

2012



flordeceibo
Universidad de la República



Anuario

Flor de Ceibo



¿Qué hay detrás de “Luna Llena”?

Ma. Julia Morales¹⁰³



Figura 1: Captura de pantalla video-juego "Luna Llena"

Resumen

Detrás de “Luna llena” hay un proceso de trabajo que involucró a estudiantes de diferentes disciplinas que pertenecen al Proyecto Flor de Ceibo junto a un gran número de niños, niñas y adolescentes que les gustaba mucho jugar video-juegos.

El presente informe da cuenta del trabajo realizado por el grupo que se conformó en la localidad de Neptunia norte, en el asentamiento La Cumbre, durante el año 2012.

Encontrará a continuación algunos conceptos e ideas fuerzas que guiaron este trabajo a lo largo del año, así como también algunas interrogantes que fueron surgiendo a lo largo de dicho proceso y las respuestas que se encontraron para resolverlas.

Palabras clave

Apropiación social de la tecnología, video-juego, Flor de Ceibo.

¹⁰³Docente de Flor de Ceibo, Udelar, Investigadora asociada ObservaTIC – FCS - Udelar

La Cumbre

La Cumbre se encuentra a lo largo de un corredor que bordea la margen oeste del arroyo Tropa Vieja, a la altura del Km 34 de la Ruta General Líber Seregni (ruta Interbalnearia).

Las familias que allí viven, son en su gran mayoría familias de contexto vulnerable, cuyos ingresos dependen en gran medida de ayudas del MIDES, de trabajos zafrales o de cooperativas como las de barrido de playas, barrido otoñal y en algunas otras labores, como la venta de leña, de piñas, tierra para abono, cortado de césped, etc.

El local específicamente donde desarrollábamos las tareas es un centro comunal de 5m x 3m aproximadamente de paredes de bloques y techo de chapas, hermosamente pintado junto a una artista local por los niños, niñas y adolescentes de La Cumbre. Tiene un baño a medio terminar, no cuenta con luz eléctrica y no posee conectividad a Internet; razón por la cual se llevaba un router suministrado por el Plan CEIBAL, cuando estaba disponible.

Existen en la localidad un gran número de niños, niñas y adolescentes por la cual se optó por trabajar con ellos. Los pocos adultos referentes no se sumaron a las convocatorias realizadas transformándose esto en un debe para el grupo.

A través de los datos obtenidos en la observación y de las entrevistas a adultos referentes¹⁰⁴, se constató que una de las carencias más notorias eran las alimenticias que algunos presentaban los fines de semana – almorzaban durante la semana en el comedor escolar y dependiendo del turno al que asistieran, también desayunaban o merendaban.

Otros datos daban cuenta de otra problemática, la violencia verbal manifiesta entre los niños, niñas y adolescentes en la diara convivencia, observable por el grupo en las instancias de recreación y juegos, incluso en las instancias de intercambio intentando imponer unos sobre otros sus opiniones o decisiones. Algunas de sus expresiones eran, “lo hacemos así, porque yo lo digo”, “soy el mayor, soy el que mando”.

¹⁰⁴Durante el 2011 y gran parte del 2012 se realizó una investigación como parte del trabajo del grupo de FdC, cuyos resultados están siendo incluidos en el informe final a presentar en este semestre 2013 y la cual ha sido sumamente relevante en cuanto a los hallazgos, sirviendo éstos de soporte a los diagnósticos realizados en territorio. “Apropiación social de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la vida cotidiana. Estudio de caso: Asentamiento “La Cumbre”.

Otro de los hallazgos por los que la idea fuerza de implementar un plan de trabajo basado en la población infantil y adolescente cobrara relevancia era la relación que dicha población presentaba con las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones.

De los datos obtenidos mediante la investigación¹⁰⁵, se podía decir que los niños, niñas y adolescentes ocupaban muchas horas de su tiempo ocioso jugando a video-juegos, escuchando música y socializando en las redes sociales como Facebook.

