

Proyectos seleccionados para el laboratorio *La diversidad como emprendimiento*

NOMBRE	RESUMEN
<p>Ko'onex t'aan (Hablemos)</p> <p><b>REGÍSTRATE</b></p>	<p>Mediante una convocatoria abierta, el proyecto se propone hacer una radio comunitaria en beneficio de las personas con discapacidad, con diferentes actividades como debates, canciones, cuentos, y también presentaciones sobre inclusión y diversidad. Acercar a los miembros de una comunidad, no importando edad, género, ocupación, condición física o intelectual, orientación sexual, situación económica o diversidad cultural, para construir una sociedad más inclusiva y colaborativa. Abrir la educación para que no solamente suceda en el salón, sino en cualquier espacio en el que la radio pueda transmitir su señal. Pretende romper las barreras culturales y poder crear puentes entre las distintas lenguas: el prototipo que se desarrollará en el laboratorio considera como lengua principal el maya.</p>
<p>Sistema Educativo para el Aprendizaje de la Lengua de Señas Mexicana</p> <p><b>REGÍSTRATE</b></p>	<p>El proyecto pretende desarrollar una herramienta tecnológica que hace portátil la metodología que actualmente se usa en los salones de educación especial para enseñar Lengua de Señas Mexicana (LSM). Trasladar esta metodología a una herramienta tecnológica, un software y/o una aplicación permitirá que el alumno repase LSM fuera del horario de clases, pues ya no dependerá de la mímica de un docente presente. Además de favorecer directamente a las personas con discapacidad para escuchar o para comunicarse, esta tecnología también puede capacitar en LSM a la familia de las personas con este tipo de discapacidades, a los profesionales o servidores que deben prestar algún servicio a la población que se comunica en esta lengua, e incluso, a la sociedad en general para hacerla inclusiva.</p>
<p>Umbral Jardín</p> <p><b>REGÍSTRATE</b></p>	<p>Diseño de un paisaje perimetral lúdico que actúa como mediador entre el entorno educativo y urbano, cuyo objetivo es propiciar el intercambio y apropiación de la comunidad a través de actividades como cultivar, reforestar, exponer, contemplar, jugar, recrear y aprender. Esta propuesta está dirigida a toda la comunidad estudiantil de un centro educativo (interna) y la comunidad urbana de su entorno (externa). Crear un lugar de encuentro, juego, exposición y aprendizaje donde las personas en su diversidad puedan coincidir para intercambiar conocimiento de la tierra, la flora, exposiciones culturales, presentaciones artísticas, etc. La propuesta pretende diluir la barrera física que acordona los centros educativos y plantear una nueva relación entre entorno educativo y urbano.</p>
<p>Inclusión-App</p> <p><b>REGÍSTRATE</b></p>	<p>La propuesta es crear una aplicación móvil donde la gente pueda ver en un mapa los establecimientos que impartan cualquier tipo de educación (pre-escolar, primarias, secundarias, preparatorias, universidades, posgrados, etc.) donde se cuente con los requisitos de inclusión necesarios. Esto es para que las personas sepan qué establecimientos cuentan con el equipamiento necesario para personas con discapacidad, y de igual manera, qué lugares no cuentan con ellos.</p> <p>También busca señalar en qué establecimientos hacen falta ciertos servicios, y proponer ideas para el mejoramiento del establecimiento en cuestión. Los usuarios de la app tendrán la opción de opinar y votar, y de igual manera la opción de compartir en sus redes sociales los votos o comentarios que han realizado. Los usuarios votarán por la habilitación de cualquier espacio social que ellos consideren necesario dependiendo de su criterio.</p>
<p>Incluye data</p> <p><b>REGÍSTRATE</b></p>	<p>El proyecto busca ser una plataforma de mapeo local y colaborativo que permita recabar, almacenar, organizar y visibilizar información cuantitativa y cualitativa que muestre la diversidad de las personas con discapacidad de la comunidad, sus condiciones, características, necesidades y anhelos, narrados desde su propia voz. Nos interesa crear un mapa que se genere de manera colaborativa bajo dinámicas del "hazlo con otros" (Do-It-With-Others, DIWO), que construya redes entre las personas con discapacidad, sus familias, organizaciones civiles, escuelas, centros de educación no formal, de educación especial y demás iniciativas ciudadanas interesadas en hacer comunidad para disminuir las barreras que dificultan la inclusión, el aprendizaje y la participación de las personas con discapacidad. Para un proyecto con estas intenciones lo más congruente sería utilizar tecnologías abiertas, libres y de bajo costo que permitan la colaboración y el sostenimiento del proyecto a largo plazo. No somos expertas en el uso de estas tecnologías por lo que nos interesa mucho contar con los conocimientos, experiencia y habilidades del equipo de trabajo y los colaboradores del Laboratorio.</p>
