

TIC

y alumnos con N.E.E.

SUSANA VÁZQUEZ
COORDINADORA TIC

INTRODUCCIÓN

Cada vez más, el ámbito de las necesidades educativas especiales (en adelante NEE) se amplía y son más sus causas: discapacidades físicas y psíquicas, problemas específicos de aprendizaje, diversidad cultural, problemas lingüísticos, integración social, etc.

Cada vez más, también, los desarrollos informáticos se adecúan a los intereses de educadores y personal de apoyo de alumnado con NEE. Los entornos gráficos aportan, contenidos iconográficos que minimizan los contenidos lingüísticos, la tecnología multimedia introduce apoyos multisensoriales que la hacen más asequible y las herramientas de autor (Clic, PowerPoint, Neobook...) nos permiten realizar a los maestros actividades y programas adaptadas a las características particulares de nuestros alumnos.

Por otro lado, las diferentes ayudas técnicas (aparatos e instrumentos tecnológicos específicos) o los servicios de Internet (páginas web, correo electrónico, foros, chats, blogs, etc.), nos puedan ser potencialmente útiles, de distinta forma, para eliminar barreras y enriquecer los procesos de aprendizaje. Internet nos facilita, además, la oportunidad de compartir materiales, conocer y colaborar en proyectos y contrastar información con otros profesionales y con alumnos que presenten las mismas necesidades educativas.

Intentar reflejar los recursos tecnológicos existentes en el campo de las tecnologías de la educación atendiendo a la diversidad de perfiles que podemos encontrar en la integración escolar de alumnos con NEE, excedería el alcance de esta serie de artículos, aún así, y tratando de dar uniformidad a esta heterogeneidad de circunstancias, en este artículo continuaremos citando de forma general los recursos tecnológicos que nos pueden ser de utilidad en el aula con alumnos con NEE. Si en la primera parte describíamos, someramente, herramientas que podían sernos útiles para alumnos con déficit auditivo o visual, en este segundo capítulo trataremos de aportar una visión general de los diferentes recursos tecnológicos que nos pueden resultar de utilidad educativa en la atención a la discapacidad motora en primer lugar, en segunda instancia al déficit intelectual y, por último, a los trastornos de atención y la superdotación, conscientes, del alto grado de generalización que esta subdivisión implica.

La última parte del artículo lo dedicamos a citar alguno de los proyectos educativos que se están llevando a cabo en esta área y os proporcionaremos una serie de enlaces interesantes para desarrollar nuestra labor educativa en alumnos con NEE.

1. AYUDAS ESPECÍFICAS PARA EL ALUMNADO CON DÉFICIT MOTOR

Intentar definir de

forma general la discapacidad motora resulta complicado por la heterogeneidad de circunstancias que podemos encontrar. Como definición general nos parece apropiada la dada por Alcantud, F.; Ávila V.; y Asensi M. (2000):

“Discapacidad motora es aquella discapacidad, en los miembros superiores y/o inferiores, que generalmente implica problemas de desplazamiento y/o de manipulación. Observándose en personas que padecen paraplejía, tetraplejía, parálisis cerebral, distrofias musculares, esclerosis lateral o múltiple, hemiplejías parciales, etc.” aunque faltaría resaltar en ella los problemas comunicativos que traen asociadas muchas de estas dolencias según el grado de afectación.

Las adaptaciones a realizar en el aula con alumnos con discapacidad motora van a estar estrechamente ligadas a su grado de movilidad y de comunicación, así, un alumno con paraplejía no tendrá ninguna dificultad a la hora de utilizar el teclado, pero sí lo tendrá si escribe con una sola mano o si padece parálisis cerebral severa, esclerosis múltiple, etc. Lo mismo ocurre con los problemas de comunicación, inexistentes para un alumno parapléjico pero muy importantes en un alumno con parálisis cerebral severa.