¿Qué hacer entonces con estos hallazgos? ¿Cómo conjugar Flor de Ceibo, con el Plan CEIBAL y con la población a la que arribamos? ¿Qué podemos hacer, hasta dónde podemos llegar? ¿Qué objetivos viables nos podíamos plantear? Dados los hallazgos, el capital humano (estudiantil, de la comunidad, etc.) y las herramientas con que contábamos, la búsqueda de un ambiente de trabajo donde la tolerancia, el respeto, la colaboración, la búsqueda de una meta común se presentaban como realizables. Otros objetivos solo podían plantearse como paliativos atendiendo a la vulnerabilidad en la alimentación por ejemplo.

La decisión final pasó entonces por pensar una estrategia que permitiera conjugar los objetivos de Flor de Ceibo como programa asociado al Plan CEIBAL y que atendiera los intereses de dicha población permitiendo de este modo un mayor involucramiento de la misma.

Durante el año 2012 se implementó una agenda que atendiera entonces: por un lado la particular situación que se creaba en una merienda compartida; la hora del juego recreativo y las horas de ocio frente a la ceibalita.

El proceso

La idea fuerza que guió el trabajo de este grupo fue intentar contribuir a la apropiación social de la tecnología propiciada por la implementación del Plan CEIBAL en su veta comunitaria, más allá del ámbito escolar. Es así como los objetivos fueron dibujándose, encontrando herramientas que propiciaran los mismos.

Apropiación social de la tecnología que no solo implica poseer la infraestructura necesaria, como ser las XO, la conexión a Internet, las diferentes actividades, también el

¹⁰⁵ Idem anterior.

conocimiento de dichas herramientas en cuanto al manejo y cuando utilizar una u otra y como último paso poder incorporarlas en su vida cotidiana para la resolución de problemas concretos¹⁰⁶.

Es sabido que una de las características que hace único al Plan CEIBAL es la entrega en propiedad de la XO a los niños, niñas y adolescentes, posibilitando esto el uso extensivo a la comunidad a la que pertenecen y fuera del horario y del ámbito escolar.

Es pensando en esta característica como se implementa la intervención en el asentamiento La Cumbre de Neptunia norte, en el departamento de Canelones.

Siguiendo esta línea de pensamiento se pretendió fomentar el “uso con sentido” de la tecnología de acuerdo a las necesidades y preferencias de los usuarios, tanto para el uso, intercambio, divulgación como así también para la producción de información.

Como ya se mencionó se constató a través de los datos obtenidos en la investigación paralela que los niños, niñas y adolescentes empelaban gran parte de su tiempo de ocio en jugar video-juegos en Internet.

Nos propusimos entonces utilizar este interés para lograr el involucramiento de los mismos en el trabajo en los talleres. Por ello la meta fue construir un video-juego, con la actividad Scratch, cuyos creadores, diseñadores, programadores, testeadores fueran ellos mismos.

El video-juego se llamó “Luna Llena” y puede descargarse o jugarse en la siguiente dirección: <http://scratch.mit.edu/projects/p3x/3088257>

Para lograr este fin, el proceso involucró varias tareas que a continuación se detallan por separado pero que podrá entenderse al final su integralidad, como un todo coherente y compacto.

Talleres lúdico-recreativos

Se optó por realizar visitas de 4 horas de duración las cuales se dividían en tres instancias diferentes, sucesivas en el tiempo.

¹⁰⁶Concepto que manejan varios autores con pocos matices de diferencia. Kemly Camacho (2001), Ricardo Gómez y Juliana Martínez por ejemplo.

Una primera instancia consistía en un taller lúdico – recreativo que pretendía compartir normas de socialización, en donde el juego nos enseñara a respetar reglas, atender el trabajo en equipo, colaborativo y a conocernos.

Durante los siete meses que duraron los talleres propiamente dichos, se buscaron juegos en equipos, algunos de ellos competitivos que potenciaran el trabajo colaborativo con un fin en común. Para ello solía dividirse el grupo de niños y niñas en tres o cuatro equipos.

Algunas de las veces estos iban de la mano con conocer más el lugar donde habitamos, donde jugamos, las personas que allí viven. Otras veces, la mayoría de ellas ejercitar nuestra capacidad de tolerancia y respeto por el otro, ayudándonos, compartiendo y buscando como realizar determinadas tareas; ya fueran ellas llegar a una meta en una carrera de postas de embolsados, como una cacería en la naturaleza en busca de hormigas o zapatos rotos; la realización de un collage o la búsqueda de un nuevo final para un cuento.

