

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Título: Estrategia lúdica para fortalecer las habilidades escriturales en personas con discapacidad intelectual de la Fundación Pasito a Pasito de Bogotá		
Lugar de Ejecución del Proyecto Fundación Pasito a Pasito (Virtual)		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: Bogotá		Departamento: Cundinamarca
Duración del Proyecto (36):	Trimestre de iniciación: 2022-2	Trimestre de finalización: 2024-1
Autores		
Nombres autores	Dirección correo electrónico	Ocupación
Nathalia Aguirre Gallo	naguirreg@libertadores.edu.co	Docente
Línea de investigación relacionado con el grupo de Investigación de las Especializaciones de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		X
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.		
Procesos educativos y transformación socioambiental.		
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		

Implementación de estrategias a través de la virtualidad para fortalecer habilidades lectoras y escritoras en niños con Discapacidad Intelectual

Nathalia Aguirre Gallo
Licenciada en Educación Infantil
Kindergarten Colorín Colorado

Proyecto de grado presentado para obtener el título de
Especialista en Informática para el aprendizaje en red.

Javier Daza Piragauta
Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialización en Informática y aprendizaje en red.
Bogotá D.C., marzo de 2024

1. Resumen ejecutivo

Este proyecto surgió debido a los vacíos que se generaron durante la pandemia (Covid-19) donde se evidencio que varias poblaciones no contaron con acceso a la tecnología entre ellas la población con discapacidad intelectual, por lo tanto, con este proyecto se pretende indagar, caracterizar y crear estrategias para enseñar las habilidades lectoras y escrituras por medio de virtualidad a la población con discapacidad intelectual.

Teniendo en cuenta lo anterior, el proyecto muestra los retos que ha tenido la docente de la Fundación pasito a pasito para la enseñanza de estas habilidades por medio de la virtualidad. Y a su vez la implementación de estrategias por medio de herramientas tecnológicas inclinadas a la educación, donde se permita llevar un aprendizaje a través de la virtualidad.

Haciendo parte de la nueva era de la educación a la población con discapacidad intelectual, permitiéndoles así un aprendizaje interactivo, enfocado directamente a ellos y sus intereses donde puedan demostrar sus habilidades.

Con este proyecto se espera que la nueva era de la educación la cual ha surgido a raíz de la pandemia (Covid-19), donde cada vez la tecnología toma más fuerza se enfoque más en la población con discapacidad intelectual. Por lo tanto, la educación se va a adaptando a un nuevo modelo de aprendizaje mediante herramientas tecnológicas. Con este proyecto se busca no dejar a esta población de DI a un lado como sucedía en el modelo tradicional. Con este nuevo modelo de aprendizaje se pretende que la población con DI, pueda tener acceso a un aprendizaje significativo sin necesidad de recibir tratos de discriminación, ya que con la Fundación Pasito a Pasito se trabajara mediante la virtualidad donde ellos podrán tener acceso y conocer distintas herramientas tecnológicas para su aprendizaje, demostrando todas las habilidades que tienen.

Palabras Clave: Tecnología, Educación, Discapacidad Intelectual, Habilidades, Covid-19

Abstracto

This project arose due to the gaps that were generated during the pandemic (Covid-19) where it became evident that several populations did not have access to technology including the population with intellectual disabilities, therefore, this project aims to investigate, characterize and create strategies to teach reading and writing skills through virtuality to the population with intellectual disabilities.

Taking into account the above, the project shows the challenges faced by the teacher of the Fundación Pasito a Pasito in teaching these skills through virtuality. And at the same time, the implementation of strategies by means of technological tools inclined to education, where learning through virtuality is allowed.

Making part of the new era of education to the population with intellectual disabilities, allowing them an interactive learning, focused directly to them and their interests where they can demonstrate their skills.

With this project it is expected that the new era of education which has arisen as a result of the pandemic (Covid-19), where technology takes more and more strength, will focus more on the population with intellectual disabilities. Therefore education is going to adapt to a new model of learning through technological tools. This project seeks not to leave this population of ID to one side as it happened in the traditional model. With this new learning model

Keywords: Technology, Education, Intellectual Disability, Intellectual Disability, Abilities, Covid-19

2. Planteamiento del problema

Durante el año 2020 a causa del covid-19 muchas actividades y labores tuvieron que pasar a la modalidad virtual, incluyendo la educación, esta tuvo muchas brechas al momento de enfrentar la realidad, las personas con algún tipo de discapacidad fueron de las poblaciones más afectadas, teniendo en cuenta que no se conocían muchas herramientas tecnológicas para poder llegar a este tipo de población. En consecuencia, la virtualidad fue un reto para el tema educativo, por lo cual con este trabajo se pretende implementar distintos tipos de estrategias en la virtualidad con el fin de fortalecer las habilidades de lectura y escritura en las personas con discapacidad intelectual DI.

Es así como en la educación los cambios se evidenciaron a nivel nacional, distrital y local; los jardines, escuelas, colegios, fundaciones, institutos y universidades se vieron en la obligación de reinventarse e interactuar por medio de la virtualidad. Por ende, los estudiantes, profesores, y los distintos actores educativos debieron ajustar sus modelos de enseñanza-aprendizaje, situación que generó desmotivación por el desconocimiento en el uso de las plataformas educativas, también los docentes duplicaron la carga laboral.