A continuación, mencionaremos diferentes dispositivos así como algunos programas y aplicaciones que facilitan la movilidad y la comunicación de estos alumnos en el aula. Para facilitar la lectura los hemos integrado en dos epígrafes: Hardware y Software aunque, en muchas ocasiones, la frontera entre uno y otro no está claramente definida.

1.1 Hardware para la deficiencia motora

- Teclados adaptados: Teclado Dvorak cuyo diseño permite descargar la tensión manual y facilita el mecanografiado.
- Accesorios que facilitan el uso del teclado. Podríamos citar, entre otros, las varillas que permiten mejorar el acceso al teclado u otros sistemas de entrada (de cabeza, de sujeción bucal, etc.), las carcasas de teclado que permite localizar las teclas con los dedos

o varilla y evitar tocar teclas no deseadas a alumnos con bajo control motórico, sujetateclas, etc.

- Teclado Virtual: Aplicación específicamente destinada al alumnado con discapacidad motora severa: parálisis cerebral, esclerosis lateral amiotrófica, etc. Implementa un procesador de textos, un panel de comunicación y un par de juego.
- Mouse grandes (BigTrack): Herramienta para usuarios que carecen de habilidades motoras finas, que son requeridas para el uso de mouse regulares. Un solo toque en la esfera central con un dedo, codo, pie o rodilla, permitirá navegar en la pantalla.
- Mouse controlado con la cabeza SmartNav 3 (Sistema de seguimiento inalámbrico de cabeza): Dispositivo que permite el acceso a la computadora mediante movimientos de cabeza. Funciona mediante tecnología de infrarrojo. Es indicado para personas que tengan serias dificultades motoras en sus miembros superiores o con movimientos involuntarios. Su uso requiere un buen control cefálico.
- Pantallas táctiles: Dispositivos de entrada de datos que funciona como una pantalla convencional pero que además incorpora un mouse directo que se activa al tocar en la pantalla. Mediante el software proporcionado se puede ajustar el funcionamiento de la función de mouse.
- Audífono para reconocimiento de voz: Equipo compuesto por un auricular y un micrófono que podemos conectar al ordenador para la utilización de programas de reconocimiento de voz o como auriculares. Encontramos diferentes formas de sujeción: diadema, gancho o intraoído. Podemos encontrarlos con y sin hilos.

1.2 Software para la deficiencia motora

- Programa Plaphoons: Comunicador dinámico.
- SENSwitcher: El programa SENSwitcher es un programa gratuito dirigido a personas con graves dificultades para el aprendizaje. Está compuesto por 132 actividades distribuidas en ocho fases, que abarcan desde aspectos de estimulación visual y auditiva, hasta el aprendizaje de la relación causa-efecto.
- Programas controladores del mouse.
- Kanghoo: Para realizar barrido automático en cualquier programa.

- e) Teclado silábico: Programa que pretende facilitar la escritura a personas que no pueden acceder a un teclado normal y pueden controlar otros dispositivos simuladores del ratón. Configurable para actuar como predictor de palabras.
- f) Controlador de juegos: Con juegos de ejemplo.
- g) Controladores de teclado.
- h) Programa Mouse Joystick para controlar el mouse mediante un joystick.
- i) Programa conversor Mouse Teclat: Convierte los clics del ratón en pulsaciones de teclado.
- j) Pasa Páginas por escaneo de un teclado: Permite la visualización y lectura de libros a través de un teclado que funciona por escaneo automático y activación por conmutador.
- k) Teclado silábico Web Parlat: Es un navegador que permite la navegación por Internet a personas con deficiencias visuales o con discapacidad motórica.
- l) Ratón Facial: Es un programa de ordenador que, unido a una webcam USB estándar, es capaz de reproducir las funciones más habituales de un ratón estándar.
- m) Comunicador SICLA (Sistema Comunicador de Lenguajes Alternativos): Conjunto de aplicaciones informáticas que permiten a personas con determinada discapacidad (generalmente con parálisis cerebral, en la que existan dificultades motrices y de lectoescritura) acceder al ordenador personal y comunicarse mediante el uso de SAC (Sistema Alternativo de Comunicación).
- n) Comunicadores con o sin Minspeak (sistema pictográfico, usado en comunicación aumentativa): Chatbox, Alphatalker, Bigmak, etc.
- o) Boardmaker: Es un editor de tableros de comunicación que contiene más de 3000 Símbolos de Comunicación (PCS) en forma de diseños gráficos en bit-map.
- p) LEO versión 2.0.: Una aplicación que facilita el proceso de aprendizaje de la lectoescritura para acceso con pulsadores.
- q) Lápiz- 3: Es un tratamiento de textos autocorrectivo que tiene como objetivo ayudar en la adquisición de la lectura y la escritura representando mediante dibujos, fotografías, voz y sonido, las palabras correctamente escritas por el alumno. Al escribir la palabra perro, por ejemplo, se visualiza la imagen de un perro, se oye la voz perro y el sonido de un ladrido. Visualiza 5.400 palabras, 1.700 de ellas con voz y 200 con sonido. Pueden añadirse palabras en castellano o en otro idioma.
- r) Juegos para niños con dificultades motóricas: El

