

A la hora de aprender: desafíos, inquietudes y actividades

.....

A la hora de aprender: desafíos, inquietudes y actividades.

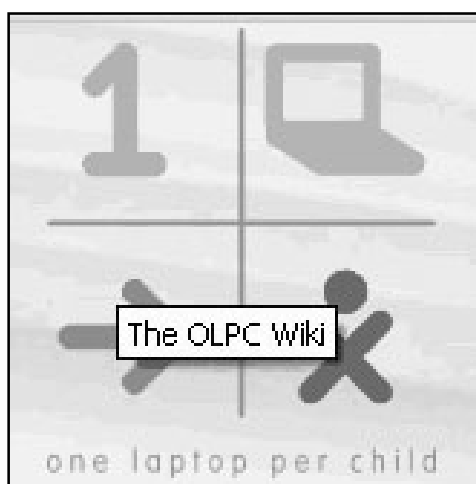
María Cristina Aldaya de la Cruz. Master en Educación. Universidad ORT. Maestra en Educación Común, Instituto Normal, Fray Bentos. Maestra especializada en Informática Educativa. CEP. Docente de Informática Educativa III (Inicial), Institutos Normales de Montevideo. Maestra de Informática del Departamento de Tecnología Educativa del CEP.

Resumen

El cambio en el aspecto de la enseñanza Primaria que lleva hoy en día nuestro país nos hace pensar en las grandes transformaciones que la sociedad ha afrontado a lo largo de su historia. La tecnología y sus saberes merecen un espacio propio y un modo muy particular de adquisición del conocimiento. Por si sola nunca puede ir más allá que un docente o grupo docente, es a éstos a quienes les corresponde definir y ajustar su aplicación.

El Plan Ceibal se introduce en las aulas mediante la modalidad One laptop per child “Una Laptop por Niño”, en marco de las iniciativas que se dan a nivel mundial para disminuir la brecha digital aportando acceso a las Tecnologías de la Información y de la Comunicación a niños y niñas. Nuestro país es el primero en el mundo que posee este plan a nivel nacional. Promueve el desarrollo del pensamiento crítico, la expresión y la comunicación con la tecnología. Motiva al niño otorgándole la propiedad de la computadora, haciéndola un objeto personal y como tal de enorme impacto a nivel familiar. Nos orientamos hacia la capacidad innata de los chicos para aprender, compartir y crear en forma independiente, en una computadora diseñada para niños para “aprender a aprender”.

Introducción



Hablar de computadoras con los niños hoy en día para algunos de nosotros no es tarea fácil debido a los grandes cambios y transformaciones que se desarrollan en la Sociedad.

La tecnología y sus saberes merecen un espacio propio y considerarlas de un modo muy particular a la hora de hablar del conocimiento.

El conocimiento es provisional, y su comprensión es difícilmente registrable en el momento, se construye y consolida con el paso del tiempo, no sólo porque haya incertidumbre, sino que hay mucha confusión, muchas realidades que se perciben con el correr de los días.

La tecnología por sí sola nunca puede ir más allá que un docente o grupo docente, a éstos les corresponde definir y ajustar sus aplicaciones; pero sí se la puede usar como medio, de forma tal que se la emplee para abordar los problemas del aula. Se abren espacios para que el alumno pueda vivir nuevas experiencias, se fomenta la resolución de problemas y su presentación de un modo similar a como deberán enfrentarlos en la vida real.

Edgar Morin, afirma que la sociedad por primera vez, estaba de vuelta por una sociedad mundial: la sociedad técnica.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, (TIC) generan grandes cambios en el siglo XXI, en lo personal, cultural y de la sociedad en general imprescindibles de ser considerados desde la Educación.

¿Por qué hacemos referencia a esta vinculación de la tecnología, con los alumnos y los contextos?

Las laptops permiten a los niños acercarse al mundo y comenzar su camino proporcionando nuevas oportunidades para explorar, experimentar, expresarse y producir conocimientos.

