

2009

Anuario

Flor de Ceibo



flordeceibo
Universidad de la República



2 Niños, niñas y XO

El empleo de las nuevas tecnologías de la comunicación e información, y en particular Internet, ha promovido nuevas formas de integrar y producir conocimiento. Bajo el influjo de la era digital los más jóvenes han desarrollado nuevos modos de leer, escribir y comunicar. La “textualidad electrónica” ha sido considerada (Landow, 1995)⁸ como revolucionaria por su potencial impacto en los procesos cognitivos, en particular, los asociados a la lectura y la escritura.

En el debate sobre la difusión de la cultura digital se ha destacado el componente de la simultaneidad de las múltiples voces que ofrecen los nuevos soportes tecnológicos. Esta polifonía se ha transformado para muchos en un aspecto que interpela sobre la transformación de los procesos de comprensión y producción asociados con los textos electrónicos.

En tal sentido, las perspectivas socioculturales sobre la escritura han destacado el papel que juega el otro, y la escena social comunicativa más amplia, modificando los procesos conectados a la conciencia y al conocimiento (Olson, 1998)⁹.

Asimismo, se integran a este tema aspectos asociados a la identidad de los sujetos y de las comunidades. Nociones como “desfronterización”, “nomadismo”, e “interculturalidad” se relacionan con esta dimensión cultural-identitaria. (Cfr. Ricoeur, P., 1999)¹⁰.

La difusión de la cultura digital promueve nuevas formas de participación social, en tanto, modos virtuales de vincularse con el otro y con la cultura. Algunos autores (Prensky, 2005 apud Cassany, 2003, 2008)¹¹ han planteado una división entre dos comunidades generacionales; los nativos y los inmigrantes digitales. Las diferencias radican en las formas de apropiación de la tecnología en la vida del sujeto (para crear, inventar, compartir, aprender, jugar, etc.).

Las distintas formas de representación del conocimiento como el video, la fotografía, o la música pasan a integrar la textualidad contemporánea. Un blog, una web, un videojuego, etc., pasan a integrar la multimodalidad del texto.

Dentro de los aspectos cognitivos, la multitarea ha sido señalada como una de las habilidades más sobresalientes que los/as niños/as han adquirido como nativos digitales (Cassany & Ayala, 2008). A diferencia del procesamiento en serie, éste supone la simultaneidad en la ejecución de operaciones de comprensión y producción asociadas con la memoria, la atención, la percepción y el lenguaje verbal entre otros, y muchos juegos de Internet presentan esta característica.

En lo que refiere a las actividades espontáneas y voluntarias de los/as niños/as observadas por los equipos de Flor de Ceibo, se constató una gran mayoría de niños y niñas jugando en sus XO con distintos videojuegos como el Doom, el Pac Man y varios juegos en línea. Muchos de los adultos (maestras/os, madres y padres) cercanos a los/as niños/as toman esta forma de jugar en la XO como un pasatiempo sin ningún valor, e inclusive como algo que muestra el desaprovechamiento de la máquina.

En el informe sobre “Monitoreo y Evaluación de impacto social del Plan CEIBAL” (Martínez, Alonso, Díaz, 2009), se hace referencia a que el jugar resulta ser una de las mayores preferencias

8 Landow, G. (1995) Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Paidós. Barcelona.

9 Olson, David R. (1998) El mundo sobre el papel. El impacto de la escritura en la estructura del conocimiento Olson, Editorial: Gedisa, Barcelona

10 Ricoeur, P. (1999) Teoría de la Interpretación. Discurso y excedente de sentido. Siglo XXI. México.

11 Cassany, D., & Ayala, G. (2008). Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. CEE Participación Educativa: aprender a lo largo de la vida, 9, pp. 53-71. <http://www.mec.es/cesces/revista/revista9.pdf>

Cassany, D. (2003) La lectura electrónica. Cultura y Educación, v. 15, n. 3, p. 239-251.

Prensky, M. (2005) In Educational Games, Complexity Matters, Mini-games are Trivial - but “Complex” Games Are Not - An important Way for Teachers, Parents and Others to Look At Educational Computer and Video Games in Educational Technology, Vol. 45 No.4 Julio-Agosto 2005. http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-Complexity_Matters.pdf

de los/as niños/as y el 74% de los encuestados responde que es el mayor uso que se le da en horario extra-escolar junto con sus familiares¹².

