

# Pantallita: aplicaciones prácticas de un juego educativo

Salomé Recio Caride  
CEIP Ntra. Sra. Del Carmen, Murcia

## Resumen

*Con esta comunicación, pretendo presentar el juego “Pantallita”, con el que he ganado el primer premio del concurso de elaboración de juegos multimedia que convoca la Consejería de Educación de la Región de Murcia en su edición de 2009, y que va dirigido a niños y niñas de Educación Infantil y Educación Especial.*

*Con este juego se motiva a los niños con problemas de aprendizaje, idioma, retraso madurativo del lenguaje o del proceso enseñanza-aprendizaje, utilizando para ello los sentidos, la música, las imágenes, el cálculo... recursos ideados para ayudar a los pequeños con limitaciones como técnica estimuladora para aumentar la capacidad de aprendizaje.*

*Además, expondré casos concretos que existen en mi Centro Educativo, tanto de alumnado con Necesidades Educativas Especiales y/o específicas (como población inmigrante con problemas de lenguaje) y de que manera llevo a cabo mi tarea con la ayuda de la Pizarra Digital Interactiva (PDI).*

*Palabras clave: juego, problemas aprendizaje, PDI*

## 1. Introducción

Cada día encontramos más casos de diversidad entre el alumnado de los Colegios Públicos de régimen ordinario de nuestra Región.

En el capítulo VII del Decreto n.º 359/2009, de 30 de octubre, por el que se establece y regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, se hace referencia, entre otros aspectos a, “*la promoción de proyectos de innovación e investigación educativa, el impulso de buenas prácticas en los centros educativos de la Región de Murcia y la publicación de materiales impresos y en soporte digital que favorezcan la atención educativa de este alumnado*” tanto en lo que se refiere a:

- alumnos diagnosticados como ACNEES (alumnos con necesidades educativas especiales, asociados a la discapacidad)
- alumnado con Necesidades Específicas de apoyo educativo (niños con problemas de lenguaje, déficit de atención, límites, disléxicos...)
- alumnado que se incorpora tardíamente al sistema educativo español, cuya lengua materna es distinta del español y presenten graves carencias lingüísticas en esta lengua.

Son imprescindible juegos que estimulan los sentidos y con ello el desarrollo del lenguaje, las matemáticas, la imaginación y el desarrollo artístico y musical.

Es sabido que los niños de hasta 6 años adquieren un mayor conocimiento siempre y cuando se les estimule con ejercicios o juegos, tanto si tienen como si no tienen deficiencias. A lo que se suma la importancia que tiene el desarrollo de los sentidos para favorecer los conocimientos y la atención en niños con dificultades de aprendizaje.

Por estos motivos, me centré en esos aspectos a la hora de elaborar el juego de “Pantallita”, ya que con él se trabaja sobre la audición, con ayuda de vídeos y canciones, así como con

preguntas que hacen que el alumno obtenga un sonido como respuesta a un estímulo al hacer su elección cuando participa en cualquiera de los 24 juegos que componen este software.

El apoyo visual está muy cuidado, ya que los objetos que se han elegido o creado intentan acercar al alumno a su realidad, favoreciendo de esa forma su reconocimiento a la vez que ayuda a los más necesitados en su aprendizaje.

El tacto desarrolla un papel muy determinante a la hora de utilizar la pizarra digital interactiva, ya que al tocar esta herramienta de forma directa obtiene respuestas inmediatas, y esto motiva mucho a los pequeños.

No quiero dejar de hacer referencia a la actividad integradora que supone el uso de la PDI, ya que a la hora de utilizarla se apoyan entre los alumnos a la hora de tomar una decisión jugando, del mismo modo que se va pasando el turno y dejando a otro compañero cuando ya han jugado.



Como con el ordenador, los niños tienen un orden de salida que ya conocen, así como unas normas de uso que saben que deben cumplir.