Nuestra realidad

La introducción de las XO al aula es una innovación tecnológica – pedagógica que se produce por primera vez en nuestro país de forma rápida y veloz. Se favorece así el fenómeno de globalización, desde lo propio agregando nuevas dimensiones a campos del conocimiento, como la economía global, el trabajo y empleo, el trabajo colaborativo, las actividades de ocio y la cultura, en los nuevos modelos educativos y necesidades de formación. Esta integración apunta a participar en la búsqueda de la identidad y a acortar la brecha digital y social. El Plan Ceibal ofrece en la actualidad una tecnología capaz de potenciar cambios relevantes a la hora de mirar los procesos sociales, pretendiendo:

- favorecer la libertad de expresión de los ciudadanos
- movilizar una gran cantidad de información
- adquirir, procesar y transmitir información rápidamente
- estar más informados de lo que sucede en el mundo
- interactuar con otros sujetos a través de Internet

¿Cuál es el propósito de estas laptops?

El acercamiento de las tecnologías al aula y al hogar

¿Cómo se hace?

Por medio de la entrega de una laptop a cada niño y a su maestro, quienes la llevan a la comunidad.

Las actividades

Es necesario establecer la diferencia entre las actividades que trae la laptop y las actividades que se realizan con ellas dentro del aula.

Las actividades de la laptop se descargan de Internet desde la dirección de la wiki de la OLPC wiki.laptop.org/go/activities, directamente a las máquinas XO o a otro PC, en cuyo caso deberán copiarse con otro dispositivo móvil como el *pendrive*. Cuando hacemos énfasis en las actividades dentro del proceso de la didáctica, al preguntarnos ¿cómo actuar?, nos referimos al cómo aprender y cómo enseñar. Hacemos reseña al ***know how***.

Desde el “cómo”, se realiza la articulación del proceso didáctico mediante la “actividad”. Vigotsky distingue dos clases de instrumentos mediadores en función del tipo de actividad que posibilitan: la herramienta, que modifica

el entorno y los signos, que son constituyentes de cultura y mediadores de nuestras acciones. También en la actividad importa el andamiaje, a decir de Bruner, cuando el profesor media entre el ángulo de aprendizaje y la estrategia cognitiva del alumno.

Los alumnos se involucran en la exploración e investigación, con una búsqueda un poco desenfrenada de información. La posibilidad de conectarse a través de Internet con un banco de datos muy amplio facilita la retroalimentación.

Vygotsky refiere a la influencia del medio en entornos educativos diferentes donde el aspecto social es el abanderado. La influencia predominante del medio cultural está referida al origen social de los procesos psicológicos que determinan el lenguaje y su forma de expresión. La mayoría de estos procesos no se forman sin la ayuda de la acción educativa.

“La entrada masiva de la informática en las actividades educativas condicionó sin duda la manera de conceptualizar, pensar y memorizar la experiencia y el conocimiento”¹ Levis Ferrer (2001:61)

Gestionando aprendizajes

En el proceso de construcción del conocimiento con apoyo en las laptop, pueden distinguirse diferentes tipos de aprendizaje.

Entre ellos:

Aprendizaje por inclusión. Se incorpora una nueva información a las ideas existenciales en la estructura cognitiva. Este aprendizaje se adquiere por el solo hecho de trabajar con la laptop.

Aprendizaje situado: se logra por el solo hecho de pertenecer al campo de la tecnología, al ir resolviendo situaciones donde se necesita ductilidad y fluidez.

Aprendizaje por descubrimiento: al manipular e investigar con la laptop, el alumno va fomentando nuevas rutinas y estrategias que surgen del descubrimiento y exploración de la interfaz de usuario (*Sugar*).

Actividades Básicas

Las principales actividades incorporadas en el sistema operativo de las XO, que colaboran con el maestro para desarrollar propuestas educativas son:

Record

Esta actividad es fundamental y viene preinstalada. Al ser una computadora portátil manuable con posibilidades de grabar audio, video, imágenes y con la fortaleza de compartir las actividad con otros usuarios fomenta el aprendizaje colaborativo.

El **record** se inicia en la modalidad fotografía, pero a través de sus pestañas se puede alternar entre distintas modalidades: foto, video y audio.

Modalidad fotografía: si la pensamos desde el ámbito curricular tiene infinidad de aplicaciones.

Desde el punto de vista tecnológico al ingresar en la actividad, en el marco inferior visualizamos las fotografías tomadas en miniaturas; las cuales pueden ser llevadas al portapapeles o a otra actividad en que estemos trabajando. Por ejemplo, Etoys.

