

PROGRAMAS Y APLICACIONES PARA TRABAJAR CAUSA-EFECTO

“APRENDER POR LA ACCIÓN”

Los seres humanos, desde el nacimiento sentimos la necesidad de explorar el entorno y manipularlo; y es esta necesidad la que nos ayuda a iniciar una relación con él, mucho más activa.

Comprobamos que un acto involuntario puede provocar un efecto, en muchas ocasiones reforzante y retroalimentador de futuros aprendizajes. De esta forma, el niño va dotando de intencionalidad sus acciones y va siendo consciente de que esas acciones le permiten interactuar con el mundo y “aprehenderlo”.

Para trabajar la relación causa-efecto podemos disponer de un pulsador/conmutador para conseguir estos objetivos mencionados; además de posibilitar el juego, el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas, mejorar el conocimiento, desarrollar la interacción social y como herramienta –a veces será la única- de aprendizaje, a la vez que se convierte en la extensión de su propio cuerpo.

(Martín Betanzos, 2013)



¿Qué debemos tener en cuenta antes de usar un conmutador?

1. La colocación: esto es más importante, incluso, que otras características que pudieran parecer más definitivas. También la estabilidad y consistencia de los posibles soportes.
2. La persona que usa el pulsador debe saber para qué lo usa y qué obtendrá al realizar la acción.
3. Seguridad, no contingencia: el evento debe suceder siempre.
4. La latencia debe ser mínima.
5. Es muy aconsejable utilizar el mismo dispositivo en los diferentes ambientes (escuela, familia, . . .).
6. Lo importante es la acción que se realiza a través del dispositivo, no éste en sí.
7. Los objetivos a conseguir deben ser claros, concisos y no complejos.
8. La orden de ejecución debe ser enunciada por una frase afirmativa simple, corta y la última palabra debe referirse al objetivo.
9. Las metas a conseguir deben ser claras y no cambiantes o ambiguas.

Ideas de actividades con un conector

El Blog de la pagina web “Hoptoys” comparte un artículo con ideas para empezar a utilizar los conmutadores:

<http://bloghoptoys.es/ideas-actividades-conector/>

1. Desarrollar el sentido del movimiento y el seguimiento ocular mientras se trabaja la causa-efecto. Apretamos el conector y el juguete se pone en marcha hasta que dejamos de apretar y se paran.
2. Hacer una torre cubos de espuma sobre una mesa o en el suelo. Ponga en el suelo un juguete con pilas que se mueva (por ejemplo el cerdito o el conejo animado), ya adaptado con un conector (para esta actividad es mejor utilizar un conector sin cable). Motive al niño a **mover el juguete con la ayuda de un conector** para llegar hasta la torre y hacerla caer con el juguete.
3. Utiliza un conector con un ventilador para hacer girar las aspas, ruedas de molino, hacer molinetes...
4. Con uno o varios conectores enchufados a la unidad de control Power Link encienda unos cuantos pequeños electrodomésticos: una máquina de hacer palomitas, una batidora... Una actividad para hacer siempre bajo la supervisión de un adulto.
5. Organizar una carrera entre dos peluches adaptados que se desplazan. Identificar claramente la meta para que el niño la pueda visualizar.



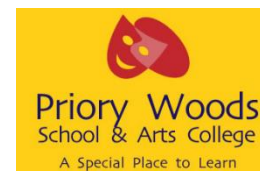
PÁGINAS WEB Y APPS PARA TRABAJAR LA CONTINGENCIA CAUSA EFECTO

PARA PC

Muchas de estas páginas requieren el uso de Adobe Flash Player, ya que son animaciones interactivas.

PRIORY WOODS SCHOOL

Página con videos interactivos que pueden ser controlados con diferentes dispositivos (teclado, pantalla táctil, conmutador). Pueden utilizarse online o ser descargadas.



<http://www.priorywoods.middlesbrough.sch.uk/page/?title=Switch+%2F+Touch+Screen+Videos&pid=231>

*A finales de 2020 Adobe Flash Player dejó de funcionar definitivamente, por ello, esta página nos da la opción de descargarnos cada uno de los videos clicando en el icono de Windows.



SHINYLEARNING

Esta web contiene una lista de juegos online que permiten trabajar también el seguimiento visual, el movimiento del ratón, etc..

