

CONCURSO
A - PROBAR CON UN CLIC

Establecimiento: Escuela de Educación Especial y Formación Laboral N° 29
“Dr. Osvaldo Magnasco”
Educación Bilingüe – Intercultural
para alumnos sordos e hipoacúsicos

NOMBRE DEL PROYECTO: “Museo del juguete en la escuela”

AUTORES: María Graciela Alario – María Laura Mentasti

ÁREAS DISCIPLINARES DEL PROYECTO : Prácticas del lenguaje
Educación Tecnológica

OBJETIVO GENERAL:

- Introducir a los estudiantes en experiencias orientadas a la acción y al uso social de la lectura y de la escritura puesto que el proyecto de trabajo se centra en el “poder hacer” y así aprender y comprender significativamente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- la utilidad y las funciones de la escritura;
- el poder que otorga el dominio adecuado de la escritura;
- el placer de obtener la producción de un escrito;
- la posibilidad de expresarse, elegir, asumir conflictos, “escuchar” a los otros, volverse autónomos;
- la capacidad de representación de las situaciones a través de la Lengua de Señas y de la escritura.
- la oportunidad que ofrecen las Tics de conocer otros modos de apropiación y circulación de conocimientos;
- el uso de las Tics en las prácticas sociales tiene su aprovechamiento en la escuela;

- de su accionar, de llevar a cabo una tarea
- el uso de las TIC como vehículo o como uno de los componentes de la producción final.

Competencias TIC:

- Familiarizarse con los componentes y operaciones básicas de un sistema de computación.

- Reconocer partes de la PC.

- Utilizar el teclado para tareas sencillas.

- Poder entrar y salir de un programa.

- Poder navegar dentro de un programa.

- Seleccionar un objeto; elegir opciones.

-Utilizar herramientas de un graficador.

-Lograr el dominio del mouse utilizándolo para seleccionar opciones, escribir, dibujar en la medida de las posibilidades de los alumnos.

-Adquirir destrezas y habilidades relacionadas con la psicomotricidad fina.

-Adquirir también, una comprensión del lenguaje iconográfico y visual. La comprensión del lenguaje gráfico y sus códigos será una gran preparación para el proceso de lectura y escritura.

JUSTIFICACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN

La escuela de Educación Especial y Formación Laboral N° 29 “Dr. Osvaldo Magnasco” de la Ciudad de Buenos Aires se encuentra en un periodo de transición tendiente a la educación bilingüe intercultural del niño y adolescente sordo. El niño se desarrolla como un verdadero bilingüe, en tanto conocedor de la Lengua de Señas (LSA) y de la modalidad escrita y oral de la lengua empleada en nuestro país, el español. El objetivo del modelo intercultural –bilingüe posibilita al niño Sordo desarrollar sus potencialidades dentro de la Cultura Sorda y aproximarse a través de ella, a la cultura oyente.

La nueva concepción de la educación dentro de las escuelas de sordos se vincula con la definición que los Sordos tienen de sí mismos como *bilingües y biculturales* en cuanto a capacidades y derechos. Pueden y deben sentirse con pleno derecho en la comunidad de oyentes -familia, escuela, barrio- y en la comunidad sorda por condición física. Aceptar esta nueva visión de los alumnos implica llevar adelante un cambio ideológico y metodológico dentro del aula que valore la construcción activa del aprendizaje para incorporar las dos lenguas y las dos culturas, dentro de dos contextos diferenciados, es decir, con representaciones de ambas comunidades desempeñando en el aula roles pedagógicos.

Ya saldada esta situación a través de la LSA y de la dinámica que el trabajo por proyectos propone, vimos que las Tics eran no sólo importantes para desarrollar las competencias y habilidades generales de los niños sino que se constituyen en aliadas necesarias de la enseñanza del alumno Sordo en tanto su formato visual facilita la percepción y la producción y la información que brindan es visual y gráfica. Cabe señalar que la LSA, es una lengua viso – gestual por lo que da lugar a un ensamblaje muy interesante y acorde a la propuesta bilingüe intercultural de la escuela. El proyecto se presenta como una buena oportunidad para favorecer el uso y desarrollo de las dos lenguas – tal como fue explicado anteriormente- y las Tics se revelan como mediadoras y colaboradoras para alcanzar dicho objetivo. Las TICs ofrecen entonces nuevos modos y estilos para el desarrollo de propuestas educativas, y en función de ellas propondremos contextos significativos, comunicacionales y colaborativos de trabajo en el aula, teniendo en cuenta las siguientes posibilidades:

- ✓ Recursos TIC para el desarrollo de proyectos en LSA: Las tecnologías aportan una gran cantidad de recursos para la edición de materiales en formatos de imágenes y videos. La producción de estos materiales favorecerá el acceso a los contenidos curriculares y el logro de competencias, habilidades y aprendizajes de los alumnos.
- ✓ Recursos TIC para el desarrollo de proyectos que favorezcan el aprendizaje, apropiación y utilización del español. Muchas aplicaciones digitales proponen entornos para la producción escrita. Desde el procesador de textos, la edición de presentaciones, la posibilidad de subtítular videos, la búsqueda en Internet, hasta el correo electrónico, el chat y la publicación de contenidos en la web 2.0, se podrán ofrecer a los alumnos variadas situaciones para leer y escribir en contextos significativos de aprendizaje.

CONTENIDOS

Géneros discursivos. Formato. Superestructura. Enunciación. Gramática textual.

- Nota
- Carta de autorización
- Instructivo en general ;los de armados de juguetes, en particular
- Ficha
- Invitación
- Etiqueta (con los nombres de los juguetes)

Competencias lingüísticas generales – sintácticas, lexicales, ortográficas – competencias mínimas necesarias para todo texto.

Contenidos gramaticales

- Los vinculados al español y en relación a los géneros que intervienen en el proyecto: clases de palabras (sustantivos, verbos, adjetivos, adverbios, pronombres), nombres propios, relaciones de parentesco, etc.

Contenidos en LSA:

- Expresar sentimientos, deseos, solicitar, relatar, explicar, etc.
- Desarrollar el pensamiento, asociar, categorizar datos, etc.
- Regulación de la conducta.
- Formación de la personalidad en tanto lengua visual para la persona sorda.
- Favorecer la atención visual, control de movimientos, configuración manual, rasgos no manuales (RNM) y el uso del espacio.

Contenidos TIC:

- La computadora y su manejo operativo. Partes y funciones.
- Windows. Escritorio. Manejo de ventanas. Mover, copiar y pegar.
- Herramientas informáticas: Paint. Wordpad.
- Procesador de textos Word, comandos básicos, ingreso de caracteres, edición, formato de textos, inserción de imagen.
- Programa Power Point
- Internet. Uso del navegador.
- Programa Windows Live Movie Maker.

PLAN Y ESTRATEGIAS DE TRABAJO

SECUENCIA

A partir de la visita al museo del juguete de la Ciudad de Buenos Aires notamos gran interés en los alumnos por los juguetes hecho que motivó la realización de una muestra de estos objetos en la escuela.

Secuencia de trabajo:

1) Preparación de un Power Point o afiches con fotos, a cargo de las docentes, sobre la visita al Museo del Juguete realizada anteriormente, y un video con el registro de las actividades realizadas. Se pasará dicha presentación y video en la sala multimedia.

Conversación sobre lo sucedido en el paseo, qué vieron, qué conocieron, qué les llamó la atención, si fue de su agrado, etc.

Al mismo tiempo se dispone en el aula el material seleccionado para mostrar a los niños (juguetes de distinta índole) para que al volver de la muestra virtual puedan explorarlos.

2) Se ofrece el tiempo necesario para manipular, observar y jugar.

3) Cada alumno elige el juguete que más les gustó (actividad individual). Al mismo tiempo se los motiva a explicar a sus compañeros la razón de la elección.

4) A partir de ese momento, se anima a los alumnos para que separen los juguetes, si es posible agruparlos, que busquen características comunes. Es una clasificación libre; sólo se les pide justificaciones y aclaraciones de los agrupamientos. Es posible la sugerencia de otras clasificaciones luego de las determinadas por ellos.

5) Se retoma la idea del juguete que le gustó a cada uno. A partir de la elección original del juguete, se propone:

- organizar un Museo del Juguete dentro de la escuela para mostrárselo a los chicos que no pudieron ir.

- fijar una fecha y los destinatarios del Museo (se deja constancia de la fecha y de los destinatarios que **ellos** sugieran en un afiche)

Así quedan determinados y elegidos por los niños los juguetes que van a ser utilizados para el Museo (no todos los ofrecidos serán utilizados).

6) Surge el momento de rotular cada juguete y se separan los que no se usarán en la muestra.

Los elegidos se pondrán en una caja o bolsa con el nombre de JUGUETES

Aquí se realizan actividades contextualizadas.

