



TITULO DE LA EXPERIENCIA: Diversidad Digital

EJE TEMÁTICO: Integración de tecnología en el aula.

AUTORAS: Dure Claudia Verónica-Piccoli Daniela-Suarez Paola-Maidana Daiana(Docentes)Directora:Piccoli Yanina.

REFERENTE: Lucas Gabriel de Sampaio Salgueiro.

CORREO:cdure2@abc.gob.ar

CIUDAD: General Rodríguez

DISTRITO: 10

INSTITUCIÓN: Escuela de Educación Especial 502

INSTITUCIONES INVOLUCRADAS: todos los diferentes modalidades CEAT, NIVEL INICIAL, PRIMARIA, ESPECIAL, SECUNDARIA Y ADULTOS.

RESUMEN DEL TRABAJO:

Pertecemos a la Escuela de Educación Especial N° 502 del distrito de General Rodríguez, El grupo que abarca este proyecto son dos grupos de SAFI BASICO Y SAFI SUPERIOR, donde posee una matrícula de 22 alumnos en cada uno, las docentes a cargo de este proyecto son las que se nombran en la parte de autoras, donde dialogando entre si se pensó que sabían los alumnos de la tecnología ya que son adolescente y están con el celular pero... Todos pensamos que sabemos el uso del celular, pero sabemos usar y conocer las herramientas que posee la computadora, entonces este proyecto surge a partir de que los alumnos con diversidad diferenciada aprendan a utilizar los beneficios de la computadora ya que es una herramienta que va avanzando a través del tiempo, buscando a partir de un juego el interés por aprender y fomentar sus habilidades ante la tecnología.

Se le propone el uso del juego Gcompris que representa una valiosa herramienta educativa para los alumnos partiendo especialmente en sus primeros acercamientos al uso de la computadora. Este software ofrece una amplia variedad de actividades adaptadas a diferentes niveles y capacidades, lo que permite a cada alumno, avanzar a su propio ritmo. Tráves del juego, los alumnos pueden desarrollar habilidades básicas como la coordinación ojo-mano, la atención, la memoria, reconocimiento de letras, palabras, números, colores e investigar sobre las ciencias, etc.

Este juego Gcompris promueve un aprendizaje activo , donde el error no se percibe como fracaso, sino como una oportunidad para seguir intentando, esto favorece a los alumnos o estudiantes en la autonomía, la autoestima, el compartir, el esperar en equipo, en relacionarse entre pares, en escuchar a los docentes guías, en poder ellos mismos ser referentes entre nuevos pares y la motivación. Además el entorno visual y sonoro del programa facilita la comprensión de consignas y estimula la exploración.

Desde el uso de la computadora, los alumnos comienzan a familiarizarse con el teclado, mouse y los comandos básicos, integrando la tecnología de manera lúdica y significativa, de esta forma el Gcompris se convierte en un puente entre juego, la tecnología y el aprendizaje inclusivo promoviendo el desarrollo integral de todos los alumnos, familia y comunidad.

Estructura del desarrollo:

Todos pensamos que sabemos el uso del celular, pero sabemos usar y conocer las herramientas que posee la computadora, entonces este proyecto surge a partir de que los alumnos con diversidad diferenciada aprendan a utilizar los beneficios de la computadora ya que es una herramienta que va avanzando a través del tiempo, buscando a partir de un juego el interés por aprender y fomentar sus habilidades ante la tecnología.

Se armó un equipo de trabajo con un horario establecido para llevar adelante la implementación del proyecto, partiendo de dos grupos de SAFI BÁSICO Y SAFI SUPERIOR con diferentes intereses. Este equipo cuenta con el acompañamiento y apoyo del referente de la zona (Lucas Gabriel del Sampaio Salgueiro) quien orienta y colabora en la organización de las actividades, favoreciendo el cumplimiento de los objetivos propuestos y el trabajo articulado entre los participantes.

Se empezó con dos computadoras que pertenecen a la docente hasta lograr que incorporar dos computadoras más de la institución.

A través del uso del programa Gcompris lograron alcanzar los objetivos propuestos: generando situaciones comunicativas diversas que permitan a cada estudiante desenvolverse de manera cada vez más autónoma y reflexiva, también fomentar el desarrollo de estrategias comunicativas personales adecuadas a las posibilidades y necesidades de cada estudiante en contextos familiares y sumando nuevos contextos, promover instancias de reflexión sobre lenguajes, es decir, sobre los procedimientos y recursos que cada persona la utiliza para llevar adelante prácticas comunicativas relacionadas con el acceso y la transmisión de información, aportar herramientas para que cada alumno pueda buscar, seleccionar y comprender información según múltiples propósitos., fomentar el desarrollo de estrategias para la transmisión de información y la expresión de la subjetividad con mayor eficacia.

A través de diferentes clases donde se comparte una carpeta (<https://drive.google.com/drive/folders/1P-33N2xixjbGJUurJnJEI3QYO37zxb1z?usp=sharing>) con fotos y videos del proyecto de cómo fue avanzando en esta etapa los alumnos lograron familiarizarse con el uso básico de la computadora y del programa Gcompris desarrollando mayor autonomía en el manejo del mouse y el teclado. Participaron con responsabilidad y entusiasmo en las actividades propuestas fortaleciendo la atención, la memoria, la lógica y la resolución de problemas. Además el uso digital favoreció la motivación la inclusión y el aprendizaje a través del juego.

Cabe destacar que se empezó a interactuar con diferentes grupos dentro de la institución, luego se abrió paso para diferentes encuentros con alumnos y padres que se van a egresar donde le entregaron las computadoras y luego se implementa a alumnos que son atendidos en domicilio, así seguir ampliando en los diferentes niveles.

Durante la implementación del programa Gcompris en el aula surgieron desafíos que requirieron atención y acompañamiento. Uno de los principales fue la necesidad de familiar a los alumnos con el uso básico de la computadora, ya que muchos presentaban escasa experiencia previa con el manejo del mouse y del teclado. Esto demandó un tiempo inicial de adaptación y práctica guiada.

Otro desafío fue mantener la atención y el interés de todos los estudiantes especialmente en aquellos con diferentes ritmos de aprendizaje o con mayores dificultades para comprender las consignas de los juegos. En algunos casos se necesitó apoyo individualizado para que pudieran avanzar y lograr los objetivos propuestos.

Además fue importante organizar el tiempo y los turnos de uso de las computadoras para garantizar la participación equitativa de todos, Por último se presentó el desafío de integrar las actividades del Gcompris con los contenidos curriculares, buscando siempre que el uso del recurso digital se vincule con los aprendizajes significativos del aula.

Cabe destacar que se va a implementar este programa en todos los niveles promoviendo el uso de las tecnologías como una herramienta pedagógica que favorece el aprendizaje significativo. Su incorporación permitirá fortalecer las habilidades digitales de los estudiantes, estimular la atención, la concentración y el trabajo colaborativo, adaptándose a las necesidades y ritmos de cada grupo. De esta manera, Gcompris se convierte en un recurso inclusivo que acompaña el proceso de enseñanza y aprendizaje desde los primeros pasos en el uso de la computadora hasta el desarrollo de competencias más complejas en los niveles superiores.