



DÓNDE VIVO Y A DÓNDE VOY Proyecto de Geolocalización

Cultura institucional como marco de la innovación

Aspectos del contexto institucional

- A.** Breve descripción de la escuela: jornada, antigüedad de la escuela, cantidad de docentes / profesores por cargo, cantidad de alumnos por clase, modalidad de trabajo (con evidencias).
- B.** Aspectos que favorecieron el desarrollo de la experiencia.
- C.** Aspectos que obstaculizaron el desarrollo de la experiencia.

La experiencia fue realizada durante el año 2016 en la Escuela de Educación Especial y Formación Laboral N°2 DE 17 con alumnos del nivel de Formación Laboral.

La escuela posee tres turnos: durante la mañana y la tarde funciona la primaria y en el turno vespertino el nivel de formación laboral. Los grupos de alumnos son de no más de diez y tienen docentes especiales y curriculares. En el nivel de formación laboral también hay profesores en los respectivos talleres.

Uno de los aspectos que consideramos favoreció la realización del proyecto fue el trabajo en pareja pedagógica entre docente y el Facilitador Pedagógico Digital (FPD), tanto en la planificación del proyecto como en la ejecución de cada una de las actividades.

Uno de los obstáculos tuvo que ver con el horario en el que se desarrolla el turno vespertino (de 16:30 a 20:30), ya que hacía difícil la realización de determinadas visitas o limitaba la duración de los recorridos.

Justificación de la experiencia

¿Por qué se hizo? ¿Qué necesidad o problema viene a resolver? Descripción de la situación inicial.

El proyecto surgió con la idea de fomentar la autonomía en los alumnos, tanto en su traslado en medios de transporte público como en la identificación de barrios y calles. También buscamos que los alumnos adquirieran conocimientos acerca de la ciudad en la que viven, los aspectos culturales y tradicionales de los barrios, los lugares significativos, ya que por diversas razones no habían recorrido los barrios y no tenían ninguna referencia de los mismos. Nos pareció importante ampliar su base cultural, así como también colaborar en el desarrollo de su autonomía e independencia.

Dado que es una escuela de educación especial, consideramos que es de vital importancia motivar a estos alumnos para su independencia y posterior inserción en el mercado laboral, así como también para su socialización y el disfrute de actividades recreativas. Por ello pensamos que este proyecto se adaptaría a sus necesidades tanto dentro como fuera de la escuela, y les otorgaría herramientas que fueran facilitadoras al momento de emprender nuevos desafíos.



La mayoría de nuestros alumnos:

- Precisan mayor número de experiencias de aprendizaje que sus compañeros.
- El proceso de aprendizaje para estos alumnos ha de ser debidamente estructurado y graduado, cobrando gran importancia la repetición.
- Suelen presentar, por lo general, gran dependencia de campo, lo que dificulta la generalización de lo aprendido.
- Estos niños acostumbran a cometer frecuentes errores debido a su elevado nivel de impulsividad.
- La memoria parece tener una menor capacidad de almacenamiento que la de sus compañeros.
- Es muy frecuente observar trastornos importantes del lenguaje.
- En el desarrollo motor puede aparecer descoordinación motora.

Objetivos y destinatarios de la experiencia

El objetivo principal del proyecto fue que los alumnos, jóvenes y adultos con discapacidad intelectual, logran orientarse a través de mapas interactivos, identificaran recorridos, lugares significativos de su barrio y de los distintos barrios de la Ciudad, y pudiesen de esta manera manejarse en la vida diaria con mayor autonomía, cada uno de acuerdo a sus posibilidades.

Son objetivos específicos que el alumno logre:

- La participación activa, grupal e individual.
- Intercambiar opiniones, experiencias e ideas en función de la actividad propuesta.
- Manejar en forma adecuada los programas informáticos propuestos.
- Acceder a herramientas digitales como recurso para, entre otros, la búsqueda de información, toma de fotografías y la realización de presentaciones interactivas.
- Escribir de manera espontánea o por copia directa.
- Geolocalizar direcciones y recorridos en mapas interactivos y reconocer los diferentes barrios de C.A.B.A

Marco conceptual / de referencia

Enfoque abordado. Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan la experiencia.

