

Aprender es posible

Experiencia de aula

Alicia Chiappara | Maestra de clase.

Rocío Peraza | Maestra Dinamizadora.

Andrea Maneiro | Coordinadora del Centro Tecnología Educativa y Ceibal (CCTEC) Tacuarembó.

Introducción

El presente artículo narra una experiencia llevada adelante en un grupo de cuarto grado, conformado por veinte niños que concurren al turno vespertino. La maestra a cargo del grupo pasó de tercer a cuarto grado con ellos con el objetivo de realizar un trabajo en ciclo, y de este modo poder continuar con algunos proyectos de trabajo, entre ellos el de Museo virtual, utilizando para ello la inclusión de las TIC.

La escuela en la que se encuadra esta experiencia se encuentra ubicada en el centro de la ciudad de Tacuarembó. Recibe una población muy diversa y en sus salones se puede observar la inclusión –“aulas inclusivas”– enmarcada en la Circular N° 58 de junio de 2014. Esta normativa refiere a la inclusión en todas sus formas y establece distintos aspectos que deben ser considerados por todos los actores de la comunidad educativa.

Presentación del caso

«La inclusión no tiene que ver sólo con el acceso de los alumnos y alumnas con discapacidad a las escuelas comunes, sino con eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de todo el alumnado.»

(UNESCO / CSIE, 2004:6)

Yan tiene diez años y cursa cuarto grado. Ha pasado de grado con la misma docente y los mismos compañeros. Durante el año 2015, cuando cursaba tercer grado, llamó la atención de la docente que él no se comunicaba con sus compañeros, no escribía ningún tipo de texto y tenía movimientos repetitivos al estar sentado en la silla. Se establecieron diversas estrategias por parte de la docente de aula. Primeramente, se le comunicó a la dirección de la escuela lo observado en cuanto al comportamiento y al desempeño del niño. Seguidamente se planteó una reunión con la familia (madre) para explicar el comportamiento de Yan en el aula y, en forma conjunta, buscar estrategias para ayudarlo a superar y avanzar en el aprendizaje y en la socialización con sus compañeros. Es importante resaltar que el diálogo con la familia es permanente, de mucha receptividad y confianza para ambas partes.

Ante las dificultades para establecer vínculos sociales y para expresarse tanto en forma oral como escrita, concurrió a una especialista quien diagnosticó autismo. Se comenzó a desarrollar un trabajo conjunto, especialista-institución educativa, para que pudiera integrarse y aprender.

Durante el año 2015 se llevó adelante en el grado una propuesta de programación en *Scratch*. *Scratch* es un lenguaje de programación que permite elaborar historias interactivas, juegos y animaciones; como posibilidad educativa brinda un entorno digital donde la programación resulta atractiva y accesible para todos los alumnos. A partir de la integración de las TIC y contenidos curriculares de Ciencias Sociales, se realizó un museo virtual a través de imágenes, programación y conocimiento sobre el tema que tenían los niños. En este proceso, Yan no se interesó por la propuesta o tal vez no lo demostró, ya que no se integró al trabajo.

La continuidad del proceso educativo y los proyectos de trabajo habilitaron a que la realidad de este año fuera distinta.

Estrategias de intervención

Con el antecedente del año 2015, sabíamos que Yan presentaba una barrera para el aprendizaje que debía ser vencida, era necesario generar oportunidades para que él pudiera expresarse y/o comunicarse por algunos de los medios posibles, fuera oral, escrito, o a través de la tecnología.

El año comenzó con una planificación clara, dando conocimiento a los niños sobre lo que se pretendía hacer: continuar avanzando en *Scratch* para crear el museo virtual de los dinosaurios. La metodología de trabajo refería a integrar las TIC a la propuesta de aula, programando y utilizando los recursos que las computadoras Magallanes nos proporcionan: cámara de fotos, *Scratch*, conexión a Internet, el procesador de texto *OpenOffice*, entre otras. Para ello, los niños debían tener conocimiento disciplinar sobre el tema. La docente del grado comenzó trabajando con las huellas de los dinosaurios que existen en nuestro departamento, Tacuarembó, como patrimonio cultural.

Desde un principio, la actitud de Yan fue diferente a la del año anterior, empezó a demostrar interés por el tema. Cuando se comenzaba a

hablar sobre los dinosaurios, su motivación era otra, estaba silencioso pero muy atento, así se lo observaba en la clase. Lo mismo se percibió cuando se visitó el museo de Geociencias que tiene variedad de fósiles de dinosaurios, parecía que se abría un nuevo mundo ante sus ojos, se sentía maravillado e interesado por lo que veía. Además, el profesor que está a cargo de este museo dio una charla en la clase e Yan siguió muy atento todo lo expresado, situación que llamó la atención de la docente porque nunca lo había visto con una actitud así hacia los temas de clase. Un cambio importante fue también el hecho de que comenzó a establecer relaciones, pocas, pero visibles, con algunos compañeros, se acercaba, escuchaba lo que hablaban y comenzó a programar en la Magallanes con ellos. Esta nueva actitud llamó la atención de los compañeros, pues lo conocían ya de los grados anteriores y nunca antes se había relacionado con ellos, por más que habían probado de integrarlo a sus actividades en multiplicidad de ocasiones.

El trabajo en programación, y en particular con *Scratch*, demanda una organización mental de las ideas que se quieren plasmar; esta tarea parecía ser muy difícil para un niño que en los años de escolaridad no había logrado comunicarse en forma oral y tampoco escrita. Sin embargo, al enfrentarse al programa lo observó, luego tomó un lápiz y escribió un texto solicitando que le enseñaran a trabajar con el mismo.