## 2. El juego de Pantallita



[http://www.educarm.es/admin/webForm.php?aplicacion=PREMIOS\\_TIC&mode=ampliacionContenido&sec=1462&ar=445&cont=9608&web=43&zona=&menuSeleccionado=](http://www.educarm.es/admin/webForm.php?aplicacion=PREMIOS_TIC&mode=ampliacionContenido&sec=1462&ar=445&cont=9608&web=43&zona=&menuSeleccionado=)

Este juego está elaborado con el programa Neobook y sus destinatarios son alumnos de Educación Infantil (3 a 6 años) y de Educación Especial.

Se trata de un juego en el que se aprenden distintos contenidos incluidos en el currículum del Ciclo de Educación Infantil y que pertenecen a las tres áreas del mismo. Es un programa informático especialmente elaborado para niños de la etapa de Educación Infantil, pero también puede resultar útil en otras etapas educativas y, sobre todo, en alumnos con necesidades educativas especiales, y persigue convertirse en un recurso más a la hora de fomentar en nuestros alumnos las habilidades comunicativas y la alfabetización perceptivo-visual, trabajando sobre el vocabulario básico de los principales campos semánticos que se abordan en la etapa de Educación Infantil.

Con el juego se abordan actividades sobre los números, letras, colores, formas geométricas, estaciones del año y conceptos básicos del área de lógico-matemáticas.

### 2.1. Objetivos del Área de Conocimiento de Sí Mismo y Autonomía Personal

- Conseguir una coordinación visual y manipulativa adecuada por medio de la exploración de objetos, aplicada a las tareas cotidianas y a la representación gráfica.
- Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorando el juego como medio de relación social de ocio y tiempo libre.

## 2.2. Objetivos del Área de Conocimiento del Entorno

- Observar y explorar de forma activa el entorno, generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por el conocimiento.
- Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.
- Identificar y representar relaciones espaciales y geométricas.
- Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones, cambios y transformaciones, desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.

## 2.3. Objetivos del Área de Comunicación y Representación

- Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura, explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.
- Desarrollar la capacidad de análisis de las expresiones orales en sus elementos, tales como palabras, morfemas, sílabas y fonemas, y establecer sus relaciones con la representación escrita de la lengua.
- Iniciarse en la lectura de palabras.
- Iniciarse en la audición musical, progresando en el desarrollo de sus posibilidades artísticas.

Nos obstante, al contener tantos textos y tan diversos argumentos, el programa se puede aprovechar para abordar infinidad de contenidos incluidos en las otras dos áreas del currículum de Educación Infantil y Educación Especial. No olvidemos que en estas edades es fundamental el trabajo globalizado.

## 3. Necesidades de Atención a la Diversidad y Apoyo específico

El juego de “Pantallita” está dirigido a niños y niñas de la etapa de Educación Infantil y Educación Especial, especialidades educativas muy ligadas por sus características de trabajo y metodologías, pues de forma perceptiva se puede trabajar sobre vocabulario y conceptos, teniendo en cuenta aspectos psicopedagógicos y contenidos del currículum educativo de estas edades, así como las adaptaciones curriculares necesarias para el alumnado con NEE que tengamos en nuestras aulas ordinarias, destacando en todos ellos el área de comunicación y representación.

Si, además, estas metodologías las acompañamos o apoyamos con ayuda de las Nuevas Tecnologías, nuestro trabajo se hará más gratificante y fluido, ya que con este apoyo ganamos en motivación, y esto, en educación, siempre resulta beneficioso, sin olvidar las ventajas que esta herramienta nos aporta en el trabajo con los niños de Educación Especial.



En este juego se permite trabajar con el teclado del ordenador y con el ratón, y se utiliza información auditiva y refuerzos verbales de forma constante, con efectos sonoros y voces naturales y expresivas que posibilitan la comprensión del programa. No debemos olvidar de que cada día nos encontramos en nuestras aulas más alumnos con perfiles muy diferentes, y con poco conocimiento del idioma.

El papel que desempeñan las imágenes es fundamental, ya que nos apoyamos mucho en ellas como herramientas complementarias al lenguaje para transmitir conocimientos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como en la comunicación. Es necesario transmitir mensajes a través de las imágenes, y eso lo conseguimos con este juego.