Salinas (2021) indica que:

Los profesores estaban acostumbrados a realizar sus encuentros presenciales, y, debido a la llegada del COVID-19, sus estrategias pedagógicas han tenido que cambiar tanto en el desarrollo de competencias para la ejecución de sus labores de enseñanza como en el dominio de lo tecnológico para dar continuidad a los procesos educativos desde la virtualidad, incluso duplicando su trabajo en la creación, por ejemplo, de guías escolares para aquellos estudiantes que no tienen acceso a internet. (p.9.)

Debido a la problemática descrita anteriormente surge este proyecto con la intención de generar estrategias virtuales que fortalezcan las habilidades en el proceso en lectura y escritura ya que, “es elemental brindar los apoyos y herramientas fundamentales para posibilitar el desarrollo integral de la población con discapacidad; siendo esencial, comprender los apoyos” (Arrieta, 2019, p.117) Es así como se efectúa la importancia y utilización de estrategias en las que se integren las tecnologías de la información y la comunicación, comprendiendo que son un recurso que genera motivación por aprender, ayudando a adquirir competencias, siendo un apoyo en el aprendizaje:

Las TIC pueden apoyar significativamente el proceso de desarrollo de las personas con discapacidad, facilitando su desempeño autónomo en entornos y contextos diversos. El reto es utilizar estas herramientas para diseñar ambientes de aprendizaje en los cuales estas personas puedan aprovechar sus capacidades con menos restricciones (Álvarez y Ramírez, 2006, p.3).

Según un artículo creado por la revista Plena inclusión indica que uno de los factores que más impacto el Covid-19 fueron las herramientas tecnológicas debido a que muchas de estas no están diseñadas para las dificultades que presentan las personas que

tienen algún tipo de discapacidad y adicional muchas familias no cuentan con el conocimiento para poder brindar un apoyo a sus hijos en estas herramientas, a esto también se le suma que muchas de ellas dedican su tiempo a trabajar para poder brindar lo mejor a sus hijos, por lo tanto no se lograba la atención precisa que requiere una persona con discapacidad intelectual y por último se puede notar que a lo largo de este tiempo esta población también se vio afectada por ciertas calamidades domesticas que tuvieron que vivir en su entorno. Por lo cual la adaptación de esta población al tema no solo de una pandemia si no de la virtualidad fue algo complejo, por ende, con este trabajo se busca abordar esta problemática donde se generen espacios de diversión, aprendizajes significativos.

2.1 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer las habilidades escriturales de los niños de la Fundación Pasito a Pasito a través de la virtualidad?

3. Justificación

La universidad de Jaén con el trabajo de grado de Noelia Garrido García menciona que el efecto de la pandemia Covid-19 en las personas con discapacidad tuvo un gran impacto, debido a que a estas personas poco se les tuvo en cuenta durante ese tiempo de aislamiento aun sabiendo que ellas requieren de un cuidado y atención especial. En ese trabajo ella menciona como fue el aislamiento para una persona con autismo, donde adicional a la parte ansiosa que ya manejan el estrés se volvió aún más complejo y su ansiedad más fuerte.

A raíz de todo lo anterior y de evidenciar que con el surgimiento de la pandemia COVID 19, muchos sectores se vieron afectados debido al aislamiento social debido al aislamiento que decretó el gobierno nacional con el fin de mitigar la propagación de la pandemia. Uno de estos fue el sector educativo, en un intento por mantener las actividades escolares, se implementaron las clases virtuales para colegios públicos y privados. En las personas con discapacidad intelectual, estas actividades escolares presentan un mayor esfuerzo, trabajo y compromiso por parte de los actores implicados: gobierno, padres de familia, estudiantes y docentes, por ello presentan mayor dificultad en las herramientas tecnológicas, etc.

De esta manera se ve afectado el desarrollo y la escolarización de las personas con discapacidad intelectual debido a que muchas de estas aplicaciones tecnológicas no cuentan con un proceso establecido para este tipo de personas, adicional de que su proceso cognitivo por lo general se desarrolla un poco más despacio al tener estas herramientas tecnológicas ya que estas no cuentan con un proceso establecido para llevarlas a cabo con las personas con DI, lo que conlleva a que su desarrollo cognitivo se vea un poco afectado.

Por todo lo mencionado anteriormente y evidenciando todo lo que ha impactado la pandemia a esta población, con este proyecto inicialmente se busca fortalecer habilidades en la lectura y escritura implementando estrategias didácticas a través de la virtualidad para que esta se haga más familiar a las personas con discapacidad intelectual y la tecnología no se vuelva una brecha para ellos sino al contrario sea un plus adicional para su proceso educativo.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Crear ambientes de aprendizaje virtuales implementando estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades escriturales de las personas de la Fundación Pasito a Pasito

4.2 Objetivos específicos

- Implementar estrategias lúdicas por medio de ambientes y objetos virtuales de aprendizaje fortaleciendo sus habilidades escriturales
- Realizar Ambientes Virtuales de aprendizaje por medio de la plataforma Meet, conociendo así sus habilidades escriturales.
- Identificar como la integración de las TIC aportan en el aprendizaje y la enseñanza en las personas con Discapacidad Intelectual.

5. Aproximación al estado del arte

Para llevar a cabo el presente trabajo se consultó antecedentes relacionados con el tema de discapacidad intelectual y virtualidad teniendo en cuenta que es el objeto de estudio, para ello se consultaron tesis y artículos de carácter Internacional, Nacional y local.

