

LECTURA Y ESCRITURA, PRIMER AÑO

"EDUCACIÓN INCLUSIVA MEDIADA POR TIC"

Área/s de Conocimiento: Lengua
Conceptos y/o campos: Lectura y Escritura
Nivel/es: 1er año

ESCUELA: N° 230, CANELONES.

AUTORES: XIMENA NÚÑEZ, LUCÍA PÉREZ, ROSARIO SCHUNK

RESUMEN:

NUESTRO PROYECTO, SE LLEVÓ ADELANTE EN LA ESCUELA N°230 , APRENDER, DE PASO CARRASCO, CIUDAD DE LA COSTA, CANELONES.

PENSANDO EN CÓMO LAS TECNOLOGÍAS PODRÍAN FAVORECER LA TRANSFORMACIÓN DE LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS DE PRIMER AÑO PARA HACERLOS MÁS INCLUSIVOS, ES QUE

FORMAMOS UNA COMUNIDAD DE PRÁCTICA INTEGRANDO SABERES DE LOS DISTINTOS ACTORES DOCENTES. ESTUVIMOS INVOLUCRADAS LA MAESTRA DE APOYO, LA MAESTRA DE AULA Y LA MAESTRA DINAMIZADORA.

EL PROYECTO CONSISTIÓ EN TRABAJAR LA PERCEPCIÓN, LA ATENCIÓN Y LA MEMORIA, PRERREQUISITOS PARA LA LECTOESCRITURA, A TRAVÉS DE DIFERENTES APLICACIONES DE LAS TABLETS, EN FORMA SISTEMÁTICA, A LO LARGO DE TODO EL AÑO CON UNA FRECUENCIA SEMANAL.



PALABRAS CLAVE:

INCLUSIÓN, ATENCIÓN, MEMORIA, PERCEPCIÓN, ESCRITURA, LECTURA, DUA.

INTRODUCCIÓN:

EL PRESENTE TRABAJO PRETENDE REFLEXIONAR Y DAR LUZ RESPECTO DE UNA PROPUESTA PEDAGÓGICO-DIDÁCTICA ENMARCADA EN EL PARADIGMA INCLUSIVO, PERMITIÉndonOS PENSAR QUE EL ABORDAJE DE LA DIVERSIDAD ES UN PROCESO COMPLEJO, PERO NO IMPOSIBLE, EN EL QUE EL PROFESORADO CONSTITUYE UN EJE CENTRAL EN LA TRANSFORMACIÓN DE LO EXISTENTE Y EN LA HABILITACIÓN DE QUE TODOS Y TODAS PUEDEN APRENDER.

Entendemos que las tablets son un instrumento que permite la optimización de la atención educativa a la diversidad del alumnado. La interacción entre el mundo digital y la inclusión educativa, es decir, las formas en las que éste puede contribuir al desarrollo de ambientes de aprendizaje que tengan en cuenta la diversidad, que potencien otras formas de enseñar y de aprender, de convivir y relacionarse y la apuesta por la innovación educativa orientada a la equidad, suponen el foco de interés de este proyecto. De acuerdo a Cabero, Córdoba y Fernández (2007) *“Como herramienta de apoyo al aprendizaje, su finalidad se centraría más en la compensación de las desigualdades desde un enfoque individualista. La tecnología adaptativa y el software de apoyo representan el máximo exponente”*. Pero no quisimos perder la mirada inclusiva por lo que tuvimos en cuenta que: *“ La educación inclusiva valora la existencia de diferencias en el aula como elemento potenciador y enriquecedor del aprendizaje y de transformación de la práctica educativa y valora la creación de comunidades escolares acogedoras”* (Mayka García García y Rafael López Azuaga, Universidad de Cádiz , 2012). Es por eso que las secuencias de enseñanza se desarrollaron dentro del aula. Consideramos que fue fundamental para el éxito del proyecto, la sistematización sostenida durante todo el año. Elegimos para comenzar a trabajar aplicaciones que estimularon procesos cognitivos que son prerequisites para el acceso a la alfabetización. Para ello nos propusimos estimular la atención, la memoria y la percepción a través de aplicaciones preinstaladas de las Tablets o descargadas de Play Store.