Definición de la discapacidad intelectual

La Asociación Americana de discapacidades intelectuales y del desarrollo (AAIDD, antes AAMR) recoge en su 11ª edición (2010) la siguiente definición de discapacidad intelectual:

“La discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones significativas tanto en funcionamiento intelectual, como en conducta adaptativa, tal y como se ha manifestado en habilidades adaptativas, conceptuales y prácticas. Esta discapacidad se origina antes de los 18 años”.

Esta definición va acompañada de unas premisas que clarifican el concepto:

1. Las limitaciones en el funcionamiento presente deben considerarse en el contexto de ambientes comunitarios típicos de los iguales en edad y cultura.
2. Una evaluación válida ha de tener en cuenta la diversidad cultural y lingüística, así como las diferencias en comunicación y en aspectos sensoriales, motores y conductuales.
3. En una persona, las limitaciones coexisten habitualmente con capacidades.
4. Un propósito importante de la descripción de limitaciones es el desarrollo de un perfil de necesidades de apoyo.
5. Si se mantienen apoyos personalizados apropiados durante un largo periodo, el funcionamiento en la vida de la persona con discapacidad intelectual, generalmente mejorará.

Este enfoque concibe la discapacidad como el ajuste entre las capacidades de la persona y el contexto en que esta funciona y los apoyos necesarios.

El funcionamiento intelectual está relacionado con las siguientes dimensiones:

- Habilidades intelectuales
- Conducta adaptativa (conceptual, social y práctica)
- Participación, interacciones y roles sociales
- Salud (salud física, salud mental, etiología)
- Contexto (ambientes y cultura)

Existe una extensa literatura con la evidencia de que a través de esfuerzos de habilitación y rehabilitación, de la educación, de la tecnología, las personas con deficiencia intelectual pueden mejorar su funcionamiento humano.

Algunas consideraciones acerca de las funciones del software educativo

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el docente, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Funciones que pueden realizar los programas:

- **Función informativa.** Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.
- **Función instructiva.** Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos.
- **Función motivadora.** Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las

actividades.

- **Función investigadora.** Ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.
- **Función expresiva.** Los alumnos se expresan y se comunican con las Tic y con otros compañeros a través de las actividades de los programas.
- **Función lúdica.** Trabajar con las Tic realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.
- **Función innovadora.** Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso.

TIC y Educación especial

Las TIC proporcionan múltiples funcionalidades a las personas con discapacidades o que requieren una atención especial, facilitando:

- la comunicación
- el acceso/proceso de la información
- el desarrollo cognitivo
- la realización de todo tipo de aprendizajes
- la adaptación y autonomía ante el entorno.
- ocio
- instrumentos de trabajo, posibilidades de realizar actividades laborales.

Ámbito de mejora o innovación

- **Coordinación y mejora de la enseñanza:** se enriqueció la enseñanza trabajando en pareja pedagógica en el desarrollo de este proyecto.
- **Fortalecimiento y mejora de los aprendizajes:** permitió que los alumnos desarrollaran las capacidades necesarias para su aprendizaje y desempeño en la vida cotidiana.
- **Introducción de nuevas tecnologías para mejorar los aprendizajes:** como explicamos con anterioridad las Tic permiten adaptar los contenidos y tareas a las necesidades singulares de nuestros alumnos y les facilitan el acceso a contenidos y habilidades que de otra forma no podrían adquirir. Tienen un rol fundamental en el desarrollo de este proyecto.
- **Inclusión de la diversidad:** los alumnos pueden mediante el desarrollo de su autonomía sentirse incluidos y parte de una sociedad que todavía tiene muchísimas barreras que los hacen sentir discriminados en más de una ocasión.
- **Integración y trabajo conjunto con la comunidad:** además de utilizar medios de transporte público realizamos recorridos por barrios y lugares significativos de nuestra Ciudad interactuando con la comunidad permanentemente.

Aprendizajes sobre los que se enfoca la experiencia

Contenidos curriculares y/o extra-curriculares que contempla

Nuestros Propósitos:

- Fomentar en los alumnos la toma de decisiones de manera autónoma.
- Contribuir a que los alumnos conozcan el medio en el que se desenvuelven.
- Favorecer el aprendizaje de trasladarse de manera autónoma.
- Utilizar las nuevas tecnologías para facilitar el desenvolvimiento en la vía pública.
- Incorporar el uso de los dispositivos tecnológicos en la búsqueda de los medios de transporte.
- Incrementar la vinculación de la institución educativa con la comunidad.
- Acceder al conocimiento de los distintos barrios de la Ciudad y sus puntos de interés.

Contenidos

Ciencias Sociales

- Servicios urbanos.
- Ciudades.
- Las técnicas informáticas en el tratamiento de los problemas.

Informática

- Representación de la información.
- Organización de la información.
- Modelización de problemas.
- Las herramientas informáticas y su manejo operativo.

Matemática

- Sistema de numeración.
- Operaciones.
- Los números racionales.
- Geometría.
- Los ángulos y el cubrimiento del plano.

Práctica de la escritura

- Escribir: una forma de participar desde la escuela en la vida ciudadana.
- Hablar en la escuela (y más allá de ella).

Las prácticas del lenguaje en contextos de estudio

- Operar con diversas fuentes de información.
- Registrar y reelaborar la información obtenida.
- Compartir con otros los conocimientos construidos.
- Confrontar con otras opiniones, tomando posición frente a la información.

Reflexión sobre el lenguaje

- Lenguaje e interacción.
- Lenguaje y diversidad.

Actores y roles involucrados y funciones de cada uno

- Alumnos de formación laboral
- Docente de grupo: Silvina Villegas
- FPD: Irene Monteverde

Trabajamos como pareja pedagógica tanto en el armado del proyecto como en la ejecución de las actividades.

Recorrido de la experiencia y cronograma implementado

Etapas reales:

- A.** De inicio: cuándo se fue planificando la experiencia
- B.** De desarrollo: cómo se llevó a cabo, las técnicas empleadas, los cambios que se suscitaron sobre la marcha
- C.** De finalización o cierre

Lo primero que hicimos fue trabajar con el domicilio de cada uno de los alumnos. En la sala de informática exploramos la aplicación Google Maps y localizamos los domicilios a través del Street View. Visualizaron las fachadas de sus casas y de los negocios de los alrededores y las compartieron con sus compañeros. Realizaron la captura de pantalla de la misma, las cuales quedaron guardadas para las próximas actividades.

Luego trabajamos insertando esas capturas correspondientes a sus domicilios en un mapa de C.A.B.A utilizando el programa Prezi, con el fin de visualizar en el mapa las fotografías de sus casas en el barrio al cual pertenecen.

Trabajamos oralmente las distancias que existen desde sus domicilios hasta la escuela, las que existen entre sus propias casas y las de sus compañeros, y los medios de transporte posibles para llegar a la escuela. Cada una de las actividades fue publicándose en el blog del taller.

<http://cosasricasdela2.blogspot.com.ar/2016/05/visiten-nuestro-mapa-interactivo-en.html>

Habiendo realizado esta actividad introductoria comenzamos a planificar la visita a distintos puntos turísticos característicos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires para determinar puntos de referencia (parques, monumentos, hospitales, centros comerciales, comercios gastronómicos, etc.) y experimentar el viaje en distintos medios de transporte público.

Primera salida: El barrio de la escuela.

Geolocalizamos utilizando el programa Google Maps puntos referenciales a 10 cuadras a la redonda. Ubicamos los puntos de interés a visitar. Realizamos la captura de pantalla del recorrido virtual marcando el camino desde la escuela hasta el punto elegido.

Trabajamos ubicación en el plano, líneas paralelas y transversales, reconocimiento de los nombres de las calles, cantidad de cuadras que nos separan de la escuela,

recorridos más largos y más cortos, variación de alturas entre cuadra y cuadra.

La salida tuvo como objetivo tomar fotografías (con sus celulares, cámara digital o computadoras) de los puntos referenciales para en un próximo encuentro en la sala de informática, insertar esas imágenes obtenidas en la captura del recorrido que realizamos en un primer momento virtualmente en Google Maps.

<http://cosasricasdela2.blogspot.com.ar/2016/07/recorriendo-villa-del-parque.html>

Previamente a cada una de las salidas que se realizaron por distintos barrios los alumnos debieron realizar la geolocalización del recorrido utilizando los mapas interactivos. Además aprendieron a utilizar sitios web que permiten investigar qué medio de transporte utilizar, cómo viajar y cuánto demoraríamos (Cómo viajar, Bacomovoy) .