programa consta de cuatro juegos tradicionales como el de los barcos, y que servirá para desarrollar la lógica, la orientación espacial y la estrategia, así como la capacidad de concentración en la tarea, se adapta a las diferentes velocidades de respuesta.

- s) Toca-Toca: Programa de acción-reacción, causa-efecto, diseñado por Joaquín Fonoll y Salvador. Permite preparar ejercicios personalizados de causa-efecto. Estos ejercicios favorecen la educación del control voluntario de la respuesta y son imprescindibles en el inicio del trabajo con el ordenador. El programa es muy flexible y personalizable. Permite incorporar imágenes y sonidos del propio usuario, admite respuestas del teclado, el ratón, el joystick o la voz. A partir de una estructura simple, una correcta estructuración de los ejercicios nos deja trabajar aspectos preceptivos, motrices y cognitivos. El programa es de libre uso para fines educativo o de rehabilitación y se puede descargar de Internet en la dirección www.xtec.es/~jfonoll/tocotoc.
- t) Otros programas para personas con discapacidad motora, son: RATAVEU, TECLAT, RATAVIRT, PLATVOLA, CONTJOCS.

El desarrollo de las diferentes tecnologías de apoyo para el alumnado con discapacidad motora ha originado un amplio campo de aplicaciones, por lo que intentar reflejarlas excede el alcance de este artículo, de todas formas, desde las Web <http://centros6.pntic.mec.es/cpee.alborada/linksayu.htm> y <http://www.xtec.es/~esor/comercia.htm> (en catalán) podemos acceder a una gran cantidad de enlaces a instituciones y entidades comerciales que nos ofrecen recursos y ayudas para la movilidad y comunicación que puedan satisfacer nuestras necesidades particulares. Por su interés, conviene recalcar el catálogo de ayudas técnicas que pone a nuestra disposición el CEAPAT (Centro Estatal de Autonomía Personal y Ayudas Técnicas) en la URL: <http://www.catalogo-ceapat.org/>

Desde las páginas de J. Lagares (<http://www.xtec.net/~jlagares/f2kesp.htm>) podemos acceder a una gran variedad de los programas específicos incluidos en el epígrafe 1.2 (software para discapacidad motora) de forma gratuita.

Existen además multitud de herramientas que nos permiten mejorar la comunicación con estos alumnos a partir de signos iconográficos (Kidinspiration, en sus diferentes niveles, Pauta, NeoBook, etc) que, junto con las herramientas ofimáticas habituales, nos permiten diseñar entornos de enseñanza-aprendizaje adaptados a las características específicas de nuestros alumnos.

2. AYUDAS ESPECÍFICAS PARA EL ALUMNADO CON DÉFICIT INTELLECTUAL PSÍQUICO

Bajo la denominación

de déficit o discapacidad intelectual o síquica podemos incluir a una gran variedad de alumnos con diferentes características, que van desde alumnos con bajas capacidades cognitivas, alumnos con síndrome de Down en sus diferentes grados, autistas, etc.

En la intervención educativa con este grupo numeroso de alumnos, que por diversas circunstancias no alcanzan los niveles medios de ejecución que por su edad le corresponderían, las TIC pueden representar un medio tecnológico de compensación y apoyo, ya que, además de las ventajas que presentan para cualquier tipo de alumnado (ver *Padres y Maestros* nº285), son una herramienta muy atractiva y un potente recurso para las personas con déficit intelectual porque:

- ✓ Tienen un gran atractivo visual.
- ✓ Su capacidad de motivación y refuerzo es elevada, favoreciendo la atención y disminuyendo la frustración ante los errores.
- ✓ Facilitan el trabajo autónomo y el desarrollo del autocontrol.
- ✓ Se adaptan a ritmos de aprendizaje diferentes.
- ✓ Son flexibles, versátiles y adaptables.
- ✓ Ofrecen un entorno y una situación controlable (pulsando los mismos botones obtenemos siempre los mismos resultados).
- ✓ Permiten diseñar estrategias didácticas individualizadas.
- ✓ Permiten adaptarse en función del progreso de los alumnos.

Pérez de la Maza (2000)

A la hora de intentar resumir en un esquema las múltiples actividades que podríamos realizar, nos encontramos con dos dificultades, por un lado la gran variedad de recursos existentes y, por otro, la difícil segmentación de los materiales según el tipo de necesidad pues, dependiendo de su uso, pueden ser de utilidad para diferentes necesidades y también para todos los alumnos en general.

Aunque el informe psicopedagógico es personal y diferenciado, hay algunas características básicas en el proceso de aprendizaje de determinados alumnos con discapacidad o déficit intelectual como pueden ser:

- Dificultades de abstracción de transferencia y de generalización de aprendizajes.

- Necesitan ACI y apoyo de profesionales especializados.
- Requieren entrenamiento de los procesos de atención y de los mecanismos de memoria a corto y largo plazo.
- Realizan con dificultad cálculos numéricos.
- Presentan dificultades en el acceso a la lectoescritura.

Alumnos Síndrome de Down

Dependiendo del grado de retraso mental que lleve asociado, podemos trabajar con las TIC en la mayoría de las áreas, ya sea a partir de aplicaciones comerciales o de programas realizados o adaptados por nosotros mismos que, al estar contextualizados y personalizados adquieren un valor didáctico muy superior a los que podemos encontrar en el mercado.

Las actividades realizadas con herramientas de autor como: JClic, Neobook, PowerPoint, Kidinspiration, etc., nos permiten adaptarnos al ritmo particular de cada alumno y ofrecerles una cantidad de información visual y de elementos motivadores (de audio y vídeo) que nos ayudan a aumentar su capacidad de atención.

Nos parece oportuno citar algunos programas y aplicaciones específicas como:

- SOALE (Sistema Orientado al Aprendizaje de la Lectura – Escritura en <http://www.geocities.com/Athens/Atrium/5189/>). Muy útil para el aprendizaje de la lectoescritura.
- FERMON: Para estimular la memoria. (<http://www.lie.com.ar.htm>)
- Dr. Down (<http://www.fortunecity.com/skyscraper/century/339/>): Programa de apoyo al lectoaprendizaje resultado de un proyecto fin de carrera de la Universidad de Valladolid.
- MouseTrainer (<http://www.rekenwonder.com/MouseTrainer.htm>)
- Adivina: Es una actividad realizada con el programa Neobook. Sirve para trabajar comprensión auditiva y vocabulario. El programa lanza una definición y el alumno debe señalar la palabra correspondiente, se puede descargar en: <http://www.pnte.cfnavarra.es/creena/010tecnologias/programasCreenaEUS.htm>
- Juego LEC 2002: Es un conjunto de actividades de lenguaje, lectura y escritura diseñadas para servir

como material de apoyo y refuerzo de los aprendizajes en el aula.

