

En qué consiste nuestro proyecto

Nuestra participación fue el fruto del trabajo de un grupo de docentes, de una comunidad que creyó en el trabajo en grupo y en la innovación pedagógica. De personas que lograron superar sus temores, sacarle el cuerpo a la falta de recursos e ignorar el estigma de violencia y de marginalidad que carga una población.

El proyecto "Proceso de formación y apoyo al aula regular a través de la informática para niños con necesidades educativas especiales" es liderado en la actualidad por Nancy Castelblanco, docente, y Doris Caro, psicóloga.

La propuesta está inspirada en el deseo de brindar nuevas estrategias de aprendizaje a niños cuyo cerebro funciona o se estructura de manera diferente, por lo cual se afecta su habilidad para hablar, escuchar, leer, escribir, deletrear, razonar, recordar y organizar información. Niños que físicamente no pueden caminar o hablar y que sueñan con ello y que usan plataformas virtuales lúdicas dadas por la informática para poder hacerlo. Si a esto se le suma gran afectividad, reflexiones, relajación y estímulos como la música de Mozart, los logros son pedagógicos y para toda la vida.

El proyecto permite ampliar y trascender las fronteras físicas y cognitivas de estos niños, haciendo más accesible el mundo mediante el uso de la tecnología y apoyándose en plataformas lúdicas que permiten vivenciar lugares, fenómenos y experiencias que sería difícil alcanzar por otros medios.

Propicia el cambio de estrategias de evaluación, para pasar de lo masivo a lo individual, mediante la creación de proyectos por parte de cada uno de los estudiantes que les permiten trabajar a su propio ritmo y estilo, planteándose retos de aprendizaje a partir de la pregunta ¿Hasta dónde puedo llegar desde aquí?. También mejora la autoestima de niñas y niños con trastornos de aprendizaje, gracias a la sensación de dominio que adquieren al desarrollar su proyecto interdisciplinario, y les brinda oportunidades para interactuar con la tecnología y compararse con sus congéneres ideas, opiniones y propuestas.

Genera nuevas expectativas de proyectos de vida en la comunidad escolar a través del uso y la apropiación de la tecnología para transformar y mejorar sus condiciones.

Dinamiza los procesos pedagógicos mediante el uso de redes, el trabajo en equipo colaborativo y la interacción con la tecnología para generar una verdadera cultura de la informática y de la comunicación alternativa.

El proyecto se desarrolla mediante adiciones que hacen parte de retos de aprendizaje con los que se crean escenarios virtuales. Casi siempre se parte de captar de forma computacional algo físico que a ellos les guste realizar como correr, saltar, girar y disfrazarse, utilizando la idea de la tortuga o personajes. Cada adición es simple y gratificante. Sin embargo, cuanto más tiempo estén trabajando más lograrán.



La propuesta está inspirada en el deseo de brindar nuevas estrategias de aprendizaje a niños cuyo cerebro funciona o se estructura de manera diferente por lo cual se afecta su habilidad para hablar, escuchar y leer.

La tecnología es una herramienta que puede ser utilizada para motivar a los estudiantes con trastornos de aprendizaje de tal forma que mejoren su autoestima y tengan una actitud más positiva hacia el aprendizaje.

Es importante tener en cuenta las potencialidades y partir de allí para superar las dificultades; existen niñas y niños que, al utilizar el computador y los programas que se emplean, muestran habilidades que en el contexto del aula regular no se evidencian.

El trabajo con niños pequeños es un gran dinamizador de procesos comunitarios, por cuanto las familias de los estudiantes se involucran activamente en los proyectos pedagógicos y se motivan a tal punto que llegan incluso a realizar cambios trascendentales en sus proyectos de vida

Han sido grandes las satisfacciones que nos ha brindado este proyecto, pero más allá de todo esto tenemos presente que nos falta mucho por hacer y aprender. Hoy seguimos soñando, creyendo y luchando para mejorar la calidad de vida de los niños con trastornos de aprendizaje. Cada vez hay nuevos retos que superar; buscamos con afán más recursos para sostener y financiar el proyecto con miras a un trabajo que permita pasar a la rigurosidad de lo investigativo y facilite que los estudiantes tengan acceso permanente a los computadores de forma casi igual que al lápiz y papel.

Esta propuesta educativa permite a los participantes asumir el error, no con temor sino como un elemento formativo que personal y colectivamente puede ser superado, y que al tiempo promueve relaciones afectuosas y de reconocimiento del otro.

El juego, y jugar computacionalmente, es una manera de buscar nuevos caminos para acceder al conocimiento y ganar nuevos espacios para la convivencia creativa.

El enfoque humanístico del proyecto nos permite hablar de la tecnología no como de una máquina, sino como de un proceso, a través del cual el niño logra establecer relaciones de tipo experiencial y por ende transforma su propia búsqueda del conocimiento.

El uso de la tecnología de punta es esencial para romper barreras y posibilitar la realización de sueños que de otra forma son imposibles de realizar. Niños y niñas con limitaciones pueden trascender las fronteras físicas y cognitivas, haciendo más accesible el mundo mediante el uso de la tecnología, apoyándose en plataformas lúdicas que permiten vivenciar lugares, fenómenos y experiencias que sería difícil alcanzar por otros medios.

1 Ese año participaron 49 países y 586 proyectos.