5.1 Internacionales

Para el primer trabajo se consultó un artículo de la revista DESAFÍOSEINNOVACIÓNEDUCATIVAENEMERGENCIASANITARIA:CONTINGENCIASYPERMANENCIAS correspondiente a los autores Yodarla Valdez, R., Sesto, C., Molina, ML, Medina, K., Lamber Tucci, V., González, F., & Erramuspe, C. (2021, febrero) su objetivo inicial fue indagar si los apoyos relacionados con el Covid-19 se tomaron de forma correcta durante el aislamiento en la Universidad de Córdoba en Argentina y verificar si estos eran favorables para la educación especial entre ellos la Discapacidad intelectual, menciona citando al autor (Profuturo, 2020, P.1) quien refiere que las personas más desfavorecidas fueron aquellas que no tenían acceso a la tecnología y a su vez las personas con Discapacidad Intelectual.

En cuanto al resultado de este trabajo fue el siguiente 67.5% de los estudiantes residen en otra localidad de la provincia de Córdoba, el 12.5% viven en la capital y un 20 % en otra provincia del País, se logró evidenciar que la mayoría de los estudiantes con discapacidad intelectual son mujeres lo que es igual a un 67.5% y el 32.5% son varones, lo cual también se logró evidenciar que las personas que más logran ayudar a esta población son las madres con un 85% y se logró afirmar que 12.5% de las personas no cuentan con acceso a la tecnología.

Siguiendo el trabajo de Cáceres Blázquez 2021 con el nombre Arte terapia Online a personas con discapacidad intelectual: Encuadre frente a las limitaciones de la COVID-19, menciona que su objetivo principal es manejar el arte terapia online en personas con discapacidad intelectual, por lo cual inicialmente se realizó un estudio sobre la arte terapia en modalidad virtual y a la vez tomando como referente el Covid-19 y la discapacidad intelectual, para dar resultado a este estudio se usó un cuestionario el cual fue enviado a funcionarios que trabajaran en modalidad virtual.

Dando resultado a lo que se planteó inicialmente surgen una serie de ventajas y desventajas teniendo en cuenta que se puede llegar de una mejor manera a las personas, permite la exploración y conocimiento de herramientas digitales y su horario se ajusta mejor, pero a la vez se encuentran desventajas como que el participante se ve interrumpido

por algunos miembros de su hogar o tener el acceso a internet un poco limitado por problemas de conexión.

5.2 Nacionales

Tomando como referente a (Julio, 2020) con el trabajo Estrategias pedagógicas implementadas por los maestros de la Escuela Normal Superior en los estudiantes de noveno grado, con discapacidad intelectual, para el fortalecimiento de habilidades adaptativas en tiempos de Pandemia por el COVID-19 desde el enfoque de derechos para optar por el título de Licenciatura de Educación Especial en la universidad de Antioquia se plantea como objetivo identificar estrategias pedagógicas de los maestros de la Escuela Normal Superior de Urabá que fortalecen las habilidades adaptativas en estudiantes con discapacidad intelectual en tiempos de Pandemia por el COVID-19, develando la concepción de discapacidad y de personas con discapacidad intelectual desde el enfoque de derechos. Para dar resultado al objetivo planteado se realizó un estudio con población de discapacidad intelectual a quienes se le realizó un juego llamada Teo dado el cual se colocan números del 1 al 36 en filas y Columnas lo cual permite al estudiante tener más agilidad mental, en este trabajo se concluye que la Institución ENSUR cuenta con distintas estrategias para las personas que no cuentan con una condición especial sin embargo si carece de estrategias para población con Discapacidad Intelectual.

Siguiendo el trabajo de (Luisa Fernanda Amado Santana Germán Alberto Higuera Corredor Julio Karoline Pinzón Cala David Alejandro Rojas Molano. (2021) donde se plantean como objetivo Conocer las narrativas de estudiantes con discapacidad en relación con las barreras para el aprendizaje y la participación en el cambio del entorno de educación virtual asociado a la pandemia COVID 19. Para dar respuesta a este objetivo se utilizó una entrevista con 19 preguntas con una participación de 10 estudiantes lo cual dio resultado a lo siguiente: Durante el año 2020 en los estudiantes se manifestaron que se vieron afectados en su salud tanto física como mental las cuales fueron manifestadas por medio de timidez y conductas aislamiento.

5.3 Locales

Tomando como referente el trabajo de (Torres, 2020) quien se planteó como objetivo inicial Generar estrategias didácticas que potencie en el estudiante con discapacidad intelectual sus hábitos de estudio a través de la utilización de herramientas tecnológicas.

Con el fin de dar resultado al anterior objetivo utilizo una entrevista con una serie de preguntas sobre hábitos de estudio donde se logró concluir que el factor que más incide en el rendimiento académico de un estudiante son los hábitos de estudio teniendo en cuenta

que hay una falta de organización del tiempo y adicional a esto no se cuenta con suficiente apoyo en la casa por lo tanto es importante manejar los hábitos de estudio debido a que esto influye en el desarrollo académico y emocional del niño y en las personas con discapacidad intelectual estos deben ser aún más desarrollados para de esta manera poder estar en su proceso escolar.

Por ultimo tomando el trabajo de (Martínez, 2020) quien hace referencia a este trabajo fortalecer el proceso de lector escritura en niños de inclusión mediante el uso de herramientas tecnológicas, Martínez se plantea como objetivo principal desarrollar estrategias lúdico-pedagógicas en el área de lenguaje que faciliten las habilidades lectoras en niños de inclusión mediante las TIC para dar resultado a este objetivo se tomó como instrumento la observación directa luego de esto se da el siguiente resultado: Que antes de entrar en el proceso de fortalecimiento el maestro debe comenzar por empatizar con los estudiantes y así mismo conocer sus condiciones y habilidades.