Por ejemplo:

Armado de cartelera con alguna estructura fija: *elegir o gustar*

.....*eligió el dinosaurio.*

7) Se les pide a los alumnos que traigan un juguete de sus casas. ANTICIPAR que se invitará a los papás para que traigan un juguete de su infancia y nos cuenten sobre ese juguete. También se invitará a una persona Sorda adulta para conversar sobre el tema.

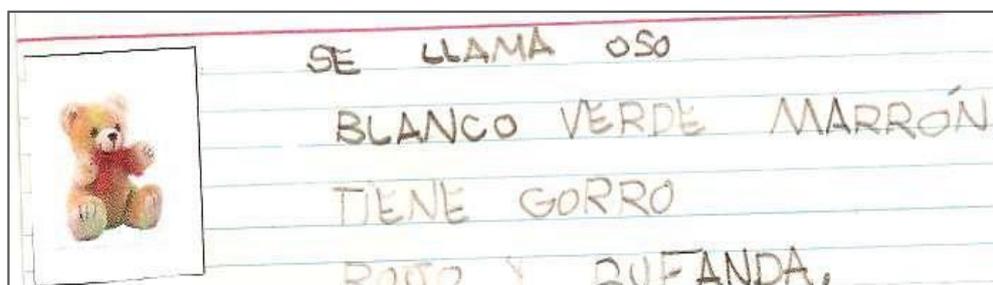
Escritura contextualizada: *traer*

Valentino trajo un camión.

Se aprovecha esta situación para armar un registro de los juguetes que traen los chicos, los compañeros, los padres, etc.

A raíz de este registro será necesario fichar cada juguete para ver las diferencias entre los mismos tipos de juguetes y acordarnos cuál y cómo era cada uno.

Ejemplo:



Este FICHERO también nos servirá de referencia para nombrar cada juguete en el momento de la muestra.

Escritura: pueden aparecer estructuras del tipo:

es de color....

es grande/ nuevo

está roto

tiene.....

Inclusión de TIC:

- Escanear y editar las imágenes del diccionario de LSA (Lengua de señas Argentina)
- Ingresar texto e imágenes en el programa Word.
- Búsqueda en internet de los juguetes clasificados para colocar en las fichas.
- Asociar imagen, texto, LSA.

Trabajo individual de los alumnos con la guía y orientación de los docentes.

8) Intercambio entre padres y alumnos. Los padres asisten a clase y cuentan a los chicos acerca de sus juguetes preferidos y si es posible, los traen a la escuela.

1. Si no asistió algún padre, pedir a los chicos que escriban una nota para que recuerden mandar un juguete.

2. Los que asistieron, dejan su juguete y los chicos pueden pedir que manden otros: suyos, de los abuelos, de los hermanos, etc.

Surge la nota de pedido: ¿Cómo lo pedimos?

- a. Se filma a un alumno haciendo el pedido en nombre de todos.

- b. Luego se escribe dicho pedido pero resaltando quién lo pide, qué pide, a quién y para qué. Usamos como referencia las notas de los cuadernos de comunicaciones para que se orienten con el formato.

Se utilizará para esta actividad, como herramienta tecnológica, la cámara digital y/o la webcam, para grabar un archivo de video.

Es importante que los niños puedan interpretar los mensajes en LSA y el uso de un video es pertinente, puesto que los alumnos pueden referirse a él en todo momento.

Si no quedó registrado al comienzo de la secuencia que los padres pueden asistir a la muestra, se estimula a los alumnos para que también los inviten ya que nos dejaron sus juguetes y conversaron sobre el tema en el aula. Se registra en el afiche, entonces, otro destinatario.

Se registra quién mandó o trajo cada juguete y así surge otra /s estructuras

EJ: Pilar trajo..... de su papá.

La mamá de Raúl trajo.....

9) Luego del intercambio con adultos Sordos y oyentes, se reflexiona acerca de que la cantidad de juguetes. Evidentemente debe ser mayor para ofrecer una muestra. Se necesitan más.

Se les sugieren distintas propuestas e ideas para aumentar la cantidad a partir de una situación que ya se dio: el pedido a la familia de los juguetes. Es importante dejar constancia de estas propuestas para que vayan viendo las etapas cumplidas y las que deben cumplir aún.

Posibles propuestas:

--Pedir a la familia

- Armar un juguete.

- Pedir a los compañeros de otros grados.

- Comprar juguetes (opción a solicitar a la cooperadora dependiendo del faltante de juguetes)

Iniciación al manejo de la PDI (pantalla digital interactiva). Exploración.

10) Elección de una propuesta, como por ejemplo, armar un juguete.

La confección de los juguetes se realiza en conjunto con el taller ya que las docentes deben corroborar la comprensión de la funcionalidad de los instructivos.

