



Tarragona, 13 de setembre del 2001

Títol del Taller : **Toca Toca, una experiència d'estimul-resposta**
Responsable/s: Jordi Pintos Taroncher
e-mail: jpintos@pie.xtec.es
Centre de treball: ZER Mestral Població: Campredó - Tortosa
Nivell educatiu: Internivells Primària Secundària
Àrea:
Tipus de NEE: Deficients Auditiu Deficients Visuals Deficients Motòrics
 Deficients Psíquics Educació Compensatòria
Tipus informació: Curricular General Tècnica
Fa referència a: Equipament Programari
Equipament que necessiteu: Ordinador i Scanner
Descripció:

“Toca Toca: un Programa per a la Creació d'Activitats d'Acció-Reacció”



I. Introducció

El programa Toca Toca és un sistema obert de creació d'activitats d'acció-reacció.

Al contrari que amb d'altres programes, amb aquest no hi trobareu gaires activitats desenvolupades i llestes per a treballar. Això és degut a la facilitat com es construeixen les activitats en l'entorn Toca Toca, així com al fet que les activitats d'acció-reacció estan adreçades a un públic amb handicaps cognitius i comunicatius significatius, els quals exigeixen el disseny d'activitats molt específiques i personalitzades.

II. El programa

El funcionament del programa és força senzill. Bàsicament hi ha dos tipus d'activitats:

- **Activitats amb estímuls:** El programa mostra un estímulo a l'atzar i espera la resposta correcta per a aquell estímulo en concret.
- **Activitats sense estímuls:** El programa mostra una pantalla negra i mostrarà una reacció diferent en funció de les accions de l'usuari. Aquestes accions com veurem més endavant poden estar relacionades amb l'ús del ratolí, el teclat, un pulsador...

Tant els estímuls com les reaccions poden ser imatges (amb format BMP o WMF), sons (WAV) o estalvis de pantalla.





Tarragona, 13 de setembre del 2001

Què són les accions?

Per accions entenem les conductes que volem induir als nostres alumnes, es a dir allò que volem que facin sota unes circumstàncies o condicionants determinats.

Un exemple: Certs alumnes amb un dèficit caracterial greu tenen dificultats per comprendre el mecanisme que lliga el teclat o el ratolí amb les imatges del monitor. Amb una senzilla activitat on davant l'acció de colpejar el ratolí o prémer qualsevol lletra del teclat l'alumne rebí la imatge d'un teclat o un ratolí aconseguirem que aquest alumne entengui que aquell teclat o aquell ratolí serveix per "comunicar-se" amb l'ordinador.

Què són els estímuls?

Al contrari que les accions els estímuls no són imprescindibles. Es presenten de forma aleatòria abans de l'acció. Actuen com a condicionants, es a dir provoquen l'aparició en l'alumne d'una conducta determinada o acció.

Seguint amb l'exemple anterior: Podem "condicionar" l'alumne per que davant l'aparició d'una imatge (o una verbalització o soroll) d'un ratolí o un teclat faci una determinada acció amb el ratolí o el teclat. Amb aquest exercici afavorim tant que coneixi la funció d'aquestos dos aparells com el fet que comenci a "relacionar-se" amb la computadora.

Què són les reaccions?

Les accions són imatges o sons que el programa presenta en funció de la qualitat de les accions de l'alumne. Segons el tipus d'activitat que haurem plantejat el programa pot "tornar" una reacció de reforç del tipus "molt bé", etc.; o, també, pot mostrar un tipus d'imatge o so condicionat a l'acció de l'alumne.

Seguint amb l'exemple del teclat i el ratolí: Podem dissenyar una activitat per a que partint d'una pantalla negra l'ordinador, quan l'alumne mogui el ratolí, "reaccioni" mostrant la imatge d'un ratolí. D'altra banda podem dissenyar una activitat on se doni a l'alumne la següent ordre "prema una tecla del teclat" i, si ho fa bé, l'ordinador "reaccioni" amb "un molt bé!" o una "cara feliç"...

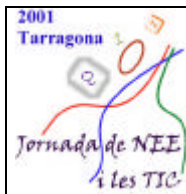


La nova versió del programa inclou dos exercicis: "Orientació" (exercici de percepció espacial, té com a finalitat identificar correctament les tecles del cursor) i "Nombres i quantitats" (exercici de recompte i identificació de xifres).

II. El disseny d'activitats

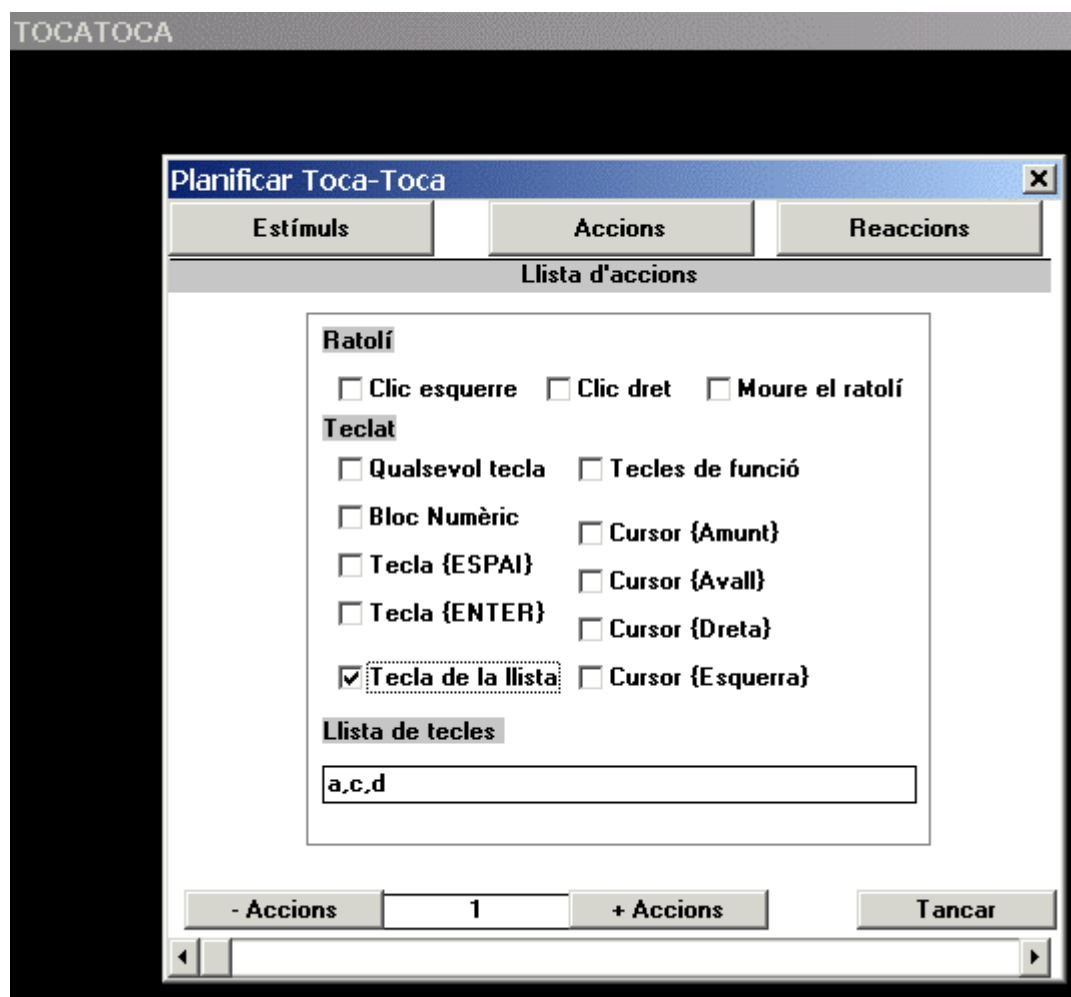
Per últim alguns consells pràctics a l'hora d'elaborar les activitats Toca Toca:





Tarragona, 13 de setembre del 2001

1. El disseny d'una activitat requereix l'estudi i avaluació de les capacitats de comprensió i interacció de l'alumne amb l'ordinador.
2. Cercar imatges, sons o estalvis de pantalla amb un fort component motivador, com ara la foto de la mama, el papa, la seva mascota...
3. Al planificar les accions del ratolí s'ha de tindre en compte que l'acció moure el ratolí és incompatible amb els programes d'estalvi de pantalla.
4. Al planificar les accions del teclat cal tindre en compte que:
 - a. si seleccionem l'opció "Tecles de la llista" no hem d'oblidar marcar al quadre de sota les lletres separades amb comes.
 - b. Si seleccionem l'opció "Nombres" l'aplicació funcionarà correctament amb les tecles de la part superior del teclat o amb les del teclat numèric si tenim el "Bloc Numèric" activat.



5. Es convenient desar totes les imatges, fitxers de so i estalvis de pantalla que fem servir a la mateixa carpeta on desarem l'activitat que hem dissenyat, d'aquesta manera ens assegurem la "portabilitat" de l'activitat simplement arrossegant aquella carpeta a un disquet.