6. Estrategia metodológica aplicada

La investigación se orienta en el paradigma interpretativo, este intenta interpretar y comprender la conducta humana desde los significados e intenciones de los sujetos que intervienen en la escena educativa. De igual forma, intenta dar solución a aquellas problemáticas en estos escenarios.

La investigación se acoge al enfoque cualitativo, este se centra en los sujetos, y aborda las perspectivas desde el interior de la situación estudiada, para recopilar datos no numéricos de manera integral o completa, el investigador interactúa con los participantes y con los datos y busca dar respuesta a las que se centran en la experiencia social, cómo se crea y cómo da significado a la vida humana.

Población y contexto: En esta propuesta se trabajó con veinte personas en situación de discapacidad intelectual, la mayoría de ellos ubicados en la localidad de San Cristóbal, Engativá, y Ciudad Bolívar. Para la muestra se seleccionó a ocho estudiantes sus edades oscilan entre 20 a 32 años.

A continuación, se da una caracterización breve, esta información se ha consignado en los diarios de campo, útiles para la caracterización individual de cada uno de los participantes en la propuesta pedagógica Paso a pasito, y que se sintetizó en una lista de cotejo con las siguientes características: Nombres y apellidos, edad, discapacidad, ciudad, gustos e intereses red de apoyo, cuidados personales básicos, independencia fuera del hogar, y cuyos datos se ve a continuación.

Para llevar a cabo la intervención de este proyecto se selecciono a ocho estudiantes, de estos ocho estudiantes se realizó una división dejando a cuatro estudiantes en un grupo donde están iniciando y los otros cuatro estudiantes en un grupo mas avanzado, para llevar a cabo los distintos ambientes virtuales de aprendizaje se realizaron conexiones una vez a la semana con cada grupo a través de enlaces de Meet, con el primer grupo que se denomino grupo inicial se vieron las viales y la letra m, con el otro grupo mas avanzado se vieron las letras m,p, s.

6.1

6.2 Fases e instrumentos

Tabla *1*
Descripción de las fases e instrumentos del proyecto

Objetivos Específicos	Fase	Instrumento
<p>Crear ambientes de aprendizaje virtuales implementando estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades escriturales de las personas de la Fundación Pasito a Pasito</p>	<p>Diagnostico por medio de intervención a través de Meet, con el propósito de evidenciar en los estudiantes las habilidades y deficiencias que se presenta en el dominio de estos procesos, identificar sus habilidades y sus dificultades</p>	<p>Observación, creación de OVA (Objeto Virtual de aprendizaje) Por medio de la creación de una ruleta en Wordwall</p>
<ul style="list-style-type: none"> Realizar Ambientes Virtuales de aprendizaje por medio de la plataforma Meet, conociendo así sus habilidades escriturales. 	<p>Para la fase dos, se plantea la creación de ambientes virtuales de aprendizaje para conocer e identificar las habilidades escriturales de cada una de las personas en condición de Discapacidad Intelectual de la Fundación Pasito a Pasito</p>	<p>Se utilizaron distintas herramientas tecnológicas, como Canva, WorkSheet, Wordwall</p>
<ul style="list-style-type: none"> Identificar como la integración de las TIC aportan en el aprendizaje y la enseñanza en las personas con Discapacidad Intelectual. 	<p>Se realizará a través de una comparación de como iniciaron a como están dentro del proceso, enfocada al dominio de los</p>	<p>Se propone sustentar la evaluación en base a los lineamientos curriculares, Estándares de competencia y los Derechos básicos de aprendizaje en Lengua Castellana, adaptados por</p>

	<p>participantes en la parte escrita por medio del trabajo realizado, de la intervención de las estrategias, los apoyos, y la integración de las estrategias virtuales, dirigida a los padres, madres y/o cuidadores.</p>	<p>medio del DUA y Lectura fácil teniendo en cuenta que son adultos y que en ocasiones su comprensión del mundo se orienta a habilidades básicas.</p> <p>Como instrumento registro y Análisis de la información recolectada se utilizará el diario de campo.</p>
--	---	--

Fase 1

Caracterización: Información Básica de los participantes									
	Nombres y Apellidos	Edad	Discapacidad	Escolaridad	Ciudad	Gustos E Intereses	Red de apoyo	Cuidado Personal básico	Independiente Fuera del hogar
1	Brandon Nicolai Martín Castellanos	22 años	DI	Educación Media	Bogotá	deportes Futbol	Mamá	Si	No
2	Leidy Daniela León	25 años	DI	Tallerista	Bogotá	Bailar	Papá	Si	No
3	Mónica Lugo	32 años	DI	Tallerista	Bogotá	Cantar	Mamá	Si	No
4	Jonathan Soto	23 años	DI	Tallerista	Bogotá	Música	Mamá	Si	No
5	Geraldine Tatiana Silva	26 años	DI	Educación Media	Bogotá	Música	Mamá y papá	Si	No
6	Laura Camila Sánchez Gaitán	23 años	DI	Educación Media	Bogotá	Baile	Mamá	Si	No
7	Carmen Angelica Hernández	26 años	DI	Tallerista	Bogotá	Sistemas	Mamá	Si	No
8	Angie Viviana Herrera Segura	31 años	DI	Educación Media	Bogotá	Baile	Mamá	Si	No

Fase 2

Herramientas y recursos para considerar en la aplicación de la propuesta Paso a pasito	
Recursos tecnológicos:	Meet, WhatsApp
Recursos digitales	Word, Power Point, servicios de internet, celulares y computadores
Recursos en línea	Páginas de internet, software educativo.
Recursos didácticos	Guías, materiales concretos, videos, música
Recursos físicos	Casa de los estudiantes, Parques.
Recursos humanos	Docentes en formación Lic. Educación Infantil y Educación especial.

