

## Reflexiones

# Atención a la diversidad y medios audiovisuales

Juan Jesús Pallarés Gil-Bermejo

*En este trabajo se intentan establecer relaciones y vinculaciones entre dos importantes ámbitos de la realidad educativa: la comunicación audiovisual y la normalización educativa: ¿cómo influye uno en el otro?, ¿qué grado de necesidades se establecen en esta relación?, ¿qué se aportan o se pueden aportar?... son algunas preguntas que, con sugerencias concretas, se abordan en esta reflexión.*

### 1. Acercamiento a la normalización

En primer lugar creo interesante establecer unas bases de la situación de partida en la Educación Especial, para posteriormente establecer una relación sólida entre ésta y los medios audiovisuales. Para ello podríamos recurrir a diferentes documentos -por ejemplo a la Ley 13/1982, de 7 de abril, de integración social de los minusválidos (BOE, 30-4-82), que desarrolla el contenido del artículo 49 de la Constitución Española y que sirve de base legal para entender la situación actual en que se encuentran las personas con necesidades educativas especiales (NEE)-, pero nos bastará con acercarnos a la LOGSE.

En el capítulo V queda expresado de manera explícita que: «El Sistema Educativo dispondrá de los recursos necesarios para que los alumnos/as con NEE, temporales o permanentes, puedan alcanzar dentro del mismo Sistema los objetivos establecidos con carácter general para todos los alumnos/as»; «La aten-

ción al alumnado con NEE se regirá por los principios de ‘normalización’ y de ‘integración escolar’».

Y a lo largo de toda la Ley -de manera implícita- se recoge que la educación general debe regirse por un espíritu abierto, de respeto, de tolerancia, de no discriminación, de aceptar las diferencias como un valor, no como un problema rechazable.

Ante esta situación de apertura, de respeto y de normalización, en el artículo 2 del título preliminar de la citada Ley, se recogen los principios que regirán la actividad educativa en general, de los cuales entresacamos algunos:

- La formación personalizada que propicie una educación integral en conocimientos, destrezas y valores morales de los/las alumnos/as en todos los ámbitos de la vida, personal, familiar, social y profesional.

- La efectiva igualdad de derechos entre los sexos, el rechazo a todo tipo de discrimina-

ción y el respeto a todas las culturas.

- El desarrollo de las capacidades creativas y del espíritu crítico.

- La metodología activa que asegure la participación del alumnado en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

- La relación con el entorno social, económico y cultural.

Y el punto 5 del artículo 3 de este mismo título preliminar, nos dice: «Las enseñanzas recogidas en los apartados anteriores se adecuarán a las características de los alumnos con necesidades especiales».

## 2. Relación entre la atención a la diversidad y medios audiovisuales

Queda, pues, claro que la normalización y la atención a la diversidad a nivel legislativo son un hecho. Las bases están sentadas. Pero, ¿qué relación se da entre la atención a la diversidad y los medios audiovisuales? Es una relación que, básicamente, reducimos a dos enfoques y que a continuación desarrollamos:

- Intentar que los alumnos/as conozcan los medios audiovisuales como parte integrante de su entorno habitual. Uno de los objetivos básicos de la educación es capacitar a la persona para que sea autónoma, para que se integre en su entorno y sea capaz de desenvolverse en él. Este objetivo cobra especial importancia en las personas con NEE.

En un entorno saturado de medios audiovisuales, de imágenes, de sonidos, de publicidad... debemos conocer en lo posible el uso de los medios, sus fines, sus formas y sus características. Por ello, la escuela debe incluir en su currículum el acercamiento y el conocimiento de los medios.

Algunas actividades en este sentido podrían ser: confeccionar diarios en magnetófonos y en vídeos; lectura y profundización en láminas; descifrar mensajes publicitarios; hacer ejercicios de contrapublicidad; grabar en vídeo programas como concursos, teatros, competiciones; realizar estudios comparativos de diferentes programas o de programas parecidos en diferentes emisoras...

- Usar los medios audiovisuales como recursos educativos. No hace falta explicar el valor que tienen los medios audiovisuales como recursos educativos, no sólo por su utilidad, sino también por su atractivo hacia los alumnos/as, que hacen que cualquier actividad sea motivadora e interesante y permiten aprender jugando. Por este motivo hay que

reconocer que es imprescindible que los medios audiovisuales formen parte del currículum ordinario y destacar su utilidad como herramientas en el tratamiento de la diversidad, tanto en el aula ordinaria (donde se llevarán a cabo actividades con el grupo-clase) como en el aula de apoyo en el caso de que el alumno asista a ella (donde se realiza una terapia directa de logopedia o tratamiento de algún aspecto educativo puntual). Es importante no perder nunca de vista que el aula de apoyo debe quedar únicamente como recurso último y puntual. El niño/a debe permanecer todo el tiempo posible con su grupo, con el que comparte, juega, aprende y se socializa. Así se recoge en la LOGSE y así debe ser.

En este sentido, la labor diaria de los alumnos/as debe ser la misma que la de sus compañeros, con las adaptaciones que sean necesarias. Sólo hay un currículum y a él nos debemos ajustar. Todo lo que no sea un currí-

**Hay que reconocer que es imprescindible que los medios audiovisuales formen parte del currículum ordinario y destacar su utilidad como herramientas en el tratamiento de la diversidad, tanto en el aula ordinaria (donde se llevarán a cabo actividades con el grupo-clase) como en el aula de apoyo en el caso de que el alumno asista a ella.**

culum único separa y segrega. Esto es lo que debemos evitar.

A modo de ejemplo -y de una manera muy general- citaremos algunas actividades que se pueden llevar a cabo, teniendo en cuenta que pueden ser innumerables, ya que podemos aplicar a ellas nuestra creatividad e ingenio y extraer una gran cantidad de variantes, en función de los objetivos que tengamos planteados.

Dentro del aula, integrado con los alumnos de su grupo-clase, se podrían poner en práctica, entre otras, las actividades siguientes: confección de murales a partir de recortes de prensa sobre temas dados; ilustrar canciones; variar el final a una noticia o sus personajes; cambiar argumentos de anuncios; describir y contar noticias como si hubieran sido protagonistas; hacer un cómic a partir de un mensaje audiovisual; producir un programa de radio grabado en magnetofón (de noticias, publicidad, un concurso...); buscar imágenes, fotos o dibujos, para ilustrar un mensaje; realizar *puzzles* a partir de fotografías; buscar imágenes para documentar el tema que estudiamos; crear anagramas identificativos del grupo-clase, del centro, de nuestra ciudad...; diferenciar en la prensa o revistas la publicidad de las noticias; comentar láminas y sus propias producciones; diseñar imágenes y textos, o combinación de éstos, empleando el ordenador...

En el aula de apoyo se pueden desarrollar actividades individuales o de pequeño grupo, empleando gran cantidad de medios, que van desde los más especializados de producción o reproducción de sonidos a otros más simples y cotidianos. Indicaremos algunas propuestas en este sentido: usar el magnetófono para grabar y escuchar conversaciones, estimular

la pronunciación, detectar y reconocer errores; emplear el micrófono para estimular al niño/a al oírse; usar la fotografía como recurso. En el «Proyecto Roma» -que es un proyecto de investigación sobre las personas con síndrome de Down subvencionado por la Junta de Andalucía y que se lleva a cabo en la Universidad de Málaga- una de sus actividades más

importantes, es hacer cuadernos de fotografías sobre temas concretos o «proyectos» como: la familia, ir de compras, la calle, la escuela, el campo... Estos cuadernos llevan un proceso de programación y confección conjunta entre los padres y las madres y el niño/a, siguiendo los pasos del proceso hasta llegar a hacer algo, dialogando sobre las imágenes, asociándolas a las palabras (lectura), comentando los colores, los tamaños, las formas, las relaciones familiares...; usar el ordenador, dado el alto poder de motivación e interés que prestan todos los alumnos/as al interactuar con él, sobre todo al jugar y aprender con programas que emiten

sonidos y hablan.

Existen gran cantidad y variedad de programas educativos en el mercado. A continuación -y a título de ejemplo- comentaremos algunos de los editados y distribuidos por la Consejería de Educación de Andalucía a todos los colegios formando parte de una *Colección de materiales curriculares*. Estos programas son: el programa «Dibuja», que presenta una serie de dibujos solamente en líneas y el niño debe ir tomando colores de la paleta y rellenando todas y cada una de sus partes. Con este programa, además, se puede realizar una gran cantidad de actividades lingüísticas, de conceptos básicos, de tamaños, de formas...; el programa «Proceso», que ofrece la posibilidad de dibujar, colorear y ordenar una serie de

**Los medios y sus producciones, en definitiva, deben ser considerados como unos recursos y vehículos de expresión que pueden favorecer la integración de aquellos alumnos/as que necesitan una respuesta educativa que haga más eficaz su aprendizaje.**

procesos lógicos temporales, espaciales, alfabéticos...; el programa «Casa», que presenta diferentes opciones para relacionar dibujos y palabras -presenta la palabra y decimos el dibujo, ofrece varios dibujos y elegimos uno para la palabra, presenta varias palabras y elegimos una para el dibujo...-, también se pueden realizar otras actividades diferentes de las que propone el programa, por ejemplo: que el niño/a diga frases con las palabras aparecidas, que señale en láminas dónde se encuentran, que copie las palabras que aparecen...; el programa «Arquitectura», que permite al niño/a realizar dibujos originales a partir de formas dadas; el programa «Simetría» ofrece una serie de cuadros de diferentes colores colocados en variadas posiciones y se pide al alumno que pinte con el mismo color aquéllos que son simétricos entre sí.

De una manera general podemos decir que estos programas nos permiten trabajar:

- El desarrollo perceptivo visual: la coordinación visomotora y de figura/fondo, la discriminación y constancia perceptiva, la estructuración espacial y temporal, la comprensión y memoria visual...

- El desarrollo lógico matemático: las operaciones de ordenación, seriación, correspondencia y clasificación a partir de colores, formas, tamaños, tiempo; las posiciones en el plano y la correspondencia entre figuras en él situadas; operaciones básicas; operaciones con operadores inversos: mayor que/menor que, más/menos...

- El desarrollo de la atención y la concentración, a partir del trabajo en las distintas áreas curriculares. Se presentan a continuación algunos ejercicios representativos:

Para el área de Lenguaje: ejercicios de discriminación de los grafemas inversos (p,d), (b,d), (p,b)...; con sílabas trabadas; de reconocimiento y discriminación de vocales, sílabas y palabras; de vocabulario básico del entorno doméstico; de lectura, escritura y expresión...

En el área de Matemáticas: actividades

para reconocer formas geométricas; de correspondencia entre conjuntos; de ordenación y seriación...

En el área Social y Natural: ejercicios de descomposición de elementos familiares de nuestro entorno en las formas geométricas sencillas; de análisis de los procesos naturales cíclicos y de evolución...

En la de Expresión Artística: actividades de diseño y composición empleando el color y las formas; con figuras simétricas...

Es importante recordar que todos los programas informáticos, y los presentados en concreto, tienen como ventajas que son muy atractivos para los niños, tienen un alto poder de motivación y permiten una gran variedad de situaciones de comunicación para poder trabajar conceptos básicos, tamaños, formas... por lo que tienen un alto valor educativo.

Los medios y sus producciones, en definitiva, deben ser considerados como unos recursos y vehículos de expresión que pueden favorecer la integración de aquellos alumnos/as que necesitan una respuesta educativa que haga más eficaz su aprendizaje. Así, deberán emplearse no sólo como material de apoyo, sino como instrumentos generadores de lenguaje y comunicación, integrándolos en el currículum para poder entender sus códigos, expresarse con sus lenguajes y decodificar sus mensajes.

*Juan Jesús Pallarés Gil-Bermejo es maestro y vicepresidente de la Asociación Onubense para la Normalización Educativa, Social y Laboral (AONES).*

#### Referencias

ARÉVALO, J.; FERNÁNDEZ, M.; MORALES, R.; PERALTA, A. y CAPEL, J. (1992): «Módulos didácticos. Cinco aplicaciones informáticas para el primer ciclo de Educación Primaria», en *Colección de materiales curriculares para la Educación Primaria*. Sevilla, Consejería de Educación.

FANDOS, M. (1995): *Juega con la imagen. Imagina juegos*. Huelva, Grupo Pedagógico Andaluz «Prensa y Educación».