmas y gestores de tareas, de los que se puede encontrar una gran variedad de ejemplos en las tiendas de aplicaciones de los principales sistemas operativos de los dispositivos móviles.

La lectura del cuento puede complementarse con el conocimiento en vivo de algunas aplicaciones si se dispone de ellas en el Colegio, para mejorar el conocimiento de los alumnos sobre ellas, facilitando la experimentación personal del uso de las mismas.

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:

