

Título de la experiencia: Club de tecnología en escuelas de educación especial

Eje temático en el cual se inscribe el trabajo:

- Accesibilidad y prácticas inclusivas.

Nombre y apellido de las/os autoras/es:

- Díez Ornela Rocio - Suárez D'onofrio Samantha

Correo electrónico de referencia: orndiez@abc.gob.ar, ssuarezdonofrio@abc.gob.ar

Ciudad/distrito y región educativa: Olavarría (Región 25)

Institución o instituciones educativas involucradas: EEE N° 502

Palabras clave

Inclusión digital, programación, educación especial, tecnología.

Club de Tecnología en Escuelas de Educación Especial

Resumen

En esta experiencia compartimos el trabajo realizado en el Club de Tecnología en la Escuela de Educación Especial N°502 , donde la programación se convirtió en una herramienta para potenciar el aprendizaje y la creatividad. A través de softwares como Pilas Bloques y Scratch Jr, los estudiantes se iniciaron en el pensamiento computacional, desarrollando proyectos que combinaron lógica, trabajo colaborativo y resolución de problemas, siempre adaptando cada propuesta a sus necesidades y capacidades. La experiencia se propuso no solo enseñar conceptos básicos de programación, sino también fomentar la inclusión digital, garantizando la participación activa de todos mediante apoyos visuales, estrategias accesibles y un enfoque lúdico.

Descripción general

El Club de Tecnología representa un espacio democrático e inclusivo en el que se desarrollan proyectos innovadores y se proponen soluciones a partir de la aplicación de conceptos de Pensamiento Computacional, Programación, Robótica e Inteligencia Artificial. Estos clubes, enmarcados en el Plan Jurisdiccional y el Currículum Prioritario, pueden organizarse de manera presencial o virtual, promoviendo un uso responsable y creativo de la tecnología.

En el caso de la Escuela de Educación Especial N°502, el club se configuró como un espacio semanal para un grupo de 12 estudiantes de segundo ciclo del turno mañana y del turno tarde. Allí, la tecnología se abordó como una herramienta para la inclusión, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades cognitivas, adaptando los aprendizajes a los distintos ritmos y posibilidades de cada estudiante.

Desarrollo y análisis

El proyecto comenzó con reuniones entre el equipo de conducción de la escuela y los docentes responsables, donde se definieron objetivos y se acordó la modalidad de trabajo.

En la institución se identificó la existencia de numerosas netbooks que habían sido dejadas por ex estudiantes. A partir de ello, se decidió recuperar y poner en funcionamiento estos equipos, con el objetivo de garantizar que los recursos tecnológicos estuvieran disponibles en cada clase y pudieran ser aprovechados por todos los estudiantes.

Los objetivos principales fueron:

- Introducir conceptos básicos de programación de manera lúdica y accesible.
- Favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas, lógicas y de resolución de problemas.
- Promover la inclusión digital y la comprensión de la tecnología en la vida cotidiana.
- Estimular el trabajo colaborativo y el desarrollo de proyectos grupales.

La secuencia de actividades se estructuró de manera progresiva, iniciando con la introducción al pensamiento computacional mediante algoritmos cotidianos y avanzando hacia la construcción de programas secuenciales y condicionales en Pilas Bloques. Posteriormente, los estudiantes tuvieron la posibilidad de explorar Scratch Jr para la creación de producciones finales que integraban historias, sonidos y movimientos.

La dinámica de trabajo se sostuvo en tres ejes principales:

1. **Lúdico:** cada clase iniciaba con propuestas de juego o situaciones cotidianas para vincular los conceptos de programación a la vida real.
2. **Colaborativo:** los estudiantes trabajaron en pequeños grupos, compartiendo ideas y resolviendo problemas de manera conjunta.
3. **Accesible e inclusivo:** se utilizaron apoyos visuales, consignas simplificadas y acompañamiento personalizado para garantizar que todos pudieran participar y aprender.

En el inicio del Club de Tecnología optamos por actividades sin computadoras, utilizando papel y consignas sencillas que acercaran a los estudiantes a la idea de dar instrucciones paso a paso. Dinámicas como ordenar los pasos para preparar una chocolatada o moverse como “robots” al salir del aula resultaron atractivas porque conectaban con lo cotidiano y lo lúdico.

Con el correr de los encuentros aparecieron distintos desafíos. Uno de ellos fue la diversidad del grupo: había estudiantes con autismo y autismo severo, lo cual nos exigió repensar la propuesta y nuestra manera de acompañar. Como no contamos con formación específica en educación especial, surgieron inseguridades al momento de manejar ciertas conductas. Sin embargo, entendimos que inclusión significa habilitar diferentes caminos para aprender, no esperar que todos transiten el mismo.

Otro obstáculo estuvo en los recursos: muchas computadoras eran viejas, de ex alumnos y recuperadas por nosotras y no soportaban bien los programas, lo que generaba frustración en los chicos. Además, notamos una brecha significativa: si bien manejaban con soltura los celulares, el uso de la computadora les resultaba más complejo. Allí aparecía la necesidad de enseñar cuestiones básicas, como cerrar un programa o apagar la máquina, que forman parte de la alfabetización digital y son clave para una participación plena en el entorno escolar y social.

De a poco aprendimos que no siempre se trata de “avanzar” en contenidos, sino de reconocer y valorar los logros posibles en cada momento. La paciencia, la flexibilidad y la capacidad de adaptación se transformaron en recursos fundamentales, tanto como la propia tecnología.

Reflexión final

La experiencia del Club de Tecnología en las Escuelas de Educación Especial N.º 502 permitió evidenciar que, mediante la planificación y la creatividad, es posible integrar la tecnología en contextos educativos diversos, garantizando aprendizajes significativos y auténticos. Fue un espacio de aprendizaje compartido: los estudiantes pudieron acercarse a nuevas experiencias digitales, y nosotras aprendimos que enseñar desde la inclusión requiere escuchar, ajustar y resignificar cada propuesta, entendiendo la diversidad no como un obstáculo, sino como una oportunidad para enriquecer la enseñanza.

Asimismo, el trabajo en el club favoreció el desarrollo de la autonomía, la autoestima y la colaboración entre pares, reafirmando que la programación y el pensamiento computacional

no solo son herramientas técnicas, sino también recursos para la inclusión y la construcción de ciudadanía digital responsable.

El desafío hacia adelante consiste en sostener y ampliar este tipo de experiencias, generando redes institucionales y jurisdiccionales que fortalezcan la continuidad de los clubes de tecnología como espacios de innovación pedagógica.

Referencias bibliográficas

Dirección General de Cultura y Educación. (s. f.). Dirección de Tecnología Educativa. En ABC. Recuperado el 9 de septiembre de 2025, de ABC.gob.ar:

<https://abc.gob.ar/secretarias/areas/subsecretaria-de-educacion/tecnologia-educativa/tecnologia-educativa/direccion-de-tecnologia>.

Fundación Sadosky (2018). *Ciencias de la computación para el aula. Manual para docentes 1.º ciclo primaria*. Buenos Aires.