Por eso, es de gran utilidad con alumnos extranjeros que nos llegan a mitad de curso y que desconocen nuestro idioma. No hay nada más positivo que enseñarles vocabulario con ese apoyo visual.

El objetivo es identificar esas imágenes con el apoyo auditivo. De ahí que en el juego encontremos continuamente este apoyo. Además, los sonidos están realizados por una niña de 4 años, lo que hace más cercano ese conocimiento al alumnado al que nos dirigimos, por tratarse de alguien de su propia edad, haciendo más sencilla la comprensión de los conceptos y ayudando al proceso de aprendizaje.

Para facilitar el uso del juego a niños con problemas visuales o de comprensión lectora, en todas las páginas encontramos indicaciones por medio de la protagonista, “Pantallita”, que explica lo que se debe hacer. Incluso en el léeme que hay en la página de inicio del juego, se pueden escuchar las instrucciones de uso pinchando sobre el gif, se puede escuchar las instrucciones de uso.

Los niños con problemas auditivos, y en general todos aquellos con deficiencias de tipo sensorial, no van a encontrar dificultad alguna, ya que el manejo de “Pantallita” es tan sencillo que se intuye su uso.

Durante el curso 2009/2010, como profesora de apoyo en Educación Infantil, estoy llevando a los alumnos de 3, 4 y 5 años a la PDI, entre los que se encuentran 4 alumnos con NEE, varios con Necesidades específicas de apoyo educativo y uno con carencias lingüísticas de la lengua española por ser diferente a su lengua materna. Esto me ha proporcionado la oportunidad de poner en práctica este tipo de apoyo educativo para comprobar los avances que se pueden obtener desde el punto de vista de la inclusión.

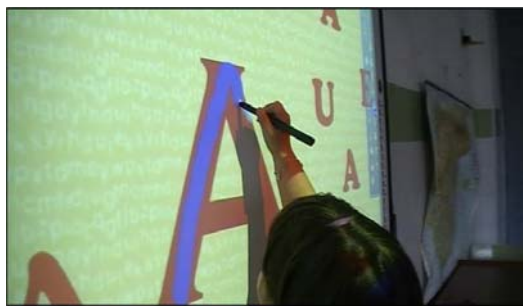
#### 4. Uso de la PDI

El uso de las pizarras digitales interactivas (PDI) en la escuela es ya una realidad a la que no sólo no debemos darle la espalda, sino que debemos ir de la mano diariamente para aprovechar al máximo sus posibilidades, especialmente motivadoras en el proceso enseñanza-aprendizaje. Con la práctica docente del día a día de nuestras Aulas utilizando las mejores tecnologías conseguimos enseñar mejor aportando la creatividad como valor añadido.



Esta nueva herramienta es mágica para los pequeños, y mucho más para los alumnos con problemas de aprendizaje, y la motivación que experimentan unos y otros es tan grande que nos ayuda a que centren la atención sobre aquello que queremos que aprendan. Esto me está concediendo la enorme satisfacción de ver cómo avanzan en su

aprendizaje sin apenas darse cuenta del esfuerzo que desarrollan. Expresiones como “mira, es un ordenador mágico gigante” hacen que día a día me ilusione más por esta herramienta tan positiva y aleccionadora.



Además de utilizar la PDI para que los niños jueguen, en el caso que nos ocupa, con el juego de “Pantallita”, voy más allá, impartiendo clase con el software de la PDI, con la que incluyo algunos ejercicios extras a los propios del juego. Para ello, según los niños van jugando, capturamos imágenes donde los alumnos, con ayuda de las diferentes herramientas de la PDI, escriben, subrayan, decoran... las letras, imágenes, números que se encuentran en el juego de “Pantallita”, haciendo aún más interactivo el juego y aprovechando de una mejor forma el uso de la PDI.

A todo ello hay que añadir lo efectivo que resulta el uso de este tipo de metodología en cuanto a socialización e integración se refiere, ya que los alumnos van dejando paso unos a otros para que todos puedan participar de este aprendizaje de forma colaboradora.

