

EL PERIÓDICO ELECTRÓNICO COMO SOPORTE CURRICULAR EN UNA UNIDAD ESPECÍFICA

Leire REDIN

Colegio "Hijas de Jesús" (Pamplona)

1. ¿Unidad de Currículo Específico (U.C.E.)? ¿Revista informatizada? ¿Nuevas tecnologías como soporte de un currículo específico?

Antes de clarificar la relación pedagógica entre estos interrogantes, sería conveniente aclarar el término U.C.E.

La *U.C.E.* es una medida organizativa que atiende a la diversidad de la Secundaria. Concretamente es una respuesta educativa a las N.E.E. asociadas a una discapacidad psíquica.

Los alumnos que reciben esta atención individualizada tienen repartida su jornada escolar entre la asistencia a un aula-base (a cargo de una profesora de Pedagogía Terapéutica) y la asistencia a su aula ordinaria o grupo de referencia. Es en ésta donde se desarrollan principalmente los objetivos de integración y en el aula específica donde se concentra la mayor parte de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, es una *medida extraordinaria* y así es como debe ser su currículo y todos los elementos que lo conforman, es decir: el qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar.

¿Qué enseñamos?: Objetivos y contenidos traducidos a capacidades. Capacidades adaptativas e integradoras. Capacidades que les hagan desarrollarse como personas autónomas y, por tanto, como ciudadanos con unas habilidades de adaptación a su contexto o comunidad y a sus conciudadanos.

El *cómo enseñarlas* viene determinado por la estructura organizativa de cada U.C.E. que, a su vez, está ubicada en un centro concreto. Sin embargo, debe quedar claro que, sea cual sea el contexto escolar de las Unidades de Currículo Específico, éstas deben atender en su aula-base a los alumnos con discapacidad psíquica en la mayor parte de la jornada lectiva. Y dependiendo de las ca-

pacidades y necesidades de cada uno de ellos, se integrarán con sus grupos de referencia en las áreas de menor carga académica y en actividades y salidas escolares que estén planificadas por el centro.

Ahora bien, *cómo enseñar*; o lo que es lo mismo, cómo aprenden estos objetivos y contenidos conlleva una reflexión por parte del profesorado que evoca estas cuestiones:

¿Cómo se motivan estos alumnos?, ¿cómo conseguirán ver resultados de su aprendizaje de forma inmediata?, ¿cómo harán su aprendizaje significativo y funcional?, ¿cómo engancharles al mundo de las nuevas tecnologías?

Y quizás, *la respuesta* esté en la *Revista Informatizada*.

La Revista Informatizada *es una metodología, una estrategia pedagógica cuya herramienta-soporte es el ordenador*.

No se trata de que el alumno llegue a ser un pequeño experto informático. En este caso, el educando utiliza la informática como una herramienta funcional que le va a permitir crear su revista escolar y para el educador es un proyecto con una función meramente motivacional.

Así pues verá *el ordenador como una herramienta útil para su actividad escolar diaria, y sobre todo, necesaria para su futuro puesto laboral*.

Estos ambiciosos objetivos se irán consiguiendo si programamos y llevamos a cabo un *currículo estructurado en diferentes ámbitos* (ámbito lógico-matemático, ámbito socio-natural, ámbito de la comunicación, ámbito artístico-tecnológico y el ámbito psicomotor), pero *didácticamente unidos y transversalmente relacionados por una revista*, encargada de detallar en sus páginas todo lo aprendido por estos “grandes informáticos”.

2. La revista informática

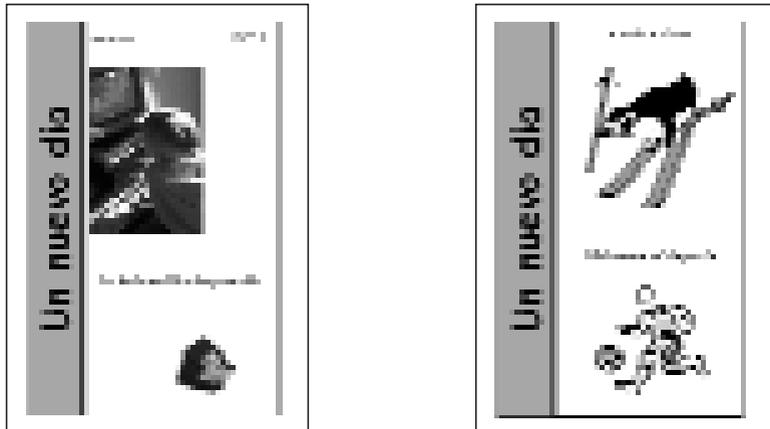
Aunque la revista informática es el resultado visible de un proyecto que es parte de un proceso de enseñanza-aprendizaje, ésta está presente en la elaboración de la propuesta curricular y durante su desarrollo.