Fase 3

Pregunta	Escala de importancia			
	SI	N	Ta	Opinió
		O	las	n libre
		l	anterior	
		vez	es	
1. Considera que la propuesta "Paso a pasito" aportó en las habilidades de lectura y escritura de los participantes en la propuesta				
2. ¿Antes de la pandemia usted estaba familiarizado (a) con la aplicación de los recursos tecnológicos en clase?				
3. ¿La utilización de recursos tecnológicos son efectivos como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza?				
4. ¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes, gracias a las estrategias virtuales diseñadas por los docentes?				
5. ¿Piensa usted que el uso de las estrategias virtuales se considera como apoyo que favorece el aprendizaje en personas con discapacidad intelectual?				
6. Considera que el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación en clase es: Es un recurso importante para mejorar la enseñanza. Facilita el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión de los estudiantes. Promueve el interés y la motivación de los				

estudiantes con DI. Todas las anteriores					
7. ¿Cuáles de los recursos tecnológicos que ha utilizado ha favorecido el aprendizaje de la lectura y la escritura de los estudiantes de la propuesta pedagógica Paso a pasito?					
8. ¿Cuáles de los recursos tecnológicos le ha permitido comunicarse eficazmente con sus estudiantes?					
Meet WhatsApp Video llamada Video llamada					
9. ¿Cuál de los Recursos en línea le ha facilitado las planeaciones de sus clases? Páginas de internet Software educativo Fichas interactivas Videos Música					
10. ¿Considera que los participantes de la propuesta requieren apoyos físicos conjuntamente con las estrategias virtuales para facilitar el aprendizaje en lectura y escritura?					

6.3 Cronograma

TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO					
FASE	ACTIVIDAD	Trimestre I	Trimestre II	Trimestre III	Trimestre IV
1 Caracterización	caracterización Estudiantes	x			
	cuestionario escrito	x			

2 Forta lecer	Cuestionario online habilidades tecnológicas	x			
	Métodos de lectura y escritura		x		
	Aplicación métodos de lectura y escritura			x	
	Encuesta dirigida a docentes sobre los procesos realizados			x	
3Des cribir el tic	Evaluación platafor ma Liveworksheet				x
	encuesta valorativa a padres de familia				X
	Diario de campo y estudio de resultados				X

Fuente: Nathalia Aguirre Gallo (2024).

6.4 Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”

Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación

La línea de investigación que se maneja en este proyecto es ambientes de aprendizaje y tecnología en educación, esta línea menciona que su objetivo

inicial es materializar espacios virtuales por medio de las tic y a la vez crear su innovación teniendo en cuenta el título de este proyecto y a su vez el planteamiento del problema, con este se busca llegar a la población con discapacidad intelectual para fortalecer las habilidades lectoras y escritoras por medio de la virtualidad con diferentes herramientas tecnológicas educativa, creando estrategias ya actividades en las cuales ellos se vean involucrados, haciendo parte del nuevo reto que hay en este momento en la educación rompiendo las brechas que existe entre tecnología y DI.

7. Resultados (preliminares, parciales o totales) y discusión

Se realizo una intervención con los niños de la Fundación pasito a pasito de Bogotá, donde inicialmente se realizó una caracterización para identificar cada uno de los gustos e intereses, y así mismo sus habilidades y dificultades en la parte lectora, seguido de esto se generó una división de grupos debido a los conocimientos de cada uno, en un grupo quedaron los estudiantes que hasta ahora estaban comenzando a tener un conocimiento sobre lectura y escritura, en el otro grupo los que ya tenían más conocimientos.

El primer ambiente virtual de aprendizaje que se creo fue una ruleta a través de Wordwall, esta ruleta se trabajó con los dos grupos para identificar los conocimientos de ellos y así mismo continuar creando las distintas estrategias objetos y ambientes virtuales de acuerdo a sus habilidades. Para poder implementar esta ruleta se comenzó primero con una planeación donde

se menciona lo que se iba a realizar allí, seguido de esto un enlace por medio de Meet para que ellos lograr conectarse.

La ruleta era un abecedario con imágenes la cual consistía en que se giraba estaba una letra y con esta letra había una imagen para que ellos asociaran la letra con la imagen ya que esta población es muy visual.