Sustentada en los principios del DUA, dicha propuesta pretendió contribuir a la generación de estrategias en el marco de un trabajo que apuntó a la construcción de aulas “seguras” donde la acogida y la hospitalidad se tornaron pilares en el desarrollo de las potencialidades del alumnado.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL: -Contribuir al desarrollo de ambientes de aprendizaje que tengan en cuenta la diversidad de alumnado.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS: -Estimular procesos perceptivos, atención y memoria, prerrequisitos para lograr la alfabetización.

-Crear una Comunidad de Práctica entre los diferentes actores docentes para potenciar los aprendizajes de los alumnos.

-Favorecer el trabajo colaborativo y el aprendizaje entre pares.

DISEÑO DE LA SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

El proyecto se llevó adelante en forma sistemática desde mayo a octubre. Se trabajó con una frecuencia semanal, los días martes después del recreo. Las intervenciones fueron de 45 minutos trabajando, a veces, con todo el grupo con aplicaciones que presentan distintos grados de complejidad, o con diversas aplicaciones que atienden las necesidades específicas de los alumnos.

Se comenzó con aplicaciones que estimularon la memoria como "Memory" . Desde un punto de vista neuropsicológico la memoria se define como una función neurocognitiva que permite registrar, codificar, consolidar, retener, almacenar, recuperar y evocar la información previamente almacenada. Por lo tanto la memoria es la capacidad para retener la información aprendida de modo que pueda ser evocada. (Flórez,2001).

Se trabajó luego con el juego Simón para estimular la atención, que es un proceso psicológico indispensable para el procesamiento de la información de cualquier modalidad (imágenes, palabras, sonidos, olores, etc.) y para la

realización de cualquier actividad. Su función es seleccionar del entorno los estímulos que son relevantes para llevar a cabo una acción y alcanzar objetivos (Ríos-Lago et al., 2007).

Para avanzar y mantener el interés de los alumnos se fueron incorporando nuevas aplicaciones como “Hungry Hipo”, “La rana Juana”, Markers, estimulando los procesos atencionales y ejecutivos.

Finalmente se evaluaron los aprendizajes a través de la escritura de un cuento colectivo, creado en pequeños grupos. Para esta última secuencia de actividades se utilizaron fichas del Mundo Artístico como disparadoras, el grabador de voz y la aplicación WPS para la producción del cuento digital.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

SEMANA 1 y 2	SEMANA 3, 4 –	SEMANA 5,6,7 y 8:	SEMANA 9 y 10
<p>Promover los procesos atencionales básicos a través de estímulos visuales secuenciados con el juego Simón.</p> <p>Juego colectivo en pantalla de smart TV.</p> <p>Juego en pequeños grupos.</p>	<p>Promover el uso responsable y educativo de las tablets.</p> <p>Entrega de las tablets.</p> <p>Reconocimiento de las partes.</p> <p>Encendido y apagado.</p> <p>Visualización del vídeo de cuidados.</p> <p>Descarga de aplicaciones desde la Tienda Ceibal.</p> <p>Reseteo del equipo.</p>	<p>Estimular los procesos atencionales y ejecutivos con una aplicación del Mundo Saludable, Hungry Hipo y sus amigos.</p> <p>Ingresar a Mundo Saludable.</p> <p>Descargar la aplicación (precargada)</p> <p>Abrir el recurso y explorarlo libremente.Ingreso al Nivel 1 Fácil para jugar.</p>	<p>-Potenciar la memoria auditiva con una aplicación de Lengua: La rana Juana.</p> <p>Presentación colectiva de la aplicación</p> <p>Escuchar el primer cuento</p> <p>Puesta en común.</p> <p>Utilizando la aplicación Markers dibujar.</p>
SEMANA 11:	SEMANA 12:	SEMANA 13:	SEMANA 14:
		Escribir el cuento creado la	Reescribir el cuento.