De esta forma estamos realizando multiactividad, utilizando el procesador de texto e ingresando imágenes lo que supone trabajar de forma integrada la tecnología

Modalidad video

Desde el punto de vista tecnológico se puede grabar imagen y audio, con la salvedad de que su formato es *Open Source*, lo cual trae aparejado algunos problemas de compatibilidad con su extensión OGG.

¹Levis Ferrer (2001) *hacia la herramienta educativa universal*. Buenos Aires. Ciccus

Modalidad Audio

Las posibilidades con respecto al audio son las de grabar únicamente sonidos, o vincular sonidos con imágenes. También se puede reproducir audio de dispositivos externos USB (pendrive) con las actividades Mini, Tam Tam o Etoys.

Chat/Charla

Esta herramienta apenas usada por el sistema educativo revoluciona y aparece con más fuerza.

Los alumnos disfrutan realizando esta actividad, creándose así un clima de cordialidad y generando valores a la hora de su uso. Al comenzar el Chat se realiza la invitación a la actividad a través del *neighbourhood* (vecindario), cuando un alumno invita a un amigo mediante el uso de la red malla.

Es una actividad sencilla, para intercambio de mensajes escritos. Cada uno de los participantes aparece con su “*nick*” y con un color diferente que ayuda a su identificación.

Memorize

Esta actividad estimula y potencia lo lúdico. Permite jugar, divertirse y aprender al mismo tiempo. Aprenden con ella a relacionar datos, números, imágenes obtenidas del record. Trabaja con dos campos. Establece las relaciones entre sus pares. Nos manejamos con casilla de texto (*text*), ir a ADD y crear un nuevo par (as *new pair*). Luego repetimos la operación para crear otros pares y así hasta considerar el trabajo pronto. Para guardar el juego lo hago desde *SAVE GAME*

Write

Es un procesador de textos con las pestañas de *Edit*, *Format Insert*, etc

Permite producir textos a los que se les puede incorporar imágenes (del record o de *Internet*)

Estas imágenes se guardan en el portapapeles y se pueden visualizar desde el marco izquierdo. Para llevarlas al *write*, se inicia éste y se arrastra la imagen desde el portapapeles.

Esta actividad permite también el aprendizaje colaborativo, mediante la red malla, seleccionando en que número de malla comenzamos la tarea de *write*, podemos compartir el texto y la imagen. Podemos interactuar en el texto del amigo al cual hemos invitado para esta tarea.

Navegar

Es un explorador de páginas Web. Permite **compartir** los marcadores que contiene las páginas seleccionadas como favoritos por el usuario.

Nos orientamos hacia la capacidad innata de los chicos para aprender, compartir y crear en forma independiente, desafiando a crear en la Laptop XO, una computadora para chicos diseñada para “aprender a aprender”.

Finalizando los dejamos reflexionando con: “Niños zapeadores que con el simple movimiento de un dedo pueden, a través del mando a distancia de su receptor de televisión, recibir miles de imágenes y cambiar de forma automática de una información a otra, en búsqueda de la gratificación que éstas les producen. Este movimiento tan sencillo ha acarreado profundos cambios en la manera de sentir, de pensar y de actuar de niños y jóvenes.”²

Bibliografía

BRUNER, J (1997) *La educación, puerta de la cultura*: Madrid:Visor

LEVIS D. y GUTIÉRREZ FERRER M (2001). *¿Hacia la herramienta educativa universal?* Buenos Aires:Ciccus

VIGOTSKY, L(2000) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica

KOZAK, D :On line en: *Las TICs en la escuela: el proyecto Aulas en Red de la Ciudad de Buenos Aires – Argentina*

MEDINA R, a. (1988): *Didáctica e interacción en el aula*. Cincel. Madrid. MORINE, H. y MORINE, G. (1978): *El aprendizaje por descubrimiento un desafío...* www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_3/nr_33/a_549/549.html - 48k -[en línea] 22 /09/08
www.cities.lyon.fr/es/articles/158.html [en línea] consultada el 19 /9/08
wiki.laptop.org/go/El_Wiki_de_la_OLPC [en línea] consultad el 30/4/08

² Nuevas tecnologías aplicadas a la educación: ¿Una asignatura?. Farray J J y Agiar Ma. V. Ed. Nogal