<p>Najil Xook (Casa de Estudios)</p> <p><b>REGÍSTRATE</b></p>	<p>La idea es reconstruir la escuela preescolar indígena, de tal forma que atienda a los niños indígenas de 3 a 5 años, que demandan atención educativa especial, ya sea por (NEE), por características lingüísticas particulares o por aptitudes sobresalientes, mediante acciones como aterrizar en el aula robótica, computación, idiomas (maya, inglés, español), cultura maya, arte y deporte. Esta idea surge ante diversidad de estudiantes que llegan al aula y la carencia de recursos materiales y humanos que impiden a los niños gozar del derecho a una educación inclusiva y de calidad. De poderse concretar se estaría garantizando el derecho a la educación integral sin discriminar contextos y se contribuirá con la formación de seres humanos competentes capaces de sobresalir en el mundo actual sin importar sus orígenes y gracias a la educación pública. Me parece una oportunidad para mejorar el servicio que reciben mis alumnos en un mundo tan cambiante.</p>
<p>Rincones sin barreras</p> <p><b>REGÍSTRATE</b></p>	<p>El patio es el gran olvidado de la educación. A pesar de ello, consideramos que es un elemento clave en el desarrollo de nuestros alumnos. Es en el patio cuando se crean espacios donde el niño aprende a ser de una forma libre. Sin embargo, los alumnos discapacitados son más vulnerables en estos periodos libres. Faltos de la protección de la rutina y de los recursos de la clase, las discapacidades se hacen aún más latentes en el patio. Utilizando la teoría de los rincones, proponemos la creación de espacios en los que eliminamos las barreras y donde las personas con discapacidad puedan jugar sin desventaja. Los Rincones sin barreras son lugares atractivos y divertidos, donde todos los alumnos querrán pasar tiempo. Se propone trabajar sobre la estética, la decoración, y los contenidos de los diferentes rincones, en función de tipos de discapacidad y cumpliendo con ciertas características que los hagan atractivos, seguros, divertidos, variados y estimulantes. El patio no es un juego de niños y nosotros nos lo tomamos muy en serio.</p>
<p>Co-creación de juguetes</p> <p><b>REGÍSTRATE</b></p>	<p>Tomando en consideración la extensa población de personas con discapacidad y las variadas técnicas artesanales que existen en Latinoamérica, buscamos co-crear juguetes para estimular y desarrollar las funciones cognitivas de personas que viven con discapacidad a través del uso y puesta en valor de la artesanía local.</p> <p>¿Qué es lo que queremos hacer? ¡Explorar todas las posibilidades que nos ofrece la artesanía y generar material didáctico y lúdico que aporte al desarrollo de personas que viven con discapacidad! ¿Cómo? A través de un proceso de co-creación que sume a artesanos y personas que vivan con discapacidad. Creemos en la horizontalidad, en el diseño participativo y en la capacidad que todas y todos tenemos de cambiar el mundo haciéndolo un lugar más justo y equitativo ¡y jugando!</p>
<p>Ludoteca interactiva</p> <p><b>REGÍSTRATE</b></p>	<p>Se busca crear un espacio interactivo involucrando las tecnologías para realizar un conjunto de actividades educativas, combinando la metodología STEM (Science, Technology, Electronic and Mathematics), con juegos o juguetes interactivos que puedan motivar al aprendizaje. El diseño de la ludoteca involucra diversos factores que permitirán a los niños que tienen una discapacidad, interactuar en igualdad de condiciones con sus pares y familiares. Toma en cuenta que, dependiendo de su necesidad, su estilo de aprendizaje puede verse afectado, a igual que la manera para interactuar con las tecnologías. Por lo que se analizan las necesidades especiales de estos niños y niñas, para poder diseñar los instrumentos pertinentes para motivar y favorecer su aprendizaje. El objetivo principal de esta propuesta es diseñar experiencias interactivas incluyendo las tecnologías emergentes, que ayuden a mejorar la inclusión y el bienestar de los niños y niñas con necesidades especiales.</p>
<p>Semana de la empatía</p> <p><b>REGÍSTRATE</b></p>	<p>La semana de la empatía es un conjunto de talleres en donde padres de familia, maestros y alumnos de escuelas públicas y privadas tienen la oportunidad de aprender de manera experiencial el concepto de empatía. Es un programa que busca favorecer la inclusión educativa de niños y niñas con discapacidad, así como sensibilizar y preparar a la comunidad educativa para este proceso, favorece también la creación de ambientes de paz y resolución de conflictos por medio de alternativas pacíficas por parte de los alumnos. La actividad incluye el acercamiento de realidades distintas en donde facilitadores con y sin discapacidad tendrán la oportunidad de ejercer un trabajo con dignidad. Es importante promover este tipo de actividades en los centros educativos que amplíen la visión del alumnado y de los demás integrantes de la comunidad educativa en pro de la inclusión educativa y social de todos. Los beneficiarios son alumnos con y sin discapacidad, padres de familia, docentes, facilitadores con y sin discapacidad que obtienen una alternativa digna de ocupación remunerada.</p>