<p>Evaluar y retroalimentar del proyecto.</p> <p>Después de cada corte se registraron las observaciones que las docentes realizaron sobre los aprendizajes de los alumnos, se reflexiona y a partir de ellos se retroalimenta el proyecto. Corte evaluativo *</p>	<p>Crear un cuento colectivo a partir de una imagen elegida de las fichas de Mundo Artístico.</p> <p>Lengua, Oralidad.</p> <p>Formar tres equipos. Cada uno trabajará con una docente.</p> <p>Elegir una imagen del cuento " La pobre tortuga".</p> <p>Trabajar en equipo creando una trama narrativa con marco , nudo y desenlace.</p> <p>Grabar un audio con el cuento creado por cada equipo.</p>	<p>semana pasada usando la aplicación WPS</p> <p>Lengua, Escritura</p> <p>Audición del cuento creado la semana anterior.</p> <p>Escritura en duplas.</p> <p>Lectura.</p> <p>Corrección entre pares.</p>	<p>Lectura y Escritura</p> <p>Lectura de cada una de las versiones del cuento.</p> <p>Corrección entre pares.</p> <p>Reescritura.</p>
--	---	---	---

IMPLEMENTACIÓN

¿CÓMO IMPACTÓ LA SECUENCIA DE ACTIVIDADES CON LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS SELECCIONADOS EN LOS APRENDIZAJES DE LOS ALUMNOS?

La propuesta resultó muy motivadora para los estudiantes e incidió en el cuidado de los dispositivos que quedaron en la escuela de lunes a viernes y fueron a los hogares los fines de semana y en las vacaciones, con tareas asignadas. Las familias se involucraron en el cuidado de los mismos habiendo consensuado esa dinámica de trabajo, en un acuerdo a partir de una reunión de padres. Se hizo visible para las familias y el alumnado la importancia que éstos tienen en el aprendizaje.

Las tablets fueron también un elemento que favoreció la autorregulación de algunos aprendientes, que al inicio les costaba respetar las consignas, ingresar sólo a la aplicación propuesta y suspender la actividad en tiempo y forma al consignar la finalización.

El haber generado una secuencia de actividades que partió de propuestas simples que se fueron complejizando, habilitó un trabajo seguro y ascendente y al mismo tiempo generó dominio del dispositivo. Eso llevó a que fueran eligiendo con autonomía aplicaciones para estimular procesos que aún no estaban consolidados.

En la elaboración del producto final, que fue un cuento colaborativo, cada uno tuvo la oportunidad de realizar aportes, aunque aún no tengan adquirido el código alfabético, ya que primero se elaboró un audio cuento que recogió las ideas y las voces de todos. En una etapa posterior estos estudiantes, utilizaron el recurso “dictado de voz” para convertir el discurso oral en un texto escrito. Quedó en evidencia que la tecnología permite las múltiples representaciones que aboga un diseño universal de los aprendizajes, en donde todos y todas pueden expresarse más allá de sus habilidades instrumentales.

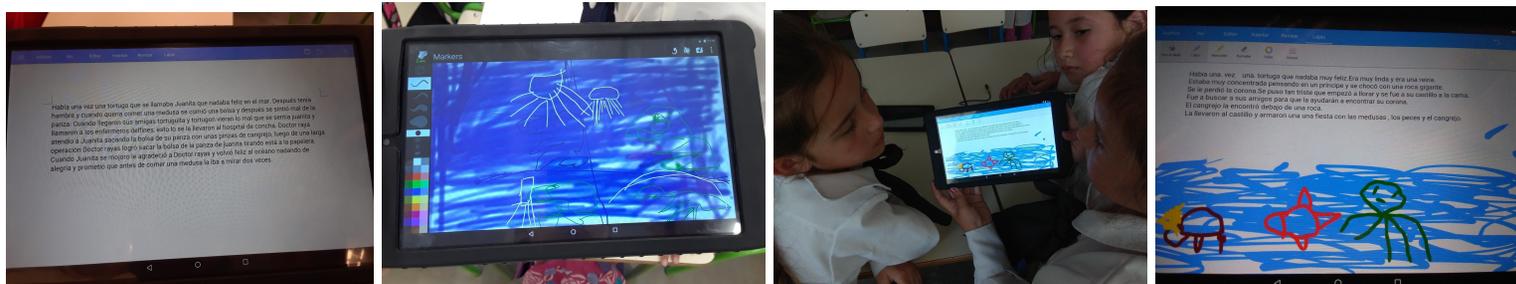
A su vez consideramos que favoreció la autoestima de varios aprendientes, sintiendo que “pueden hacer” . Al decir de Hevia (2006), la confianza es un “(...) disolvente del miedo, nos da seguridad, aumenta nuestro optimismo, reduce la incertidumbre y disminuye la complejidad.” (p.74).