Es necesario tener en cuenta que el juego parece ser el mecanismo facilitador de la apropiación de la XO en los/as niños/as. El juego es por excelencia la actividad propia de la infancia, que permite la elaboración y el procesamiento psíquico tanto de conocimientos como de experiencias y vivencias producidas en el entorno del niño/a.

En lo relativo a los videojuegos, se plantea que el uso de ellos es el mejor entorno de contextualización del mundo real, ya que el juego es un potencial simulador de situaciones reales, por ejemplo, Malone (1980) plantea que existen tres aspectos esenciales en casi todos los videojuegos: el reto, la curiosidad y la fantasía¹³.

En suma, el juego tiene su propio proceso de creación y es el jugador quien le otorga sentidos; es por esta razón que el jugar se transforma en una actividad plena y relevante en sí misma.

No obstante, también se podría argumentar que muchas veces el niño o la niña permanecen solos con sus juegos o compartiéndolo exclusivamente con sus pares y no con el adulto, lo que genera vivencias y sentimientos de distanciamiento entre niño/a y adulto. Pero quizás ello no responda a una "necesidad" del niño/a de aislarse en estos juegos, sino a códigos de comunicación que no son sencillos de compartir entre nativos e inmigrantes digitales.

Las actividades de Flor de Ceibo apuntaron a la comunicación, a tender puentes y corroboran la disponibilidad de los/as niños/as a trabajar y compartir con el mundo adulto. Por regla general, se contó con una gran apertura de los/as niños/as ante las propuestas que se le planteaban; siempre se constató de parte de los/as niños/as una gran avidez y entusiasmo ante las propuestas y en muchas oportunidades planteaban que querían más actividades y más complejas aún. Quiere decir que la posibilidad de compartir entre niño/a y el adulto este nuevo lenguaje de la "era digital", de "massmedia" puede generar aprendizajes compartidos, construir nuevos aprendizajes por parte del adulto, quien a su vez puede colaborar en la construcción de un pensamiento crítico por parte del niño/a.

En definitiva, se trata de vivir con la tecnología integrando una perspectiva crítica, apoyando la alfabetización digital a través del manejo de herramientas digitales que permitan la comunicación con otros, sea dentro del ámbito escolar, como familiar o comunitario.

En tal sentido, las actividades desarrolladas por Flor de Ceibo apuntaron a generar condiciones para la apropiación de la tecnología desde el diálogo con las comunidades en el territorio, interviniendo en distintos niveles de uso y apropiación.

Para ello se realizaron principalmente las siguientes acciones:

- Se apoyó la distribución de las XO y la consiguiente sensibilización acerca de su importancia durante el primer año de implementación del Plan CEIBAL en el área Metropolitana
- Se atendieron pedidos relativos al uso de algunas aplicaciones, especialmente provenientes de actores escolares.
- Se realizaron actividades que apuntaban a la producción de contenidos, favoreciendo el desarrollo de la creatividad, las expresiones de la cultura y las identidades locales.

12 Martínez, Alonso, Díaz (2009) Monitoreo y evaluación de impacto social del Plan Ceibal. Metodología y primeros resultados a nivel nacional. http://www.ceibal.org.uy/docs/presentacion_impacto_social221209.pdf.

13 Malone, T.W. (1980). What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games. Palo Alto, Ca.: Xerox.

- Se trabajó en el uso de aplicaciones que implicaron el uso de software educativo para el desarrollo de actividades creativas.
- Se realizaron tareas de restauración de software e identificación de desperfectos técnicos en conjunto con los/as niños/as.

A continuación se presentan los resultados de las intervenciones en tres categorías que agrupan las actividades con niños/as desarrolladas en el marco del Proyecto. Para la realización de la categorización se tomaron como base los informes finales de los Grupos de Trabajo de Flor de Ceibo, y se relevaron las actividades a partir de las líneas temáticas descritas en los objetivos de sus Planes de Trabajo.

Las líneas temáticas para el 2009 fueron: sensibilización, identidad local, apropiación tecnológica y comunidad, aprendizaje colaborativo, comunicación, gobierno electrónico, desarrollo rural, construcción de relatos/narratividad, escuelas especiales, comunicación, y creatividad.

