

El Correo, 22 de julio de 2001

MARTA FDEZ. VALLEJO Premian a un profesor por un programa informático para paralíticos cerebrales

José Luis Fernández, que trabaja en Barakaldo, facilita el aprendizaje de matemáticas a Asier

El empeño de un profesor de una escuela de Barakaldo por conseguir que un niño con parálisis cerebral pueda aprender matemáticas le ha llevado a ganar un premio de la editorial SM sobre aplicación de nuevas tecnologías a la educación. Asier, de 11 años, no podía utilizar sus manos con la destreza necesaria para hacer operaciones en un papel y su tutor, José Luis Fernández, creó para él unos sencillos programas informáticos que maneja con el ratón y que le han permitido avanzar en sus conocimientos de matemáticas. Los programas, elaborados en euskera, han sido galardonados con el tercer premio del concurso en su categoría de Educación Primaria.

Este profesor del colegio Mukusuluba es aficionado a la informática desde hace años. Comenzó por ser un ,hobby, para los ratos de ocio y se ha convertido en una herramienta imprescindible en su trabajo. «Entraba en Internet, investigaba y poco a poco fui aprendiendo. No he dado nunca un cursillo», apunta. Hace tres años dejó de impartir clases de Educación Física y se hizo cargo de las labores de tutoría de alumnos de tercero y cuarto de Educación Primaria. Allí se topó con el problema de Asier. A causa de una parálisis cerebral, el muchacho tiene dificultades para realizar el trazo escrito y esa barrera entorpecía su aprendizaje, principalmente en matemáticas.

Sin material en euskera

«Hasta entonces habíamos utilizado un sistema de pegatinas para el estudio de las matemáticas, pero se había quedado corto. Además, necesitábamos otro método que motivara más al chico, que hiciera atractivo el aprendizaje», recuerda. La solución era el ordenador, pero José se encontró con la gran dificultad de que no había programas de aprendizaje de matemáticas en euskera. «Hay muy poco material y en euskera prácticamente nada», añade. No tenía otra solución. Se lanzó él mismo a crear el material didáctico: «Hice unos programas sencillos, pero con animación, dibujos que se mueven o una música que suena cuando haces algo bien, y fondos que resultan llamativos».

El estímulo del ordenador

Estos detalles «son importantes para que sirvan de estímulo» en el aprendizaje de los niños». Los programas no sólo sirven para Asier. Los alumnos del centro asisten habitualmente al aula de informática para trabajar las matemáticas por ordenador. «Es curioso; les digo ,podéis jugar con los juegos de matemáticas, y son capaces de hacer cien problemas sin darse cuenta. Sin embargo, resultaría impensable que hicieran cien ejercicios escritos de matemáticas por divertirse. Es la gran ventaja del ordenador», indica. Jose Luis Fernández ha creado su propia página web donde pone los trabajos a disposición de cualquier compañero que los necesite.

El docente, junto con un grupo de profesores del centro, prepara ya nuevos programas para

sus alumnos por pura necesidad. «La Administración se gasta mucho dinero en dotar a los centros de ordenadores y no emplea nada en crear programas didácticos, principalmente en euskera», se lamenta el profesor de Mukusuluba