- Zona Clic (<http://clic.xtec.net/es/index.htm>): Con actividades específicas para alumnado con déficit intelectual (El pollito Chiqui. Explora, Observa y relaciona, Bloques lógicos, etc.).

Además de estos programas la gran mayoría de los programas comerciales más usuales como la serie *Pipo, Trampolín, En el país de los juguetes, El Conejo Lector, Noddy, Pingu, Contar y Agrupar, Win ABC, Teo, etc.*, pueden ser utilizados con estos alumnos para el desarrollo de las habilidades lectoescritoras, de cálculo y, sobre todo, como actividades de refuerzo muy motivadoras.

Otro grupo TEA (Trastorno del Espectro Autista)

Tienen cualitativamente alterados un conjunto de capacidades en la interacción social, la comunicación y la imaginación (**trastorno autista, de Rett, de Asperger y desintegrativo infantil**) y que se aglutinan bajo las siglas **TEA (Trastornos del Espectro Autista)**.

De forma general podríamos citar algunas de las necesidades que presentan:

- Necesidad de enseñarles y motivarles a actuar comunicativamente en el medio social.
- Necesidad de tener en cuenta las características de desarrollo y el grado de afectación de cada persona para adecuar el programa de enseñanza: el autismo es un trastorno que no afecta de manera similar a todos los que lo sufren.
- Necesidad de enseñarles a responder a contextos estimulares complejos, debido a su dificultad para responder a un conjunto demasiado restringido de características en el que viven y se desarrollan.

Para los alumnos con TEA, las TIC son un potente recurso desde varios ámbitos: educación, comunicación y valoración, y diagnóstico, pero es en el campo de la Educación y de la Comunicación donde se muestran más eficaces.

En el campo educativo, la mayoría de los programas que hemos citado en la atención a alumnos con déficit intelectual y que utilizamos habitualmente en nuestras aulas (Trampolín, Pipo, El Conejo Lector, Contar y Agrupar, Adibú, La casa de Play Family, etc.) pueden ser útiles para atender a las necesidades de estos alumnos por su potencialidad para trabajar aspectos como las capacidades intersubjetivas y mentalistas, el lenguaje expresivo, las competencias de ficción e imaginación, la imitación o la anticipación.

Otros programas más específicos pueden ser:

- ✓ Caretolandia: Programa que favorece la interpretación y utilización de las expresiones faciales, permite identificar estados emocionales e imitar las expresiones.
- ✓ Cara Expresiva: similar al anterior permitiendo, además, comentar y crear historias sociales.
- ✓ Gaining FACE (en inglés): Evalúa la destreza para reconocer diversas expresiones faciales de diferentes sexos; razas y edades; imitar las expresiones del programa; etc.
- ✓ INter-Comm The e-mail add-on for WWS2000 (en inglés): programa que permite utilizar el correo electrónico (entrante y saliente) usando símbolos y fotografías, con secuencias muy sencillas.
- ✓ Make-A- Schedule: Contiene 800 pictogramas y tableros de comunicación.
- ✓ Mind Reading: The Interactive Guide To Emotion (En Inglés): DVD que contiene una verdadera biblioteca de emociones con más de 400 estados de ánimo en 24 grupos y una zona de juegos.
- ✓ PEAPO: Programa de Estructuración ambiental por ordenador para personas con TEA.

Por otro lado, con programas como Clic3.0 o el nuevo JClíc podemos diseñar diferentes actividades como rompecabezas a partir de imágenes (fotos del colegio, del aula, de la familia, etc.) o de textos (palabras significativas), sopas de letras, actividades centradas en la interacción social, etc. o bien utilizar las ya existentes. De la misma forma, programas de base audiovisual como el NeoBook o el PowerPoint sirven para desarrollar cuentos interactivos personalizados, libros personales, familiares, temáticos, agendas y horarios, juegos sencillos, unidades didácticas, etc.