En los resultados que se reseñan se consignan los distintos territorios en los que se trabajó. Cabe recordar que los Grupos intervinieron en distintos departamentos de nuestro país. En el caso de Montevideo y Canelones se trabajó en diferentes barrios o localidades y también se destinó un grupo al medio rural y otro a escuelas especiales.

2.1 Sensibilización, uso de actividades de la XO

Se agrupan aquí las actividades que promueven la alfabetización digital tanto a través de la sensibilización como a partir del cuidado y conocimiento de la herramienta.

La mayoría de los grupos (17) de FdC desarrolló actividades en esta línea temática. Se realizaron jornadas y talleres sobre cuidados y usos básicos de la XO, así como otros referidos al manejo de algunas aplicaciones (programas).

Los departamentos más representados en este tipo de intervención fueron Montevideo y Canelones seguidos por Artigas, Maldonado, Tacuarembó, Rivera y Salto. Este diferencial a favor de la zona metropolitana se explica por la necesidad de apoyar la llegada a la misma del Plan CEIBAL.

En Montevideo se trabajó fundamentalmente en los zonales 4 y 5, Malvín Norte, Cerro, Unión, Villa Española, Flor de Maroñas, Cordón, Tres Cruces, Aguada, Capurro, La Teja, Belvedere, Nuevo París y Cerro.

En Canelones: Aeroparque, Ciudad de la Costa (Lomas Solymar y Solymar Norte), La Floresta, Cuchilla Alta, San Luis, Montes y Migués.

Se pasan a detallar las actividades más destacadas en este ítem:

Jornadas y talleres de sensibilización

Aquí se incluyen un espectro amplio de actividades:

- Cuidado de la XO - Se desarrollaron talleres en los que se trabajó sobre las características de la XO, especificaciones respecto al hardware, "higiene de la máquina", es decir, los cuidados para alargar su vida útil, mantenimiento, precauciones, roturas frecuentes, aspectos débiles (teclado, mouse, cargador, uso de la batería, entre otros)

- Usos básicos - Se trabajó sobre el software, vistas posibles, almacenamiento de la información, guardado en unidades de almacenamiento externas, el uso del Diario, conexión a Internet, la Red malla, bajar Actividades, y despejar dudas.
- Solución de roturas - Asimismo, se apuntó a identificar dificultades en el uso, detectar máquinas rotas y difundir el dispositivo de solución ante roturas.

Fue frecuente que los talleres de cuidado y uso básico incluyeran una parte de sensibilización, y viceversa.

Apoyo al momento de la llegada de las XO a las escuelas

Las actividades realizadas fueron:

- Observación y registro del primer contacto de los/as niños/as y sus familias con las XO.
- Propuestas iniciales que plantearon las/os maestras/os.
- Mostrar las posibilidades del trabajo colaborativo.
- Acercamiento a las aplicaciones que ofrece la XO.

Aunque las actividades mencionadas anteriormente tuvieron como destinatarios a los/as niños/as, también participaron maestras/os, madres y padres y miembros de la comunidad.

Este tipo de intervención fue de las que más comúnmente convocó a las madres, padres y a la comunidad.

Aplicaciones de la XO

Para conocer y adquirir destrezas en los diferentes programas, se incluyeron talleres con la XO en las que se aprovechaba el uso de aplicaciones (programas) con alguna temática que le diera sentido a dicha actividad, tales como: comunicaciones, apropiación tecnológica e identidad barrial.

La mayoría de estas actividades incluyeron una metodología lúdico participativa y expresiva como la construcción de cometas, cacerías del tesoro, o pintada de murales. Las aplicaciones de las XO más usadas son : Hablar, Fotos, Escribir, Navegador y Tux Paint.

2.2 Producción de contenidos

La mitad de los grupos de Flor de Ceibo (9 grupos) trabajaron orientados a esta finalidad. Estas actividades se desarrollaron en: Canelones (Ciudad de la Costa, Floresta, Cuchilla Alta, San Luis, Aeroparque, Montes, Migués), Tacuarembó, Maldonado (Estación Las Flores) y Montevideo (Malvín Norte, Cerro, Aguada, Flor de Maroñas, Cordón, Tres Cruces, Bella Vista).