- a. Presentación de diversos tipos de instructivos (de cocina, de armado de juguetes, de instalación, de viveros) junto con algún otro tipo de texto: diccionarios, invitaciones, etc. Estos instructivos aparecerán en distintos soportes: libros, revistas, manuales de estudio, recetarios, computadora, etc.
- b. Exploración libre de los mismos.
- c. Selección de los textos que se necesitan para el proyecto.

(Evidentemente, son los instructivos y los que son relativos a los juguetes)

d. Elección de un instructivo, seguramente a partir del gusto de la mayoría.

Es importante en este momento la puesta en común en relación con las diferentes elecciones, gustos, el logro de acuerdos, etc.

e. Previo a confeccionar el juguete en el taller, es necesaria la lectura del instructivo.

- Se busca que los niños entiendan que a través de la lectura obtendrán la información necesaria.
- La docente lee el instructivo y es filmada para que en el taller los niños tengan la doble posibilidad de buscar información en el texto y en el video como material de consulta.

Utilización de la cámara digital. Grabar un archivo de video.

A medida que se desarrollan algunas de las actividades mencionadas se iniciará el siguiente trabajo:

- Utilizar el programa Power Point.
- Diseñar el fondo de las diapositivas.
- Insertar en las diapositivas las imágenes de los juguetes (capturadas con cámara digital y/ o Web Cam o por búsqueda en internet).
- Insertar la seña correspondiente (escaneadas y editadas del libro de LSA)
- Escribir el texto correspondiente.
- Asociar imagen del juguete, su seña correspondiente y denominación escrita.
- Insertar el video en LSA del alumno dando la seña y el nombre del juguete por dactilológico.
- Personalizar efectos de animación, presentación y transición de las diapositivas.

Ejemplo:



PRODUCTOS ESPERADOS

Se propone organizar un ***Museo del Juguete dentro de la escuela*** .

Constará de: a) la muestra de juguete propiamente dicha, b) muestra de un PowerPoint que incluye imagen de cada juguete, seña, escritura y un archivo de video con la seña y el nombre del juguete en dactilológico c) proyección de un video con el registro de actividades de los alumnos.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación que tenemos en cuenta es la evaluación pragmática realizada tanto por los compañeros como por los destinatarios de cada género y del producto en si mismo. Pero a su vez, vimos también necesaria la autoevaluación de cada alumno en tanto a los progresos que se aprecian al comparar sus primeras producciones escritas o sus primeros acercamientos a las herramientas tecnológicas con el producto final.

La evaluación del docente, para cada alumno y para toda la clase, es una evaluación global y personalizada de cada producción, de los progresos y de lo que queda por hacer.

Evaluación de la propuesta: Incluir en las escuelas las herramientas que las Tics proponen, significa que se deben aceptar las prácticas de los alumnos y capitalizar las habilidades desarrolladas por ellos para estos fines, que se debe asimilar que la escritura y la lectura adquieren nuevas formas distintas a las convencionales, que se deben considerar las prácticas sociales, etc., que no se debe temer a los avances tecnológicos pero percibimos que aún se desconocen los alcances precisos de todo esto. Creemos que es imposible oponerse o negarse a la integración de las nuevas tecnologías a la enseñanza. Consideramos como camino más adecuado atender eficazmente las habilidades desarrolladas por los estudiantes, valorarlas, contextualizarlas; demostrar cómo pueden usarse las herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje; investigar los procesos que se despiertan en las creaciones colectivas y observar su impacto y, en los casos positivos, aplicar las herramientas en programas educativos adecuados de modo tal que se incremente la calidad académica y la equidad.

SUGERENCIAS DE APROVECHAMIENTO DIDÁCTICO

Llevar a cabo dicho proyecto implicó un proceso de construcción activa de significado mediante la puesta en marcha simultánea de habilidades lingüísticas, memoria, atención, razonamiento, conocimiento del mundo, estrategias de lectura y escritura, etc. Consideramos que la propuesta

tuvo en cuenta el aprendizaje significativo de los niños que de este modo lograron relacionar la nueva información con los conceptos ya existentes, con aquello que ya conocían.

Observamos, además, que la motivación y la disposición favorable de los niños a aprender significativamente se vio aumentada por la inclusión de las TIC puesto que favorecieron el proceso de integración de contenidos. Vimos que el aprendizaje como un proceso de participación y colaboración es posible. Los resultados saltan a la vista. Como dice el proverbio chino ***“Escucho y olvido. Veo y recuerdo. Hago y ¡comprendo!”***