Respecto a los aspectos comunicativos, Internet ha resultado ser una valiosa herramienta para la comunicación y la socialización de las personas autistas, sobre todo de personas autistas de alto nivel. En la red podemos encontrar multitud de páginas realizadas por personas con TEA, un ejemplo lo podéis encontrar en <http://www.geocities.com/lucioric2000/lespanol/principa.html>.

Donde un mejicano, Lucio Ricardo Montero nos cuenta su historia, su pasado escolar y sus vivencias como persona autista.



Actividades de lenguaje, lectura y escritura



3. AYUDAS PARA LOS TRASTORNOS DE ATENCIÓN

Las utilidades de las

TIC como instrumento de apoyo en el aula con niños que presentan DAH (Déficit de Atención con Hiperactividad) se podrían agrupar en dos grandes grupos:

1. Utilizándolas para evaluar a los alumnos que presentan DAH.
2. Como instrumentos de refuerzo para el aprendizaje y la atención.

Como herramienta de evaluación, cabe destacar la labor desarrollada por los profesores Mateu Severa y Jordi Llàbrés de la Universidad de las Islas Baleares. Los autores han elaborado dos pruebas a partir del Protocolo IMAT4: El TEC- IMAT (Test de Ejecución Continua del Proyecto Imat) y la EMIC que evalúa el estilo cognitivo reflexividad-impulsividad que podemos solicitar en la web <http://www.uib.es/facultat/psicologia>.

Otra de las pruebas de capacidad de motivación que cabe destacar es la Prueba Atencional de Zimmerman.

Respecto al software disponible para trabajar en el aula con alumnos con DAH, muchos de los programas comerciales citados con anterioridad nos pueden resultar de utilidad, valorando aspectos como:

- Capacidad de motivación (personajes con voz agradable y gestos amigables, gráficos atractivos, melodías sencillas, etc.).
- Huir de la monotonía (actividades lúdicas, entornos cambiantes).
- Evitar la frustración ante el error (programas que refuerzan los logros más que los errores y con un grado de dificultad asequible para el alumno).
- Actividades que favorezcan la tranquilidad (sin sonidos estridentes o música se fondo alta, sin parpadeos, etc.).
- Que potencien la autonomía personal (verbalizaciones guiadas).
- Favorecedores de la coordinación óculo- manual (puzzles, arrastre...).
- Potenciadores de procesos metacognitivos.

Respecto a las herramientas de autor, una vez más insistiremos en que los mejores programas para nuestros alumnos y alumnas son los realizados por nosotros mismos ya que están personalizados y adaptados a sus necesidades.

4. AYUDAS PARA LA SUPERDOTACIÓN

Los alumnos con

superdotación constituyen uno de los colectivos más olvidados del sector educativo. Es importante recalcar que la superdotación no es sinónimo de éxito escolar, sino todo lo contrario, es un factor que nos indica que el niño debe de ser ayudado y estimulado para evitar el fracaso.



Una de las características de los alumnos superdotados es, entre otras, su interés en profundizar en su aprendizaje y la rapidez en la adquisición de conocimientos. Las TIC nos pueden servir de apoyo para facilitar a estos niños y niñas actividades de un grado de dificultad diferente a los del resto de la clase.

En la dirección <http://eureka.ya.com/mentor-gp/recursosweb.htm> podemos acceder a gran cantidad de recursos en Internet para alumnos superdotados.

5. PROYECTOS EN RED

- **“Proyecto Fressa”** En él podemos encontrar recursos y metodología para la discapacidad motora. www.xtec.net/~jlagares/eduespe.htm.