A raíz de la desaparición del Adobe Flash Player, la página ha restringido sus juegos gratuitos y requiere de una suscripción (7 días gratis) para poder jugar a todos sus juegos.



<http://www.shinylearning.co.uk/>

EL BUHO BOO

Disponible tanto para PC como para Android e IOS

Hay una serie de actividades sencillas para fases iniciales que resultan muy motivantes para el alumno. Están secuenciados en tres niveles, que van de menor a mayor complejidad, teniendo en cuenta que en el NIVEL 1 trabaja fundamentalmente la causa efecto desde el presionado de teclas, para lo que se puede usar una ayuda técnica tipo pulsador.

En el NIVEL 2 Moviendo el ratón y en el NIVEL 3 haciendo clic.

<http://www.elbuhoboo.com>



PROYECTO SÍGUEME. FUNDACIÓN ORANGE

Los objetivos de este proyecto son:

- Favorecer la fijación, la memoria y el seguimiento visual
- Desarrollar la capacidad de observación
- Conseguir captar la contingencia causa-efecto

En la fase de *atención* se pueden elegir 3 niveles: miro, actúo y acierto. En estos dos últimos se requiere la interacción del alumno.

<http://www.fundacionorange.es/aplicaciones/sigueme/>



SENIC Software

Desde la desaparición del Flash Player, la única opción para jugar es descargarse los juegos uno a uno. Para ello, es necesario registrarse en la página.

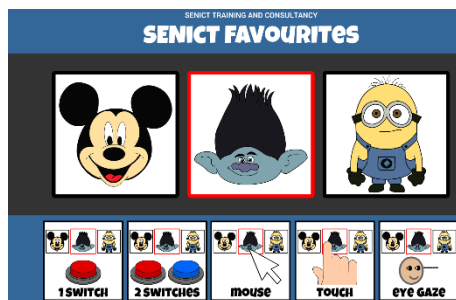
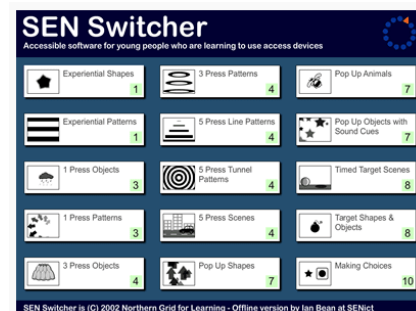
<https://www.ianbean.co.uk/senict-members-resource-portal/>

SEN Switcher: Paquete de actividades básicas descargables para aprender la relación causa-efecto, estimulación sensorial, ...

<https://www.ianbean.co.uk/sen-switcher/>

Senict activities: Entrenamiento para trabajar con pulsadores, ratones y seguimiento visual. Descargables una a una.

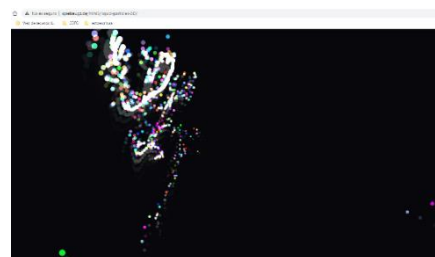
<https://www.ianbean.co.uk/senict-scanning/>



LIQUID PARTICLES 3D

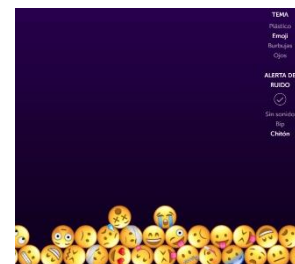
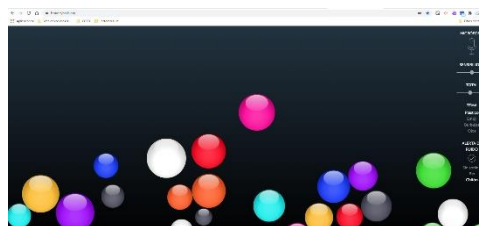
Funciona con el simple movimiento del ratón, dejando una estela de partículas de colores.

<http://spielzeugz.de/html5/liquid-particles-3d/>



BOUNCY BALLS

Este juego funciona con el clic del ratón, pero también como un sensor de ruido. Cualquier tecla que toque o emisión que realice el alumno va a tener un efecto, pudiendo cambiar los elementos que se mueven.