Esto sorprendió a la docente y a los compañeros, era la primera vez que lo observaban expresarse por medio de la escritura.

Es así que luego de algunas instancias de aproximación al programa, comenzó a esbozar sus ideas de lo que debería incluirse en el museo virtual sorprendiendo a todos; la docente y los pares lo felicitaron y lo animaron a continuar con el trabajo. A través de sucesivas etapas logró realizar un trabajo de programación, incluyendo distintos aspectos de lo estudiado sobre los dinosaurios; Yan se sentía muy feliz con ello y demandó aprender más sobre programación.

Al trabajar sobre los dinosaurios, siempre se mantenían las rutinas, fue una estrategia que se implementó para darle estabilidad a su aprendizaje. En el momento en que se implementaba algo nuevo, previamente se realizaba la explicación pertinente.

Actividades con tecnología

Desde un comienzo se planificó el recorrido a realizar.

- Visita al museo: llevaron sus computadoras personales para sacar fotografías y/o documentar a través de la escritura en el procesador de texto.
- Planificación del museo utilizando *Scratch*: diagramación, elementos textuales, paratextuales, imágenes, secuencias y relaciones.
- Programación: utilización de bloques adecuados para ello (Apariencia, Movimiento, Control, Sonido, Operadores) tanto para objetos como para escenarios.
- Presentaciones: realización en equipos de presentaciones en *OpenOffice Impress*.
- Aula virtual CREA 2: se crea un espacio de intercambio donde se suben los materiales para ser usados y las producciones de los equipos.

Ante una propuesta de elaborar una presentación con lo aprendido hasta el momento sobre “los dinosaurios”, Yan tomó una hoja y comenzó a escribir. Posteriormente empezó a intervenir en las propuestas, alentado por sus compañeros para que continuara expresando sus ideas.

Reflexión final

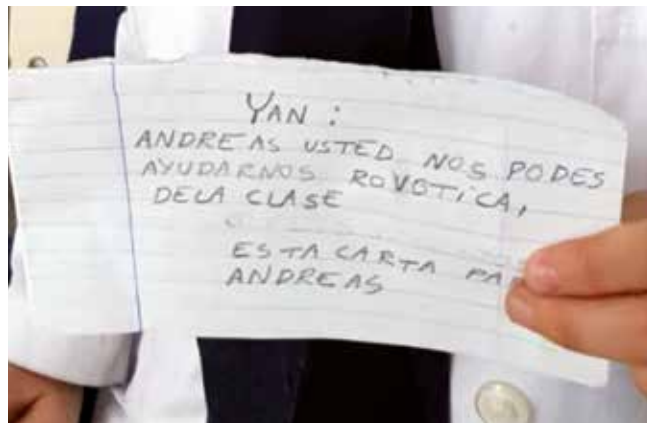
¿Desde cuándo escribió Yan? ¿Qué lo motivó a hacerlo? ¿Qué despertó en él?

Desde que comenzó la escuela, él ha estado incorporando conocimiento; el manejo del código escrito se evidencia en la producción que realiza. Analizando su integración al trabajo, creemos que son varios los factores que permitieron a Yan ser autor de sus aprendizajes y

comprometerse con un proyecto de grupo, en este caso, la creación de un museo virtual sobre dinosaurios.

- Continuar con el grupo y la docente, trabajo en ciclo tercer y cuarto grado.
- El uso de las tecnologías y la dinámica entre pares constituyeron un estímulo continuo para seducirlo e involucrarlo en la propuesta.
- El tema desarrollado tocó su interés y su curiosidad, que le brindaron ganas de investigar, involucrarse e integrarse al trabajo.

Desde la mirada docente, sin lugar a dudas, el trabajo colaborativo fue fundamental. En esta propuesta participaron en un trabajo sistemático: maestra de aula, dinamizadora Plan Ceibal y Coordinadora del Centro de Tecnología Educativa. El permitir que todos pensáramos cómo seguir, qué aportar, el resolver cómo avanzar en programación, todo ello llevó a un buen camino, a pensar juntos. Los beneficiarios de esa tarea conjunta siempre serán los niños. Prueba de ello es el pedido de Yan:



Referencias bibliográficas

- ANEP. CEIP. SECRETARÍA GENERAL. República Oriental del Uruguay (2014): *Circular N° 58*. En línea: http://www.ceip.edu.uy/documentos/2014/normativa/circulares/Circular58_14.pdf
- ANEP. CEP. República Oriental del Uruguay (2009): *Programa de Educación Inicial y Primaria. Año 2008*. En línea (Tercera edición, año 2013): http://www.cep.edu.uy/archivos/programescolar/ProgramaEscolar_14-6.pdf
- AUTISM SPEAKS (s/f): “¿Qué es el autismo? Una descripción”. En línea: <https://www.autismspeaks.org/qu%C3%A9-es-el-autismo>
- BAQUERO, Ricardo; PÉREZ, Andrea Verónica; TOSCANO, Ana Gracia (comps.) (2008): *Construyendo posibilidad. Apropiación y sentido de la experiencia escolar*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- LITWIN, Edith; MAGGIO, Mariana; LIPSMAN, Marilina (comps.) (2005): *Tecnologías en las aulas. Las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza: casos para el análisis*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- LUNA KANO, María del Rosario (2013): “Tecnología y discapacidad: Una mirada pedagógica” en *Revista digital universitaria*, Vol. 14, N° 12. En línea: <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num12/art53/>
- UNESCO / CSIE (2004): *Índice de inclusión. Desarrollando el aprendizaje y la participación en las escuelas*. En línea: <http://www.eenet.org.uk/resources/docs/Index%20Spanish%20South%20America%20.pdf>