Figura 1. PLANEACION

Intencionalidad pedagógica	Identificar los conocimientos de cada uno de los niños de la Fundación Pasito a Pasito por medio de Actividades virtuales.
Descripción de la experiencia pedagógica	
Experiencia 1: Para la primera sesión, se caracterizarán a los niños de la Fundación Pasito para identificar sus conocimientos, seguido de esto se trabajará por medio de una ruleta creada en Wordwall con el abecedario e imágenes, al finalizar se realizará un juego de memoria visual para ir fortaleciendo su memoria.	
Recursos	Ruleta, Youtube

1.1 OVA (RULETA)



Fuente: Nathalia Aguirre Gallo (2024)

Fuente: Word Wall, Nathalia Aguirre Gallo (2024)

Figura 1.3 Intervención con estudiantes



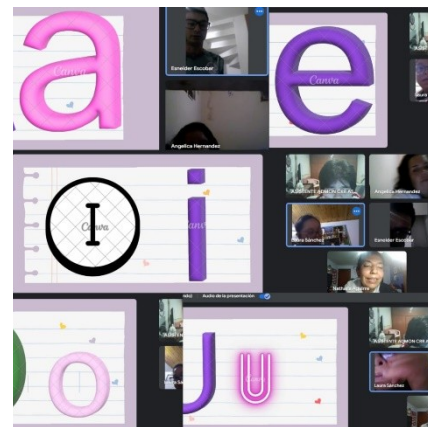
Fuente: Word Wall, Nathalia Aguirre Gallo (2024)

Resultados obtenidos: Del AVA implementando anteriormente se logro evidenciar que el 50% de los estudiantes conocían algunas de las letras del abecedario pero no lograban comprender la imagen debido a que estaba muy pequeña, ellos mencionaban que les gustaría ver la imagen más grande para así poder identificar la letra y asociarla con el objeto, mientras que el otro 50% no reconocían las letras porque su nivel de aprendizaje era un poco menor al que estaban los otros por lo cual se tomó la decisión de dividirlos en dos para que todos estuvieran a un mismo nivel de aprendizaje.

Figura 2. Planeación

Figura 2.1. Intervención con los estudiantes

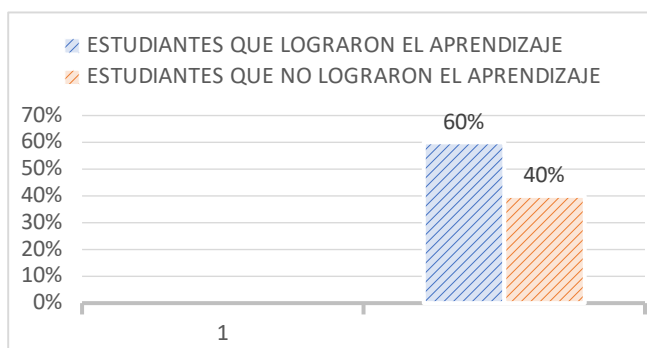
Intencionalidad pedagógica	Reconocer las vocales por medio de imágenes y diapositivas creadas en Canva.
Descripción de la experiencia pedagógica	
Experiencia 1: Para la primera sesión, se realizo un juego a través de un ejercicio rítmico, seguido de esto se les mostro a los estudiantes unas diapositivas a través de Canva con las vocales y objetos con el fin de identificar las vocales.	
Recursos	Canva



Fuente: Nathalia Aguirre Gallo (2024)

Fuente: Nathalia Aguirre Gallo (2024)

Resultados obtenidos: Para esta segunda sesión donde los grupos ya se dividieron se comenzó primero con el grupo el cual tenía pocos conocimientos, donde inicialmente se creó una planeación, seguido de esto se creó un OVA (Objeto Virtual de aprendizaje con el fin de enseñar las vocales, este OVA se creó a través de Canva, al momento de la intervención con estudiantes se les iba mostrando las vocales de manera grande, luego un objeto que comenzaba por esa vocal y por último la palabra, aquí se pudo observar que el 50% de los estudiantes se les facilitaba más asociar y reconocer las vocales como a Angelica y Mónica mientras que el otro 50% como Laura y Jonathan no tenían mucho conocimiento, adicional de que Jonathan mostraba mucha dispersión.



Fuente: Nathalia Aguirre Gallo (2024)

Figura 3. Planeación

Intencionalidad pedagógica	Conocer las sílabas para crear palabras a través de aba
Descripción de la experiencia pedagógica	
Experiencia 1: Para la primera sesión, se les colocó un video youtube con el fin de identificar los conocimientos de las consonantes, seguido de esto se realizó un juego con ellos por medio de la plataforma ARBOL ABC con el juego sílabas encantadas el cual consistía en saltar sobre la sílaba que faltaba, por último se dejó una tarea con el fin de identificar los conocimientos	
Recursos	ARBOL ABC

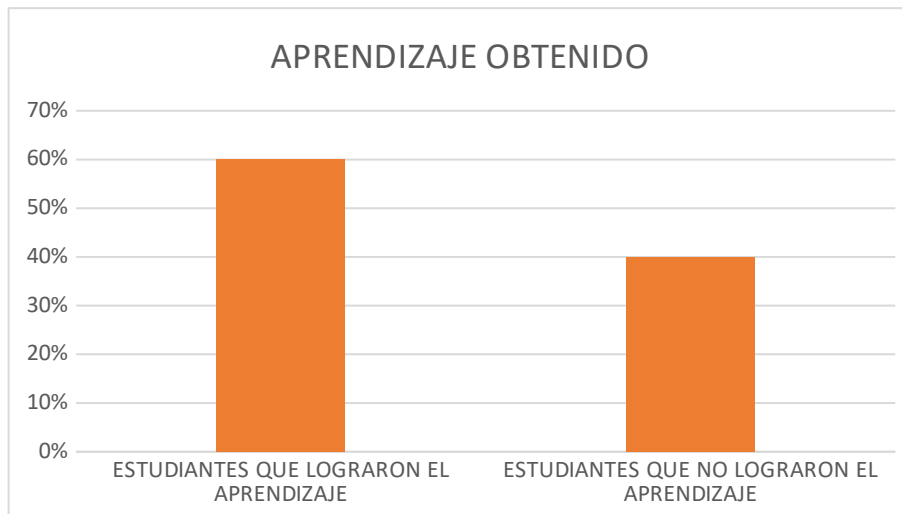
Figura 3.1 Intervención con los estudiantes