- **“Proyecto BIT”**. Desarrollado por la Fundación Auna, la Fundación Síndrome de Down de Madrid y la Universidad Carlos III de Madrid con el fin de acercar el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) a las personas con síndrome de Down y/o discapacidad intelectual. Ofrece servicios de enseñanza en red. <http://www.proyectobit.com/proyectoBIT/pbit.asp>

- **“Proyecto Autismo la Garriga”** Tiene como finalidad proporcionar una atención y un tratamiento globales y durante todo el ciclo vital a las personas con

autismo y, al mismo tiempo, proporcionar el apoyo necesario a las familias. http://www.autisme.com/html/proyecto_autismo.html

- **“Proyecto Magallanes”** Este Proyecto parte de la necesidad, ampliamente compartida por los profesionales de distintos países iberoamericanos, de disponer de materiales de evaluación psicológica y de intervención psico-educativa actualizados y adecuados a sus características socio-culturales. <http://www.grupoalbor-cohs.com/Proyecto%20Magallanes.htm>
- **“Proyecto C.A.S.”** Una propuesta pedagógica que tiene como objetivo, dentro de la atención a la diversidad, identificar y promover el desarrollo de los talentos y habilidades excepcionales de todos los niños. La web contiene amplia información sobre el proyecto y una interesante galería de artículos. <http://www.proyecto-cas.org/ind-esp.htm>

6. ENLACES INTERESANTES

-DISCAPACIDAD MOTORA

- **CERMI.** Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad en www.cermi.es/cermi/
- El Rincón de la Discapacidad Motora. Todos los enlaces relacionados con la discapacidad motora (asociaciones, recursos, ayudas, documentos, etc.) http://sapiens.ya.com/eninteredvisual/rincon_de_la_dm.htm

Enlaces a ayudas técnicas <http://centros6.pntic.mec.es/cpee.alborada/linksayu.htm>

-SÍNDROME DE DOWN

- Federación Española de síndrome de Down <http://www.sindromedown.net/bibliotecafeisd/recursos/ISBN1.htm>
- Down Cantabria <http://www.downcantabria.com/portal.htm>
- Paso a Paso http://www.pasoapaso.com/ve/ofrece_enlacesbibliograficos.htm

-TEA

- Enlaces (documentos, asociaciones hispanas y anglosajonas, recursos, etc. para el TEA) <http://iier.isciii.es/autismo/>

- **Autismo.com** - <http://www.autismo.com/scripts/articulo/slistaurl.idc#Art%EDculos%20y%20Libros%20/%20Articles%20and%20Books>

- HIPERACTIVIDAD Y DÉFICIT DE ATENCIÓN

- **La Web Distraídos** <http://www.distraidos.com.ar/>
- **SUPERDOTACIÓN**
- **Mensa España** <http://www.mensa.es/>
- **Sociedad Española para el Estudio de la Superdotación** <http://www.ucm.es/info/sees/enlaces.htm>
- **Espacio de recursos para altas capacidades** <http://www.lanzadera.com/talentos/>

- REFERENCIAS EN INTERNET PARA LA EDUCACIÓN DE ALUMNOS CON NEE

- **Centro de Comunicación y Pedagogía (Software Educativo)** <http://sauce.pntic.mec.es/~alglobal/soft/software.htm>
- **Computer Access Center (A Nonprofit Organization Serving People with Disabilities)** <http://www.cac.org/>
- **Educación Especial y Necesidades Educativas Especiales** <http://www.hvweb.me.gov.ar/proy/especial/>
- **European Agency for Development in Special Needs Education** <http://www.european-agency.org/>
- **Grupo de Investigación, Enseñanza y Aprendizaje Multimedia** <http://ice.d5.ub.es/gream/index2.htm>
- **Ipt (Internet Para Todos)** <http://www.cibervoluntarios.org/>
- **Necesidades Educativas especiales en Internet** <http://paidos.rediris.es/needirectorio/index.html>
- **Programas educativos CNICE** http://www.cnice.mecd.es/educacion/programas_edu.htm
- **Needirectorio** <http://www.needirectorio.com/>

Para saber más

SÁNCHEZ MONTOYA, R., *Ordenador y Discapacidad*, Editorial CEPE. Madrid, 2001. ■

