



Tecnologías Específicas en el Aula  
DISCAPACIDAD VISUAL  
Fichas de apoyo al profesor

**GUÍA BÁSICA  
DEL PROGRAMA  
“EL CARACOL SERAFÍN”**

[Iniciación a las TIC]

Última revisión: Mayo/2017

Grupo de Trabajo sobre Nuevas Tecnologías en Educación  
ONCE. CRE de Barcelona y Zona de Influencia.  
(Cataluña, Islas Baleares, Aragón, La Rioja, Navarra)



# ÍNDICE

---

1.¿Qué es?.....	3
2.¿Cuál es su estructura?.....	3
3.¿Dónde descargarlo? .....	3
4.Contenidos básicos.....	4

## 1. ¿Qué es?

El caracol Serafín es un juego didáctico multimedia, elaborado por la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), para niños y niñas de entre 3 y 6 años, accesible a personas con ceguera o discapacidad visual. Busca contribuir al desarrollo de recursos educativos accesibles, que atendiendo a la diversidad, ofrezcan las mismas características y objetivos a todo el alumnado, incluidos los niños y niñas con discapacidad visual, y garanticen así la igualdad de oportunidades.

El programa, permite seleccionar entre cinco idiomas (castellano, catalán, euskera, gallego e inglés) y verbaliza en voz alta todo el contenido de cada una de las pantallas, respetando el ritmo marcado por cada alumno, para que las personas sin visión puedan ser autónomas al seleccionar las opciones de los menús.

## 2. ¿Cuál es su estructura?

Está compuesto por un cuento y varios juegos. Se recomienda empezar con el cuento, ya que permite iniciarse en el conocimiento del teclado del ordenador y el funcionamiento de la aplicación de forma muy sencilla.

En el caso de los juegos, se puede elegir entre dos formas de jugar, en función de la habilidad del alumnado:

- **Todos los juegos:** Forma de seleccionar los juegos automática y dirigida. Es una forma sencilla de jugar dirigida a los más inexpertos, donde se va pasando de juego en juego, de forma automática, sin intervención del usuario, a medida que se avanza con la aplicación. Cuando se acaba un juego, aparece el siguiente.
- **Elijo mascota:** Forma de seleccionar los juegos interactiva. Se exige al niño una participación más activa ya que es él quien debe decidir a qué juego ir en cada momento, navegando por el menú.

## 3. ¿Dónde descargarlo?

El juego se puede descargar desde la Web de la ONCE:

[http://descargas.pntic.mec.es/contenidos/premios\\_curriculares/2009/caracol\\_serafin/caracol\\_serafin.zip](http://descargas.pntic.mec.es/contenidos/premios_curriculares/2009/caracol_serafin/caracol_serafin.zip)

## 4. Contenidos básicos

Las actividades están diseñadas para que sean accesibles a todos los niños y niñas, con discapacidad visual o sin ella. Nos movemos en los menús con el tabulador y seleccionamos con intro. Cada una de las actividades tiene sus instrucciones correspondientes en audio y video.

Las actividades están organizadas por orden de dificultad.

### OPCIONES:

**Menús:** Nos movemos en los menús con <tabulador>. Una vez seleccionada una opción se activará con la tecla <Intro>. También se puede utilizar el ratón.

- Menú idioma: “**Cambio de idioma**”, para elegir entre castellano, inglés, catalán, eusquera y gallego.
- Menú principal:
- **Cuéntame un cuento.** Continuar con barra espaciadora.
  - Cuento completo
  - Cuento en capítulos
    - Serafín el caracol
    - Me voy
    - Mares y serpientes
    - El gigante del jardín
- **Quiero jugar**
  - **Elijo mascota**
    - Caracol
      - Carrera de caracoles. Barra espaciadora.
      - Mis amigos son tus amigos. Enter.
      - Jugamos al escondite. Cualquier tecla.
      - A salto de mata. Barra espaciadora.
    - Gata
      - Cuenta conmigo. Control.
      - Sigue el ritmo. Enter.
      - A casita que llueve. Cursor arriba – abajo.
      - Teclas musicales. Teclas fila guía. (asdf – jklñ)
    - Colibrí
      - Memoria animada. Fila de números.

- Cuento virtual. Cursor arriba – abajo. Enter.
  - Musica en vivo. Cualquier tecla.
  - El bosque sonoro. Control. Enter.
  - La tortuga
    - De compras. Cursor izquierda – derecha. Enter.
    - Quien es quien. Cursor izquierda – derecha. Enter.
    - La caja de música. Cursor arriba – abajo. Fila de números.
    - Cucú, tras tras. Repaso de todas las teclas.
  - Todos los cuentos
  - Ludoteca Braille: puntos mágicos
- **Escuchar un Cuento: “elige un título”**
  - La pulga Leocadia
  - Sillas y cojines
  - Una, dola, tela, catola
  - El mar
  - Todo el cuento

Una vez que se inicia la lectura del cuento, existe la posibilidad de navegar por la pantalla utilizando la tecla **<Tabulador>**. Se podrá acceder al menú anterior (pulsando una vez **<Tabulador>** y luego, **<Intro>**), a la página anterior (pulsando dos veces **<Tabulador>** y luego, **<Intro>**) o a la página siguiente (pulsando tres veces **<Tabulador>** y luego, **<Intro>**). También se puede utilizar el ratón.

- **Jugar al nivel 1**

Esta opción del Menú es interactiva. El niño podrá elegir entre 4 actividades diferentes a las que accede con el tabulador y el intro (o con el ratón).

- **Jugar al nivel 2**

Esta opción del Menú es interactiva. El niño podrá elegir entre 4 actividades diferentes a las que accede con el tabulador y el intro (o con el ratón).

En los dos niveles:

- Para la realización de las actividades será necesario utilizar distintas teclas: <**cursores**> (arriba-abajo-izquierda-derecha), <**tabulador**>, <**barra espaciadora**> o <**intro**>.
- En alguna actividad será necesario pulsar las teclas de <números del teclado numérico>.



## El caracol Serafín

Ilustración 1 El caracol Serafín