Fuente: Nathalia Aguirre Gallo (2024)

Fuente: *Árbol ABC*

Resultados obtenidos: Para esta tercera experiencia se trabajo con el grupo mas avanzado con el cual primero se realizo una planeación, luego se utilizo un OVA (Objeto virtual de aprendizaje) el cual se llama *Árbol ABC* es u juego de silabas el cual consistía en que mostraba una imagen y el niño que aparece debía saltar encima de la silaba con la cual comienza el objeto, aquí se logro observar que el 60% reconocen las silabas mientras que el otro 40% no.

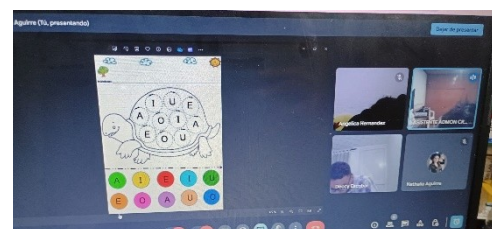


Fuente: Nathalia Aguirre Gallo (2024)

Figura 4: *Planeación*

Figura 4.1 *Intervención con estudiantes*

Intencionalidad pedagógica	Reforzar conocimiento de las vocales a través de una guía
Descripción de la experiencia pedagógica	
Experiencia 1: Para la primera sesión, se realizó una actividad de memoria visual con el fin de entrenar la mente para las actividades, seguido de esto, se realizó una guía en la cual deberían reconocer e identificar las vocales ya vistas anteriormente.	
Recursos	Test, guía.

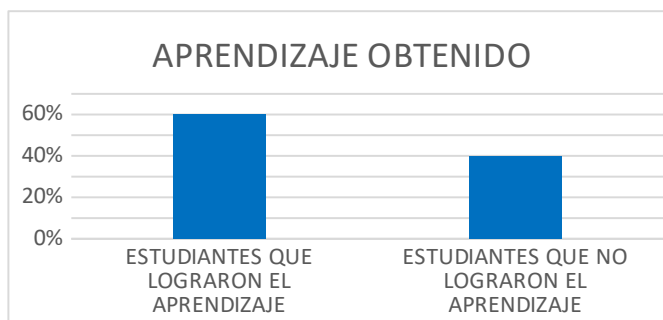
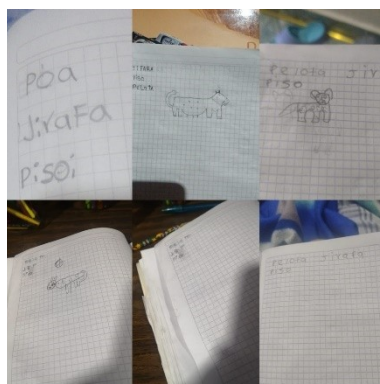


Fuente: Nathalia Aguirre Gallo (2024)

Resultados obtenidos: Para esta experiencia, teniendo en cuenta un proceso anterior se paso a realizar una guía, donde los estudiantes reconocieron las vocales y las lograron identificar lo que conlleva a que el aprendizaje fue el esperado ya que en esta los estudiantes reconocieron las vocales y colores.

Luego de crear las estrategias lúdicas fortaleciendo sus habilidades escriturales se crearon distintas evaluaciones por medio de guías sacadas de Liveworksheet donde se evidencio el aprendizaje de cada uno de los grupos.

Figura 5. Evaluación



Resultados obtenidos: En esta evaluación se realizó un dictado de algunas palabras las cuales comienza con m, s, p, en esta actividad se logró observar que el 20% de los niños de la Fundación Pasito a Pasito logran tomar un buen dictado mientras que el otro 80 % se les dificultan algunas letras ya que se las comen.

Figura 6 Evaluación

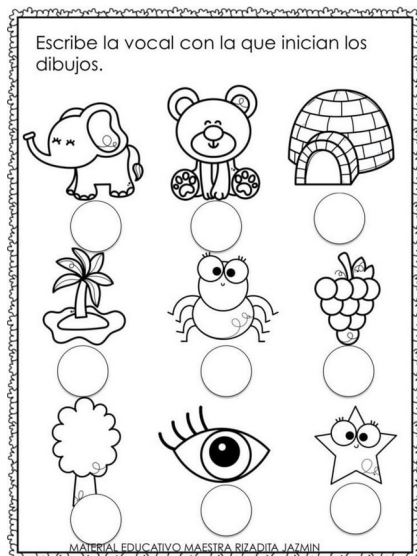
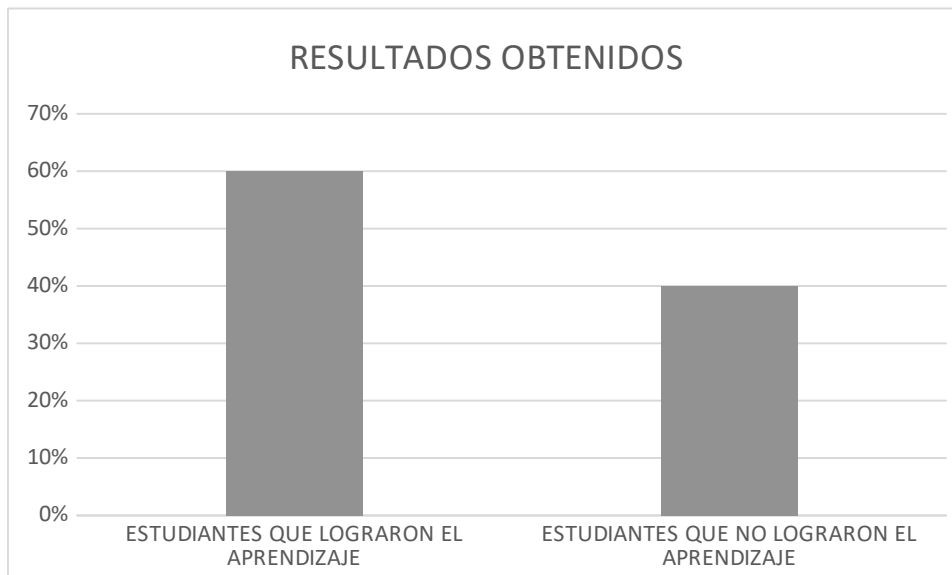