EVIDENCIAS:

[PRESENTACIÓN FERIA ACADÉMICA MULTIPUNTO](#)

[VIDEO CON LA PALABRA DE LOS NIÑOS](#)

[AUDIOCUENTO](#)



“Evaluar es comprender”

(Santos Guerra, 2017, p.24)

A partir del corte evaluativo de julio y el intercambio realizado con la Inspectora Coordinadora Nacional de CTEC, Maestra Carmen Sesto, acordamos trabajar en pequeños grupos, diversificando la propuesta, de acuerdo a las necesidades detectadas en la intervención y la evaluación de los alumnos.

Para ello tomamos nuevamente el juego Hungry Hippo :

Partimos del nivel inicial del juego y permitimos jugar durante 30 minutos para valorar:

- problemas resueltos
- respeto de las consignas
- adecuado uso de la herramienta
- nivel de juego alcanzado para conocer el desarrollo de los procesos atencionales y ejecutivos.

A partir de los resultados se continuó trabajando de acuerdo a las necesidades de cada alumno con las mismas aplicaciones utilizadas hasta el momento.

Al finalizar el proyecto se planteó una nueva evaluación: creación de un cuento colaborativo. Dicha actividad intentó recoger los aportes del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) (Pastor, C, 2008) y en este marco se planificó una misma propuesta de evaluación que intentó contemplar los distintos niveles de conceptualización, para que cada estudiante la realizara en función de sus potencialidades. Un mismo contenido se adecua según el nivel de conceptualización que posea cada niño/a, trabajando en una parte

de la propuesta e intentando avanzar hacia niveles más complejos. En este sentido, la actividad buscó proporcionar múltiples medios de representación, opciones para la comprensión, diferentes medios para expresar lo que saben y opciones para estimular el interés haciendo que la actividad se torne significativa y formativa para cada singularidad.

Atendiendo a las rúbricas de Red Global podemos decir que de acuerdo a las evidencias ,con la orientación apropiada, los alumnos son capaces de identificar sus propios intereses, sus conocimientos y sus habilidades actuales, lo que necesitan aprender próximamente y por qué. Ellos son capaces de trabajar con un maestro para elegir un tema y encontrar o crear una oportunidad que les permita aprender lo que necesitan. Están aprendiendo a ver los errores y la retroalimentación como oportunidades para aprender. Todavía necesitan apoyo y estímulo significativo para hacer frente a los contratiempos, a la retroalimentación negativa, y a los desafíos difíciles de las experiencias del aprendizaje profundo. Ellos están empezando a mostrar un poco de coraje y resiliencia, pero tienden a perder el impulso si no son apoyados en estos puntos. Los alumnos utilizan los aspectos digitales efectivamente para mejorar los circuitos de retroalimentación y las oportunidades para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- **Ardila, R.** (2001). *Psicología del Aprendizaje*. Ed. Siglo XXI. 25° Edición. Yucatán Mexico.
- **Cabero, J., Córdoba, M. y Fernández, J.M.** (2007). *Las TIC para la Igualdad*. Sevilla: Eduforma.
- **Fernández Trespalcios, J.** (2004) *Procesos Psicológicos básicos. Psicología General I*. Ed. Sanz y Torres. España.
- **Flórez, R.** (2001) *Evaluación Pedagógica y cognitiva*. Ed. McGraw-Hill.
- **García García, M. y Cotrina García, M.** (2004). Descubriendo el valor de las tecnologías de la información y de la comunicación en la atención a la diversidad. *Tavira: Revista de Ciencias de la Educación*, 20, 107-121.
- **Hevia, R.** (2006). Frente a la crisis de sentido, una pedagogía de la confianza. *Prelac.* (2)pp. 70-75. OREALC/UNESCO. Santiago de Chile.

- **Lodoño** (2009) Atención: un proceso psicológico básico. Rev. de la Fac de Psicología de Colombia. Vol 5. N° 8. Enero-Julio 2009.
- **Pastor, C.** et.al (2011-2014). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Pautas para su introducción en el currículo.
- **Santos Guerra, M** (2017). *Evaluar con el corazón*. Rosario. Homo Sapiens Ediciones.
- **Ríos-Lago et al.**, (2007) Alteraciones de la atención tras daño cerebral traumático: evaluación y rehabilitación. Rev Neurol, 2007; 44 (5) :291-297