Tarea que iba acompañada de un segundo objetivo y que significaba mediante el diálogo y la observación llegar a conocernos entre todos, buscando nuestros gustos, y nuestros disgustos, nuestros conocimientos y nuestras capacidades para trabajar en equipo y nuestras expectativas con los talleres que a continuación se realizaban: los talleres con la XO.

Talleres de XO

Los talleres con XO en un principio tuvieron como objetivo entender la relación con las TIC de este grupo de niños, niñas y adolescentes.

A través de los datos obtenidos mediante la investigación paralela, se percibía que los niños, niñas y adolescentes, estaban más activos con la máquina, con mayor uso de las mismas en los centros educativos, con mayor dominio de las actividades, así como también con una mayor fluidez a la hora de la navegación por Internet.

Con la idea siempre de la realización de un video-juego comenzamos por dialogar con ellos, acerca de sus conocimientos sobre los video-juegos: ¿saben que hay detrás de uno?, ¿se creen posibles de construir uno?

Por ello los diferentes talleres planteados tenían de antemano como meta, ahondar en conocimientos que fueran consecuentes con el objetivo de construir un video-juego. Aunque en la práctica algunos de ellos no fueron utilizados.

El taller de Tuxpaint buscaba que se adentraran en el dibujo, pues al final debían realizar el personaje, los fondos de pantalla, las diferentes cosas que allí se veían.

El taller de Tam-Tam, buscaba que se familiarizaran con el sonido, debían al finalizar el juego ponerle el mismo, grabarlos, editarlos, etc.

Los talleres de programación de Scratch también estaban centrados específicamente en el video-juego; en cada uno de los movimientos del personaje, de los fondos, del contador de aciertos, etc.

Internet libre

Básicamente este espacio estaba dedicado al ocio para los niños, niñas y adolescentes y en particular para el grupo como un espacio donde poder observar la forma de relación con el afuera, las búsquedas en Internet, como llevarlas a cabo, como maximizarlas, que buscamos, donde lo podemos encontrar, como nos relacionamos en las redes sociales, que cuidados deberíamos tener y como nos mostramos, como nos presentamos en las mismas, etc.

Un espacio que por cierto era muy buscado, esperado y reclamado si ese día por alguna razón no teníamos router.

La merienda compartida

Este último espacio de las jornadas en La Cumbre buscaban, generar un espacio de diálogo que paliara no solo las necesidades alimenticias (que no se cubrían ni en su naturaleza, ni por asomo en la solución), acercarnos a hábitos saludables como ser, lavado de manos, poner la mesa entre todos y todas, esperar a estar todos presentes para comenzar, etc.

Eran también la hora para escucharnos, al finalizar la misma, comentábamos que nos había gustado, que no nos había gustado, como cambiaríamos esas cosas, realizábamos propuestas para ello, realizábamos la evaluación del día.

Conclusiones

Hemos intentado a lo largo del informe mostrar de forma sencilla y sintética el trabajo realizado por los niños, niñas y adolescentes de la Cumbre junto al grupo de estudiantes de Flor de Ceibo.



Figura 2: Taller de XO

Proceso que significó un desgaste emocional y físico por parte de todos los involucrados. Que superó obstáculos y que deja un gusto amargo por aquello que no estaba la resolución a nuestro alcance pero que en retrospectiva muestra y demuestra que es posible contribuir a la apropiación social de la tecnología en poblaciones vulnerables, que aún presentan una brecha digital producto de otras brechas pre-existentes pero que en poblaciones de edad joven se disimulan por pertenecer estos a los llamados nativos digitales.



Figura 3: Taller lúdico-recreativo



Figura 4.: Evaluación al final de la jornada

Bibliografía

Camacho, Kemly. (2001): *Internet: ¿una herramienta para el cambio social?* México: FLACSO.

Gómez, Ricardo; MARTÍNEZ, Juliana. (sin fecha) *Más allá del acceso a internet ¿Qué puede hacer internet por una mayor equidad Social?* http://idl-bnc.idrc.ca/dspace/bitstream/10625/29736/1/119878_s.pdf (consultado agosto 2009)