<https://bouncyballs.org/>

JUEGOS INFANTILES PUM

Juegos gratuitos que pueden ser jugados desde un ordenador, o desde una Tablet Android o IOS de forma online. Simplemente tocando la pantalla.

<https://www.juegosinfantilespum.com/>



PARA ANDROID E IOS

PROYECTO SÍGUEME (disponible para Windows, Android e IOS)

http://www.proyectosigueme.com/?page_id=29#android

VARIAS:

[http://www.maestrosdeaudicionylenguaje.com/wp-content/uploads/2015/01/app-
causa_efecto_Eugenia-Romero.png](http://www.maestrosdeaudicionylenguaje.com/wp-content/uploads/2015/01/app-causa_efecto_Eugenia-Romero.png)

APPS DE CAUSA-EFECTO				
NOMBRE APP		ÁREAS	IPAD	ANDROID
BABY SPIELE		<ul style="list-style-type: none"> CAUSA-EFECTO VOCABULARIO ATENCIÓN. 	https:// itunes.apple.com/de/ app/baby-spiele-lustige- spielblasen/ id720668937mt=8	NO DISPONIBLE
TALKING BEN THE DOG		<ul style="list-style-type: none"> CAUSA-EFECTO VOCABULARIO ATENCIÓN. DISC. AUDITIVA. 	https:// itunes.apple.com/es/ app/talking-ben-the- dog-for-ipad/ id4163454447mt=8	https:// play.google.com/store/ apps/details?id= com.outfit7.talkingb en&hl=es
EL BUHO BOO ANIMALITOS		<ul style="list-style-type: none"> VOCABULARIO ATENCIÓN. DISC. AUDITIVA. ONOMATOPEYAS. CAUSA-EFECTO. 	https:// itunes.apple.com/us/ app/cwile-boo- animal/id6665845427 ?l=1&mt=8	https://play.google.com/ store/apps/details? id=com.outfit7.talkin gbooboo&hl=es
A CHRISTMAS SNOW GLOBES SET		<ul style="list-style-type: none"> CAUSA-EFECTO VOCABULARIO ATENCIÓN. DISC. AUDITIVA. 	https:// itunes.apple.com/us/ app/christmas-snow- globes-set/ id7606288847mt=8	NO DISPONIBLE

BLOW (explotar globos):

Sencillo y divertido. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iabuzz.blow>



TALKING POCOYO. Android e IOS

Pocoyó repite lo que diga el niño/a, permite hacerle cosquillas, baila, toca instrumentos y juega a adivinar los animales que interpreta.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gi.talkingpocoyofree&hl=es>



TALKING PATO. Android e IOS

Pato reacciona cuando se toca cualquier parte de su cuerpo, toca instrumentos musicales, baila y juega con flores haciendo secuencias.



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gi.talkingpato&hl=es>

SENSORY ROOM. Android e IOS



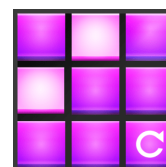
Recrea una sala multisensorial. Toca la pantalla para hacer funcionar todos los materiales.

[Descarga IOS](#)

[Descarga Android](#)

ELECTRO DRUM PADS 24 . Pc y Android

Enfocada a la creación de música electrónica, cuenta con 24 paneles cuyo sonido es diferente dependiendo del pack de samples que se elija.

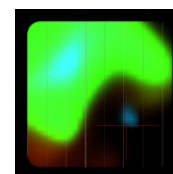


[Para PC](#)

[Para Android](#)

PLASMA SOUND HD (ANDROID)

En esta aplicación el sonido se crea en un espacio negro sin teclado ni paneles. Si se toca la pantalla, se emite un sonido.



<https://apkpure.com/plasma-sound-hd/com.rj.processing.plasmasoundhd>

Páginas consultadas:

<http://www.inglobatea.es/causa-efecto/>

<https://www.symbaloo.com/mix/trabajarlacausa-efecto>

<http://juegossencilloseducacionespecial.blogspot.com/2013/03/juego-de-arrastre.html>

<https://marquesaudicionylenguaje.blogspot.com/2020/04/juegos-de-causa-efecto.html>