Dicho proyecto curricular consta de unos objetivos generales y específicos. Éstos varían cada curso escolar y dan lugar a las diferentes y exclusivas ediciones de la revista.

Los objetivos son secuenciados y por lo tanto trabajados a diferentes niveles según la competencia curricular de los alumnos. Y son los ámbitos lógico-matemático, de la comunicación, socio-natural, artístico-tecnológico y psicomotor los que permiten convertir en contenidos y actividades los objetivos propuestos.

Todos ellos dan cuerpo a una unidad didáctica de la cual surgirá el número escolar de nuestra revista. Sus diferentes secciones serán una selección de actividades realizadas por los alumnos durante el curso.

Este año estamos elaborando la revista número 3 dedicada a los deportes. Hace dos cursos que comenzó este proyecto y estos años escolares ya han dado lugar a dos números dedicados a la informática y el euro.



Las capacidades de nuestros alumnos han permitido que se pudieran tomar decisiones grupales acerca de los nombres que van a recibir los diferentes monográficos, de qué apartados constarán, cargos que van a desempeñar cada uno de los educandos (director, subdirector, encargado gráfico, etc.).

Sin embargo, en este curso actual, las capacidades de los alumnos han limitado la toma de este tipo de decisiones consensuadas.

Veamos cómo se está desarrollando este año el periódico informático:

Título: *Los deportes*

Apartado 1. Presentación del número e introducción al tema.

Apartado 2. Entrevista. Entrevistar a un deportista.

Apartado 3. Artículo sobre salud y deporte, descripción de algún deporte peculiar o tradicional.

Apartado 4. Varios. Recetas para deportistas, pasatiempos sobre el euro y los deportes.

Apartado 5. A dónde ir. Guía de ocio.

Primeramente diseñamos nuestro currículo fundamentado en unos objetivos generales y, posteriormente, programamos los objetivos específicos, los contenidos y las actividades.

No debemos olvidar que el principio y fin de nuestro proyecto es el currículo y son las nuevas tecnologías los medios pedagógicos que necesitamos utilizar para conseguir los objetivos propuestos. Además resultan motivantes y hacen que el alumno aprenda a manejar de manera básica y a nivel de usuario el ordenador.

- a) Los objetivos generales son:
1. Que el alumno llegue a un autoconocimiento físico y anatómico de su cuerpo.
 2. Que sea consciente de su crecimiento personal y sepa reconocer las diferentes características que existen en las etapas evolutivas de las personas.
 3. Que sea consciente de la importancia de una alimentación sana y una adecuada higiene personal para conseguir unos hábitos saludables en su vida diaria.
 4. Que reconozca al ser humano como ser social que es y vea la importancia de las relaciones que establece con su entorno y con las personas con las cuales convive.
- b) Los objetivos específicos son:
1. Que el alumno llegue a conocer las diferentes partes de su cuerpo: la cabeza, el tronco y las extremidades.
 2. Que el alumno diferencie las diferentes etapas evolutivas características del ser humano:
 - Los primeros años.
 - La niñez.
 - La adolescencia
 - La juventud.
 - La edad adulta.
 - La tercera edad.
 3. Que el alumno sepa diferenciar una dieta sana de una dieta desequilibrada y que reconozca como un buen hábito saludable la práctica del ejercicio físico.
 4. Que el alumno conozca los diferentes contextos humanos en los que vive:
 - La familia: madre, padre, hermano, abuelo...
 - El barrio: que sepa desenvolverse en su barrio, ciudad o pueblo.
 - Las amistades: que vea el deporte como una ayuda a la hora de crear lazos de amistad para aprender a convivir con los demás. Que conozca diferentes deportes y llegue a identificarse con uno de ellos.

Una vez programados los objetivos ya podemos dar nombre a la unidad didáctica: *El cuerpo humano y el deporte*.

