



La importancia de dar accesibilidad a la tecnología sin uso de internet para enseñar a leer

Descripción

Más de 1.500 personas se inscribieron para participar del Seminario "Tecnologías para la Enseñanza de la Lectura", realizado por Fundación AraucanAprende en alianza con el Ministerio de Educación.

Son múltiples los esfuerzos que entidades educativas y sus profesionales realizan desde distintos ámbitos para fomentar el aprendizaje de la lectura. Por ello, la Fundación AraucanAprende decidió abordar esta temática de contingencia a través del seminario "Tecnologías para Enseñar a Leer", evento que se forma parte de las diversas acciones educativas del convenio suscrito con el Ministerio de Educación, que en La Araucanía se ejecuta a través del Programa Fomento Lector, para mejorar la calidad lectora de los niños y niñas de la región.

En la actividad online que contó con más de 1.400 personas interesadas en saber cómo el uso de la tecnología puede apoyar el aprendizaje de la lectura en establecimientos educacionales o desde el hogar, Jorge Poblete, Subsecretario de Educación, expresó "estamos en un contexto muy especial, por lo que quiero destacar y felicitar la gran flexibilidad que ha tenido el equipo de AraucanAprende, que reaccionó ante la pandemia e hizo todas las adecuaciones al proyecto Programa Fomento Lector. Convirtiendo en modalidad online todos los procesos de capacitación docente, el trabajo de las rescatisistas y el apoyo a familias. Así como también la digitalización de recursos, cumpliendo con los propósitos del Programa. Hemos visto que el despliegue ha sido enorme". Además, resaltó la vinculación con las familias para dar continuidad a los nuevos procesos educativos que han tenido que enfrentar los alumnos, en los que el trabajo de la Fundación ha sido fundamental.

Experiencias con apoyo de tecnología

Cada expositor evidenció y resaltó por medio de sus experiencias educativas, la importancia de trabajar en una continua búsqueda por utilizar tecnología accesible para todos e implementar estrategias que apoyen la enseñanza y el aprendizaje de la lectura.

Así lo expuso Pablo Escobar, Coordinador de Proyectos de CEDETiUC de la Pontificia Universidad Católica, al presentar el trabajo que han realizado con su equipo en el desarrollo de la aplicación GraphoGame, la que en una dinámica de videojuego permite oír el sonido de las letras e identificar sus correspondientes formas, hasta llegar al conocimiento de palabras, en una secuencia flexible de estímulos. Teniendo por objetivo la estimulación temprana de los aspectos fonológicos de la lectura.

Es relevante contar con entidades y profesionales que trabajen el desarrollo de tecnologías para el aprendizaje porque pueden aportar con soluciones novedosas para optimizar los procesos de aprendizaje. No solo el aprendizaje de la lectura, sino también de las matemáticas y las ciencias. Demostrando, por ejemplo, que las dificultades no son inherentes a los niños, sino que, adecuadas mediaciones tecnológicas potencian el aprendizaje. Con ello, se descentra el problema en los niños y se lleva hacia el contexto, afirmó Escobar. A lo que agregó, proyectando el futuro de la enseñanza, quizás más que centrarse en los contenidos explícitos, se debiesen estimular más las habilidades de vocabulario y fonológicas que se saben están a la base de la lectura y comprensión lectora a través de juegos. Siempre tratando de considerar al juego como vehículo para el aprendizaje.

Dando valor a los procesos de adaptación a los que han debido enfrentarse las comunidades educativas para mantener la continuidad de los aprendizajes de sus alumnos, Carlos Dreves, Director Ejecutivo de Fundación Araucanía Aprende, compartió la experiencia de aprendizaje de la que fueron parte niños y niñas de la Escuela El Crucero, del sector rural Tromón Mallán. Quienes aun cuando su escuela permaneció cerrada por la emergencia sanitaria, tuvieron la posibilidad de proseguir con su aprendizaje lector gracias al Proyecto GraphoMóvil, que llevó la tecnología a sus propios hogares a través de un furgón escolar equipado con teléfonos celulares que contaban con la aplicación graphogame desarrollada por CEDETiUC.

Experiencias como graphomóvil evidencia que la tecnología es un apoyo al aprendizaje y que es posible trabajar para hacerla inclusiva sin el uso de internet. Decidimos trabajar en este seminario con tecnologías que no requieran internet, porque una de las grandes problemáticas que hemos tenido es la desigual distribución de internet en la sociedad chilena. Y así como pueden existir muchos juegos en línea, sin acceso a internet no son accesibles. Por lo que es clave para dar continuidad al proceso educativo contar con tecnología inclusiva, afirmó Carlos Dreves, Director Ejecutivo de Fundación Araucanía Aprende.

En este contexto, y entendiendo la importancia de contar y poner a disposición de profesores y estudiantes material educativo para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura, Carmen Larraín, Profesora Básica, especialista en lenguaje y miembro del equipo IMACTIVA, que por 7 años se ha dedicado su labor a esta área de la educación, explicó las características del software de descarga gratuita "Aprendiendo a leer con Bartolo", cuyo objetivo es apoyar el aprendizaje de la lectura y escritura en el hogar, incorporando la tecnología para enseñar a leer. Herramienta tecnológica de descarga gratuita que el Ministerio de Educación puso a disposición de estudiantes de primero a tercero básico.

Sobre este software, la especialista en lenguaje resaltó que fundamentalmente permite a los niños avanzar de forma autónoma en sus procesos de aprendizaje, y que a la vez, estos con el uso de esta herramienta tecnológica pueden ser mediados por profesores y padres, pues cuenta con una variedad de recursos. A lo que agregó, este software es un complemento para la enseñanza de la lectura,

por sÅ solo no basta para que el niÃ±o aprenda a leer, pues sabemos que el proceso de aprendizaje lector es lento, que implica gradualidad, constancia y sistematicidadâ?•, seÃ±alÃ³ Carmen LarraÃ±n.

La tecnologÃa siempre ha estado presente en las actividades cotidianas, y hoy mÃ¡s que nunca, se ha evidenciado la importancia de incluirla y utilizarla en los procesos de enseÃ±anza y aprendizaje. Instituciones y sus equipos de trabajo desde hace aÃ±os han centrado sus esfuerzos por desarrollar tecnologÃa e implementar acciones que permitan aplicarla. Hoy el gran desafÃo es lograr que sea mÃ¡s accesible, para que apoye efectivamente los aprendizajes de todos los niÃ±os y niÃ±as en procesos educativos que en la actualidad se estÃ¡n adaptando a las nuevas circunstancias y necesidades.

CategorÃa

1. EducaciÃ³n

Etiquetas

1. AraucanÃa Aprende
2. leer

Fecha de creaciÃ³n

sÃ¡bado, 28 noviembre, 2020 a las 13:48

Autor

prensa

default watermark