Con las fotografías obtenidas en cada salida didáctica, se elaboraron presentaciones multimedia insertando las imágenes en el mapa correspondiente al barrio visitado. Las mismas fueron publicadas en el blog.

Se recorrieron los barrios de Villa del Parque, Villa Devoto, Palermo, Belgrano y Villa Crespo, utilizando como medios de transporte tren, subte y colectivos.

<http://cosasricasdela2.blogspot.com.ar/2016/07/presentacion-multimedia-conociendo.html>

<http://cosasricasdela2.blogspot.com.ar/2016/09/recorrido-por-el-barrio-de-palermo.html>

<http://cosasricasdela2.blogspot.com.ar/2016/10/recorrido-por-villa-devoto.html>

<http://cosasricasdela2.blogspot.com.ar/2016/11/recorrido-por-el-barrio-de-belgrano.html>

Espacios y tiempos en los que se desarrolló

El proyecto se desarrolló a lo largo del año 2016. Durante el mismo se fueron incorporando ideas y recursos.

Se implementó en el aula, en la sala de informática y en diversos barrios de nuestra Ciudad ya que involucró recorridos y salidas didácticas.

Recursos materiales y tecnológicos utilizados

Se utilizaron PC, netbooks, Buscadores de Internet, Programas de geolocalización como Google Maps, Street View, el capturador de pantalla Green Shot, el editor de presentaciones Prezi, Blogger, Cámara fotográfica, Videocámara.

Resultados de aprendizaje

Aprendizajes curriculares y/o extracurriculares

Presentación de los resultados en términos de logros previstos e imprevistos. Utilizar evidencia empírica.

Fueron varios los alumnos que pudieron comenzar a viajar solos hacia la escuela durante el transcurso y desarrollo de este proyecto. Además todos adquirieron el manejo de los mapas interactivos, pudiendo localizar allí direcciones y realizando recorridos virtuales. Conocieron lugares significativos de la Ciudad que no conocían, y

aspectos culturales y tradicionales de los barrios.

Logros del proyecto

Aspectos/ situaciones que mejoraron gracias al desarrollo de la experiencia.

La incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, ya sea en nuestro contexto social como en el área educativa, han abierto la puerta de un sin fin de posibilidades. A partir de ese momento comenzamos a plantearnos cómo incorporarlas para facilitar mejoras cualitativas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en pos de desarrollar capacidades y competencias atendiendo las singularidades y las necesidades individuales de cada alumno.

Teniendo en cuenta a nuestros alumnos y sus características sociales, económicas y culturales nos propusimos la búsqueda de nuevos recursos a través de las distintas herramientas que proponen las TIC. Creemos que es una propuesta pedagógica que les permitió desarrollar nuevas habilidades y competencias, favorecer su autonomía e inclusión social y acceder a enfrentarse con nuevos desafíos.

Innovaciones pedagógicas o buenas prácticas de la experiencia

- Trabajo con mapas digitales, recorridos virtuales accesibles a todos los alumnos.
- Elaboración de presentaciones digitales interactivas que permitieron la participación de todos de acuerdo a sus posibilidades.
- Traslado en medios de transporte público, aprendieron a viajar solos, a utilizar la SUBE o el pase, a manejarse dentro de ellos y en las estaciones.
- Recorridos virtuales por los barrios que luego se trasladaron a la realidad.

Aprendizaje de la experiencia

Al repetir la experiencia, ¿qué cosas haríamos diferente? ¿Qué consejos le daríamos a quienes quieran replicar la experiencia en otras escuelas?

1. En el caso de escuelas que tengan otros horarios diferentes al nuestro que aprovechen la posibilidad de recorrer todos los barrios que puedan.
2. A través de la experiencia concreta pueden adquirir de manera práctica los conocimientos incorporados a través de las TIC.

Proyección inmediata del proyecto

Nuestra idea es replicar el proyecto y continuarlo en todos los niveles con otros grupos de alumnos de la escuela. En 2017 se incorporó al Proyecto Escuela y ha sido trabajado como contenido en el aula. No pudo desarrollarse como proyecto por el momento ya que se pospuso por otras variables como cambios de docentes, proyectos especiales, etc.