Y por último, clasificamos por ámbitos los diferentes contenidos.

- En el *ámbito socio-natural*, podremos trabajar los objetivos creando contenidos y actividades relacionados con éste. Por ejemplo:

Objetivo 1:

- La cabeza, el tronco y las extremidades.
- Los cinco sentidos.
- Los órganos vitales.
- Los músculos y los huesos.

Objetivo 2:

- Las diferentes etapas evolutivas.

Objetivo 3:

- Los alimentos.
- La dieta equilibrada. Actividad: inventar dietas sanas.
- Enfermedades derivadas de una dieta desequilibrada.

Objetivo 4:

- Los miembros de tu familia. Actividad: laborar su árbol genealógico.
- Conoce tu barrio o ciudad. Servicios con los que cuenta.
- La ciudad y el pueblo.
- Lugares de Navarra. Actividad (que dará lugar al apartado 5 de la revista): elaboración de una guía de ocio que recoja aquellos lugares navarros que ofrecen actividades o deportes al aire libre.

- En el *ámbito de la comunicación* trabajamos todo el vocabulario que aparece en los contenidos de los diferentes ámbitos. Programamos actividades de expresión oral y escrita, comprensión lectora, gramática y ortografía. Por ejemplo, en expresión escrita, aprendemos los diferentes tipos de texto, especialmente la descripción, narración y entrevista.

Las actividades programadas para ser incluidas en las secciones 3 y 4 de la revista son:

- Describir personas (por ejemplo, a tu deportista favorito), animales, ciudades, pueblos, deportes.
 - Entrevistar a tu ídolo deportivo.
 - Elaborar recetas sanas y equilibradas.
- En cuanto al *ámbito lógico-matemático*:
 - Las unidades de medida: el metro y el centímetro nos ayudarán en la descripción de personas, los kilómetros para estimar la distancia entre los pueblos que aparecen en la guía de ocio.

- Las unidades de masa: el kilogramo y el gramo los utilizamos en la elaboración de las recetas.
- Los planos nos sirven para saber situar la ciudad de residencia, su casa y saber orientarse en éstas.
- El sistema monetario actual: el dominio de los euros es fundamental para desenvolverse con autonomía en el barrio o ciudad. Se utilizan juegos y pasatiempos para familiarizar al alumno con la nueva moneda. También los seleccionaremos para crear el apartado de pasatiempos de la revista.

Para crear la revista contamos con varias horas de informática a la semana.

Las primeras sesiones se dedica a que el alumno se familiarice con el ordenador y sobre todo con el procesor de textos Word:

- Encender y apagar el ordenador.
- Crear carpetas y archivos.
- Abrir nuevos documentos.
- Guardar.
- Ejercitarse con el teclado, conseguir una eficaz destreza mecanográfica.
- Dominar el uso del ratón.

Para practicar estas destrezas utilizamos la simple copia de textos y materiales informáticos que refuerzan los aprendizajes que vamos dando en el aula. Ya que en las primeras semanas los contenidos específicos de la revista todavía no están creados.

Posteriormente los alumnos se encargan de pasar a Word todos los contenidos que formarán el cuerpo del periódico informático.

La maquetación de éste se realiza con el programa informático QuarkXPress.

Gracias a este proyecto, hemos conseguido que los alumnos sean los protagonistas de su aprendizaje. Se comprometen con su enseñanza porque saben que se va a ver reflejado en una revista y que, dependiendo de su esfuerzo diario, el periódico escolar llegará a ser un éxito. Por otra parte, la herramienta que se utiliza es ya en sí un elemento de motivación para ellos y no les supone gran esfuerzo aprender a trabajar con el ordenador. Ellos lo consideran un medio necesario e imprescindible para que el proyecto salga adelante. Y no un mero objetivo académico que hay que superar.

Bibliografía

- EQUIPO DE SECUNDARIA DE PSÍQUICOS Y CONDUCTUALES DEL CREENA (1999): *Necesidades Educativas Especiales en la ESO. Guía de respuesta educativa para alumnos con discapacidad psíquica*. Pamplona, Gobierno de Navarra, Departamento de Educación y Cultura.
- MANJÓN GONZÁLEZ, D. (1995): *Adaptaciones curriculares. Guía práctica para su elaboración*. Málaga, Ediciones Aljibe.