En lo que refiere a la producción de contenidos utilizando la XO, se destacan talleres en los que se trabajó con los/as niños/as en la producción de contenidos locales desde y para la comunidad.

Las actividades realizadas se sustentaron en la participación de los niños y niñas con el objetivo de producir contenidos y publicarlos. Por ejemplo, se organizaron jornadas de trabajo donde las temáticas abordadas, si bien eran muy variadas, apuntaban a la apropiación de la tecnología desde la óptica del diálogo con la comunidad y el desarrollo de la creatividad, en donde la XO era una herramienta más para trabajar sobre esos ejes temáticos.

A este respecto se destacan los siguientes ejes:

- Comunicación - Aquí se destacan los *talleres de radio*, donde los niños y niñas produjeron

programas, los pusieron al aire, creando contenidos e instancias de comunicación comunitaria, entre los que se encontraban los “Piques para la XO”. Se destaca también la construcción de blog escolares, comunitarios o educativos, donde se plasmaron contenidos locales, como expresiones de los/as niños/as.

- Producción de contenidos locales - Dentro de este eje se destacaron dos tipos de actividades, por un lado, las relacionadas con la ampliación del programa *Conozco Uruguay*, donde se elaboraron contenidos locales, favoreciendo el conocimiento de su entorno y fortaleciendo su experiencia de pertenecer a esa comunidad. Por otro, la utilización de la XO como instrumento para crear fotonovelas, desafiando la creatividad y poniendo en juego habilidades en su manejo o dominio.
- Identidad local – Se agrupan en este ítem las actividades orientadas a la creación de contenidos sobre las localidades a través de: blogs por parte de los/as niños/as en los que se publicaron historias del barrio, juegos que implicaron conocer las localidades, buscar información sobre el barrio en la Web, o colocar en la Web datos e historia de los barrios. En esta línea también se trabajó con mapas online, incorporando datos de la localidad a la información disponible. (Google Earth y Google Maps)

2.3 Reparación y testeo de software

En este sentido se han realizado intervenciones con la finalidad de generar grupos de niños/as para trabajar en forma autónoma y colaborativa en actividades tales como reparar las máquinas dañadas o mejorar su funcionamiento (restaurar sonido, utilizar panel de control, habilitar o deshabilitar la red, desbloquear, flashear, instalar y desinstalar, utilizar líneas de comandos).

A modo de ejemplo, se describen dos intervenciones vinculadas a las máquinas fuera de funcionamiento.

En una escuela del interior se utilizó una metodología participativa. Los/as niños/as más grandes fueron los encargados de recabar los datos utilizando la XO con la actividad Encuesta. Esto permitió organizar un trabajo de subsanar daños o dificultades relacionados con el software, y seleccionar las que requerían intervención del LATU.

Este trabajo reveló que más de la mitad de las máquinas de la escuela no estaban funcionando, la mayoría de ellas pertenecían a niños/as de los grados superiores que las habían recibido el año anterior. Al finalizar la intervención se logró que algunas de las máquinas fueran reparadas, observándose un incremento en su uso por parte de los/as niños/as.

En otra escuela de la zona metropolitana (Aeroparque) se realizó un trabajo de relevamiento¹⁴ a partir de un cuestionario autoadministrado a las maestras/os y familiares de los/as niños/as, donde surge el dato que el 55 % de las máquinas entregadas en el mes de mayo a noviembre estaban rotas. Al teclado como pieza que sufre los mayores daños (70,2 %), le sigue la pantalla y luego el cargador (un 38,6% y 31,6% respectivamente del total de padres y madres encuestados que señala daños en dichas partes). Por último se encuentra la batería, presentando un mínimo de roturas: solamente un 3,5% de los encuestados expresa problemas con la misma.

Por otro lado también surgen daños en otras partes de la XO. Un 14,1% de los encuestados, resalta roturas en otras partes, entre las que se destacan: los parlantes, la cámara filmadora, las antenas, y algunos botones específicos del teclado y/o de la pantalla como el botón de encendido. En cuanto a las causas de las roturas se destaca que los golpes son la principal razón de daño de la XO.

14 Trabajo realizado por las Estudiantes Sheila Iglesias y Marcela García del grupo Aeroparque (Anexo)