



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

**GUÍA BÁSICA
DEL PROGRAMA
"EL ÁRBOL MÁGICO
DE LAS PALABRAS"**

[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 árbol mágico de las palabras” es un juego didáctico multimedia especialmente elaborado para niñas y niños con ceguera o deficiencia visual, de 4 a 7 años, diseñado por profesionales con experiencia en la educación de personas con discapacidad visual y en la creación de juegos informáticos.

El objetivo es proporcionar un juego de ordenador accesible a las necesidades e intereses de esta población. “El árbol mágico de las palabras” cumple con las normas de accesibilidad y del “diseño para todos” y puede ser utilizado también por niñas y niños videntes, sin discapacidad visual.

Este recurso educativo es, por tanto, un instrumento inclusivo e integrador dentro del aula ya que puede ser utilizado por todos los alumnos.

2. ¿Cuál es su estructura?

Consta de un cuento interactivo, escrito en 4 capítulos, que respeta los intereses, necesidades y motivación de estas edades, y de 21 actividades, agrupadas en dos niveles de dificultad, que trabajan aspectos psicopedagógicos y contenidos del currículo educativo de edades correspondientes al segundo ciclo de educación infantil y primer ciclo de educación primaria (entre 4 y 7 años, aproximadamente).

Las actividades se ajustan al desarrollo evolutivo de cada niño, su capacidad de atención, su conocimiento acerca del ordenador y su ritmo de aprendizaje. Todos los contenidos del programa pueden ser trabajados en castellano, gallego, catalán, eusquera e inglés.

El juego permite trabajar con el teclado del ordenador y con el ratón, y utiliza información auditiva y refuerzos verbales de forma constante, con efectos sonoros, voces naturales y expresivas que posibilitan a las niñas y niños con ceguera la comprensión del juego y les motivan en todo momento, sin necesidad de utilizar la información visual de la pantalla. Además, se ha cuidado con especial atención la claridad de las imágenes, los contrastes visuales, el colorido y la disposición de la información visual, para que sea accesible a las personas con algún resto visual.

Junto al software, la ONCE ha editado el cuento en braille y tinta, con ilustraciones en relieve, para permitir a las niñas y niños con discapacidad visual su lectura directa con el sistema braille y un acercamiento táctil a las ilustraciones que aparecen en la pantalla del ordenador: al árbol, el castillo y los personajes más representativos.

3. ¿Dónde descargarlo?

El juego se puede descargar desde la Web de la ONCE: <http://educacion.once.es/cuentos/descargas/arboly.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: “**Elige un idioma**”, para elegir entre castellano, inglés, catalán, eusquera y gallego.
- Menú principal: “**¿qué quieres hacer?**”
- Escuchar un Cuento: “elige un título”
 - **El rey**
 - **La banda del dragón**
 - **El árbol de las palabras**
 - **El fruto mágico**
 - **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 (menú: el árbol de las palabras)

Esta opción del Menú es interactiva. El niño podrá elegir entre 10 actividades diferentes situadas estratégicamente en distintas partes del árbol, a las que accede con el tabulador y el intro (o con el ratón):

- **Raíz: “Los frutos del otoño”**
- **Tronco: “Cada mochuelo a su olivo”**
- **Corteza: “Música maestro”**
- **Savia: “Corre, corre que te pillo”**

- Rama: "Adivina adivinanza"
- Nido: "Que llueva, que llueva"
- Hoja: "Cada oveja con su pareja"
- Yema: "De tal palo, tal astilla"
- Flor: "Abracadabra"
- Fruto: "Pinto, pinto gorgorito"

○ **Jugar al nivel 2 (menú: el castillo medieval)**

Esta opción del Menú, también es interactiva. El niño podrá elegir entre 11 actividades diferentes situadas estratégicamente en distintas partes del castillo medieval, a las que accede con el tabulador y el intro:

- Adarve: "Canta, canta, pajarico"
- Almenas: "Jugar a los disparates"
- Puente levadizo: "Visitar el castillo"
- Torre del homenaje: "Regalos de la Naturaleza"
- Torreón: "Animales animados"
- Salón de música: "Cursores"
- Rastrillo: "Birlibirloque"
- Muralla: "Mercadillo medieval"
- Salón del trono: "¿Jugamos al escondite?"
- Foso: "Cuenta cuántos"
- Nube: "Aprende a escribir en braille"

En los dos niveles:

- Mientras se ejecuta una actividad, también se podrá acceder al menú anterior ("Jugar al nivel 1: el árbol de las palabras" o "Jugar al nivel 2: el castillo medieval"), pulsando <Tabulador> y luego, <Intro>.
- Con la tecla <F1> es posible ir a un menú para avanzar, repetir o continuar una escena, o un juego, o para cambiar de idioma.
- 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>.

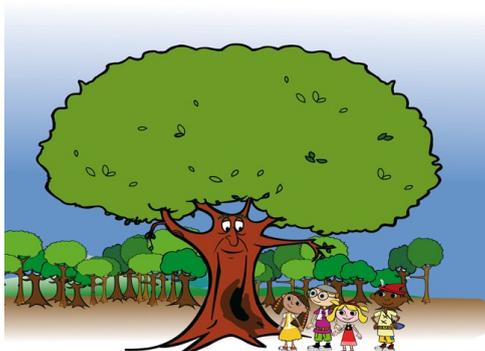


Ilustración 1 El árbol mágico de las palabras