Figura 7.1 Evaluación de estudiantes



Resultados obtenidos: Para esta evaluación se tomó una guía de LIVEWORKSHEET, aquí se logro observar que el 60% de los estudiantes reconocen las vocales mientras que al otro 40% se les dificulta un poco, adicional que aquí se observo que algunos de los estudiantes no manejan tolerancia a la frustración.



De acuerdo a la pregunta que se planteo al inicio ¿Cómo fortalecer las habilidades escriturales de los niños de la Fundación Pasito a Pasito a través de la virtualidad? Se logro dar respuesta implementando estrategias lúdicas y pedagógicas a través de AVAS (Ambientes virtuales de aprendizaje) como lo son Meet para conectarse y llevar a cabo los conocimientos y la enseñanza a esta población, adicional también se usaron OVAS (Objetos virtuales de aprendizaje) como Youtube, Liveworksheet, Canva, Árbol ABC.

Los objetivos se lograron cumplir ya que se llevó a cabo una estrategia por medio de un AVA (Ambiente virtual de aprendizaje) para dar a conocer las vocales, como fue Canva, Meet para

realizar las clases y de esta manera poder fortalecer las habilidades escriturales de los estudiantes de la Fundación Pasito a Pasito.

Adicional también se usaron OVA (Objetos virtuales de aprendizaje) para llevar a cabo el aprendizaje con el cual ellos interactuaron como lo fue el Árbol ABC. Se logro identificar que se puede llevar a cabo el aprendizaje con los estudiantes DI a través de la virtualidad aunque es un reto ya que en ocasiones los estudiantes no cuentan con un apoyo para el manejo de dispositivos electrónicos o en el momento no cuenta con servicio de Internet, como estas intervenciones se realizaron en la noche, los estudiantes también mostraban cansancio, sin embargo se logro cumplir los objetivos y llevar a cabo un aprendizaje de manera exitosa debido a que este tipo de trabajo y el problema que se planteó aquí es un problema que viene desde la pandemia COVID-19 donde la educación tuvo que tomar un rumbo diferente, por lo cual se logró llevar un aprendizaje a personas con Discapacidad Intelectual por medio de la virtualidad entendiendo sus gustos, intereses, habilidades y dificultades, con este proyecto se logra dejar una enseñanza tanto a maestros como estudiantes de que los retos están para asumirse, que ahora se puede encontrar distintas herramientas para poder llevar a cabo un aprendizaje a través de una pantalla rompiendo así las brechas entre la tecnología y la población con necesidades especiales.

8. Referencias bibliográficas

Yodarla Valdez, R., Sesto, C., Molina, ML, Medina, K., Lambertucci, V.,
González, F., & Erramouspe, C.
(2021, febrero).

*DESAFÍO SE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EMERGENCIAS SANITARIAS:
CONTI*

NGENCIAS Y PERMANENCIAS. <http://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/>

Luisa Fernanda Amado Santana Germán Alberto Higuera Corredor Julio Karoline Pinzón Cala David Alejandro Rojas Molano. (2021). *Narrativas de estudiantes con discapacidad frente a las barreras para el aprendizaje y la participación en un entorno de educación virtual asociado a la pandemia COVID 19 en el Instituto Educativo Centro Social del año 2020* [Universidad Autónoma de Bucaramanga – Fundación Universitaria de San Gil]. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15592/2021_Tesis_Luisa_Fernanda_Amado_Santana.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arias, MYT (2020). *FORTALECIMIENTO EN HÁBITOS DE ESTUDIO EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL DEL GRADO CUARTO PARA DISMINUIR SUS DIFICULTADES ACADÉMICAS A TRAVÉS DE USO DE HERRAMIENTAS*

TECNOLÓGICAS [Fundación Universitaria Los Libertadores]. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3217/Torres_Myriam_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Del Carmen Martínez Páez, M. (2020). *FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS DE LECTO- ESCRITURA EN NIÑOS DE INCLUSIÓN DE GRADO SEXTO MEDIANTE EL USO DE HERRAMIENTAS LÚDICAS ENFOCADAS EN LAS TECNOLOGÍAS DE LA*

INFORMACIÓN [Fundación Universitaria Los Libertadores]. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4664/Martinez_Maria%20_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, N. G. (2021). *DISCAPACIDAD INTELECTUAL Y COVID 19* [Universidad de Jaén <https://tauja.ujaen.es/>

9. Anexos