*“Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y que para nosotros conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de “desaprender” muchas cosas que ahora “se hacen de otra forma” o que simplemente ya no sirven. Los más jóvenes no tienen el poso experiencial de haber vivido en una sociedad “más estática” (como nosotros hemos conocido en décadas anteriores), de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal” (Marqués, 2008).*

Por este motivo es importante la formación del profesorado en este aspecto, ya que no debemos olvidar que estamos formando alumnos del siglo XXI y no se puede cerrar los ojos ante esta evidencia.

## 5. Conclusión

El uso del juego de “Pantallita” y la incorporación de la PDI en nuestro día a día ha mejorado la forma de llevar el proceso enseñanza-aprendizaje a nuestras escuelas, favoreciendo que los niños de atención a la diversidad puedan tener más oportunidades.

*“Podemos afirmar que la disponibilidad de las tecnologías digitales en sus distintas versiones (computadoras de sobremesa, portátiles, conexión a Internet, WIFI, pizarras digitales, tablets PC,...) en las escuelas europeas, y las españolas en particular son una realidad palpable y evidente dejando de ser un problema o barrera para el uso educativo de las mismas” (Area, 2009)*

Si ya no es necesario defender, en ningún lugar, los grandes beneficios que nos aportan el uso del ordenador y los diferentes periféricos para favorecer el aprendizaje e incorporación a la escuela, tanto ordinaria con integración, como específica, tal y como venimos demostrando desde hace ya más de 12 años en foros como Tecnoneet, no cabe duda de que los avances que se consiguen con la PDI tienen algo de mágico.

Soto y Fernández en su decálogo para igualdad de oportunidades, apuntan a que uno de los retos es hacer la inclusión real en las aulas, y cómo las TIC puede contribuir a la inclusión promoviendo la realización conjunta de actividades de grupo, y la PDI es un claro ejemplo de ello.

Tras haber experimentado con este juego en diferentes aulas de Educación Infantil de los tres niveles educativos, tengo la convicción de que este tipo de juegos y de herramientas son los recursos más adecuados de los que tenemos acceso en nuestras escuelas y de que los resultados obtenidos no hubieran sido posibles sin su ayuda.

A día de hoy me resulta difícil desarrollar mi tarea docente sin estos recursos tecnológicos, los cuales nos aportan tantos beneficios en nuestro trabajo de inserción de los alumnos con necesidades.

Me gustaría terminar con unas palabras de Pere Marqués, las cuales siento y comparto en su totalidad: “no sé cómo antes se podían hacer clases sin la pizarra digital” (Marqués, 2006)

### Referencias bibliográficas:

- ALVARO, I.; García, A; Lozano, O. y Picazo, E. (2006) El uso de la pizarra digital en educación especial. *Pulso: revista de educación*, 29, pags. 119-137
- AREA, M (2009) El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. *Revista de educación*, 352. ISSN: 0034-8082. Edita el Ministerio de Educación. Madrid.
- DECRETO N° 359/2009, de 30 de octubre, por el que se establece y regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
- GÓMEZ VILLA, M. Y OTROS (2010) Experiencias de comunicación digital interactiva en niños con N.E.E. En Gómez M. y Portillo, M.I. (coords) *Puentes para la comunicación interpersonal: los sistemas aumentativos de comunicación en la escuela* Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo.
- MARQUES, P. (2008) Competencias básicas y alfabetización digital. Roles de los estudiantes hoy. <http://www.pangea.org/peremarques/competen.htm>
- MARQUES, P (2006) La pizarra digital en el aula de clase. Barcelona. Editorial EDEBE.
- SOTO, F.J. Y FERNÁNDEZ, J. (2009) *Decálogo para la igualdad de oportunidades en el mundo digital*. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo.

---

### Cómo citar este trabajo:

- Recio, S. (2010). Pantallita: aplicaciones prácticas de un juego educativo. En Arnaiz, P.; Hurtado, M<sup>a</sup>.D. y Soto, F.J. (Coords.) *25 Años de Integración Escolar en España: Tecnología e Inclusión en el ámbito educativo, laboral y comunitario*. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo.