



Ponencia presentada en el “Cuarto Encuentro de Educación y Software libre”. EDUSOL 2008
<http://edusol.bine.org.mx/es/e2008>

Con un licenciamiento del tipo:



Atribución - No Comercial - No Derivadas

Mónico, A. (2008) Proyecto “la cibercultura y los jóvenes”. En memorias del cuarto encuentro de educación y software libre[En línea]. México. Instituto de Investigaciones Económicas, Proyecto de investigación Psicoeducativa y Biné: La Comunidad Académica en Línea. [Consultada: Debe usted especificar la fecha de consulta]. Disponible en Internet: <http://edusol.bine.org.mx/es/e2008/ciberculturayjovenes>

PROYECTO “LA CIBERCULTURA Y LOS JÓVENES”

Resumen

El objetivo principal además de evaluar los aprendizajes alcanzados desde la asignatura de TICs, está enfocado en tratar de comprender de qué manera las TICs han llegado a modificar las maneras de comportarse, relacionarse, de manifestarse, configurando la llamada “Cibercultura” que los engloba. Considerando que desde la enseñanza los alumnos se ven obligados a “estudiar” conceptos referidos a las TICs, pero cuando los trabajan se dan cuenta que ciertamente sus conocimientos están internalizados desde un aprendizaje “informal” pero que les sirve para el desarrollo de sus tareas escolares y por otro lado se dan cuenta de la forma en que las tecnologías han marcado sus actividades diarias ya que no podrían prescindir de ellas, porque constituye un medio más que trascendental para el desarrollo de sus actividades cotidianas.

Luego de realizar este trabajo de indagación sobre la Cibercultura, analizamos las maneras en que se manifiesta a fin de que sirva de guía para la búsqueda de información, determinando las siguientes temáticas a abordar:

- Arte
- Música
- Comunicaciones
- Moda
- Tecnología en el deporte
- Juegos
- Noticias

Lo que se pretende lograr con este proyecto es que los chicos construyan sus saberes desde sus propios intereses y que además adopten criterios acerca del tratamiento de la información, ya que son consumidores de tecnologías pero no aplican un análisis crítico y reflexivo acerca de la información que consumen y cómo la utilizan.

Justificación:

Es un proyecto que se está trabajando con alumnos de 2o año del Polimodal (4o año de secundaria) en función a la Unidad Didáctica de Multimedia, por lo cuál los alumnos han desarrollado previamente saberes informáticos sobre el tratamiento de la información digital en distintos formatos, luego han aprendido a usar algunas herramientas de uso libre presentes en Internet para grabar videos, música, diseñar sus blogs, combinando con otros programas comerciales con licencia de uso de prueba como el Neobook para el diseño de publicaciones electrónicas.

Luego de haber construido estos saberes procedimentales en el uso de la herramientas informáticas, se ha propuesto como trabajo integrador el tema de la Cibercultura y su relación con los jóvenes, como disparador para realizar una investigación sobre la configuración de esta nueva cultura y de qué manera las nuevas tecnologías impactan en los modos de vida de los jóvenes en particular.

Se han conformado tres grupos de trabajo, los cuáles han seleccionado un medio masivo de comunicación para difundir su trabajo de investigación y de construcción de saberes en base a:

1. Creación de una Radio
2. Diseño de una Revista
3. Diseño de un Blogs

A partir de estos medios de comunicación los alumnos van a diseñar su guión para poder procesar la información y socializarla dentro de la Institución y en el resto de la comunidad.

Esta propuesta se lleva adelante desde la materia de TICs de la cual soy profesora, y en una Institución que tiene una modalidad en Arte, Diseño y Comunicación.

El objetivo de este proyecto además de permitir una integración de saberes enseñados, persigue el deseo de analizar las formas en que los jóvenes trabajan con la información, cómo la comunican y de qué manera configuran sus propias estrategias de acción.

La impronta está en “descubrir” desde los ojos de los adolescentes, cómo es nuestra ciudad, qué nos impacta, qué podemos mostrar, cómo es la cultura tradicional frente a la cultura digital, y a partir de este descubrimiento, nos damos cuenta que el contenido que puede ser enseñando en las aulas, se resignifica cuando se lo contextualiza en situaciones concretas de enseñanza.

Es un verdadero desafío, pero los chicos tienen mucho para dar, y los docentes debemos bucear en sus mentes para proyectar los conocimientos que realmente tienen un sentido de aprendizaje, ya que muchas veces los chicos aprenden cosas sin saber porqué lo hacen.

Objetivos Generales:

- Comprender las características de la Cibercultura desde el accionar mismo de sus protagonistas: los jóvenes, a fin de conocer sus impactos.
- Brindar un espacio de intercambio educativo, donde los Mas Medios (Prensa, Internet y Radio) sean los mediadores en la socialización del conocimiento.
- Darle sentido a la aplicación de recursos tecnológicos aplicados al diseño de Blogs,

publicación de una revista y montaje de una radio escolar.

- Desarrollar capacidades vinculadas al procesamiento de diferentes tipos de información, recurriendo además a distintos medios técnicos.
- Desarrollar una actitud creativa y reflexiva frente a lo que observan y lo que desean mostrar.
- Analizar el contexto socio-comunitario desde la perspectiva de la industria y el consumo cultural, identificando sus características y métodos.
- Reconocer el sentido profundo del uso de los sistemas de comunicación y de información en el que se representan ideas, valores, sentimientos y emociones.
- Contribuir al diseño y desarrollo de intervención creativa y responsable en los canales de formación de la cultura y del patrimonio cultural de la región.

Estructura Curricular:

Dado que este proyecto tiene una mirada interdisciplinaria, los contenidos que se presentan contemplan temáticas de otras disciplinas como Lengua, Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana, etc..

Contenidos Generales que se trabajarán:

- Sociedad de consumo y Sociedad de la Información
- Impacto de las TICs en la sociedad del conocimiento
- Los productos tecnológicos y los Masmedios
- Comunicación, conocimiento y nuevas tecnologías
- Los adolescentes y la Cibercultura
- Multimedia, Hipermedia e Hipertextos
- Características de los entornos multimediales
- Lenguaje icónico y nuevos códigos de comunicación
- Proyecto Tecnológico: Visiones compartidas
 - o Diseño de un Blogs
 - o Diseño de una Revista
 - o Diseño de una Radio
- Procesamiento de la información
- Uso de recursos tecnológicos
- Organización y gestión: el trabajo colaborativo
- Planificación y Ejecución
- Evaluación y retroalimentación: criterios

Estructura del Proyecto:

Este Proyecto se encuentra estructurado en las siguientes etapas:

1. Presentación de la situación:

Consiste en la presentación de la propuesta a los alumnos, quienes definen el medio de comunicación a utilizar para su trabajo de investigación sobre la Cibercultura.

En esta etapa se analiza el contexto socio-comunitario desde la perspectiva de la industria y del consumo cultural. Así también se analizarán los recursos técnicos y los conocimientos informáticos que se van a necesitar, como así también se realizará un sondeo sobre los intereses de los jóvenes que actuarán como selectores de la información que se va a relevar.

2. Relevamiento de la información:

Consiste en la búsqueda de información a través de Internet y otras fuentes de información, de tipo textual, auditiva y visual, los cuales serán guardados en bancos de información, para su uso posterior.

Se aprenderá a “descubrir” el entorno cotidiano desde una revalorización de la cultura regional considerando los intereses de los alumnos.

Por otro lado en esta etapa se trabajará sobre la pertinencia en el análisis de la información, las características que poseen los ambientes multimediales y los tipos de formatos que se necesitan para almacenar la información de manera mas pertinente. Se aprenderá a reconocer el sentido del uso de los sistemas de procesamiento de la información y de comunicación, analizando desde un sentido crítico la información que se encuentre en Internet.

3. Organización del Equipo:

Los alumnos se han dividido en tres grupos de trabajo: Blogs , Revisa y Radio, con lo cuál en esta etapa deberán buscar información pertinente para el Producto Tecnológico que deben construir.

En esta etapa se dividirá el grupo de trabajo según los subtemas que se abordarán en la página, a fin de que cada grupo, busque en el banco de datos organizado, la información necesaria para poder diseñar cada página.

En esta etapa se considerará los intereses particulares y las habilidades de los alumnos, a fin de que el equipo se conforme de la mejor manera posible.

Se potenciará a su vez la colaboración en la planificación y realización de actitudes en grupo, aceptando las normas establecidas para el buen trabajo de equipo.

4. Diseño del guión multimedial:

En esta etapa se trabajará la estructura general de la guión multimedial, se delinearé el “perfil y el formato” que adoptará tanto el Blogs, como la Revista o la Radio a modo de “sello personal” y se diseñarán las relaciones o vinculaciones con las distintas páginas que dependerán de la página maestra.

Se trabajará en la exploración de las herramientas informáticas, algunas de las cuáles ya han sido aprendidas.

5. Procesamiento de la Información:

Esta etapa está destinada fundamentalmente al procesamiento de la información, y al desarrollo de la tarea encomendada, cada grupo conformado, procederá a diseñar el tema que le ha tocado, siguiendo las indicaciones dadas en etapas anteriores.

6. Compaginación y Edición final:

En esta etapa se procederá a la compaginación general de la información según los grupos y la puesta a punto del producto diseñado.

Esta etapa estará coordinada por el docente, quien brindará indicaciones acerca de la armonización general de la información presentada.

7. Evaluación y Socialización del Proyecto:

Esta etapa está destinada a realizar una autoevaluación y coevaluación del trabajo, para ello se recurrirá a instrumentos de evaluación a fin de que los mismos alumnos sean verdaderos críticos de su propia tarea.

Se definirán los tiempos de presentación de los proyectos dentro de la institución invitando a toda la comunidad educativa.

Metodología de Trabajo:

Se trabajarán desde el enfoque de aprendizaje colaborativo, donde cada integrante del grupo, podrá expresar sus ideas y confrontarlas con el resto. Se recurrirá como estrategia de

enseñanza la Resolución de problemas, a fin de que los alumnos vean en el conflicto un motivo para buscar soluciones.

Se realizarán actividades, de:

- Búsqueda de información
- Análisis de distintos tipos de información
- Digitalización de imágenes y sonidos
- Procesamiento de textos
- Resolución de problemas
- Visita a lugares de la ciudad
- Intercambio con otros espacios curriculares
- Comunicación vía mail y chat

Estimación de Tiempo:

Actividades	Octubre	Noviembre	Diciembre
Presentación del proyecto	████████		
Diseño del proyecto	████████		
Organización y gestión	████████		
Búsqueda de información		████████	
Procesamiento de la información		████████	
Ejecución			████████
Evaluación y socialización			████████

Criterios de Evaluación:

Dado que es una propuesta integradora, en donde se busca que los alumnos aprendan de manera significativa, se tendrá en cuenta los siguientes criterios de evaluación:

- Autonomía personal
- Actitud crítica
- Pertinencia en la resolución de problemas
- Creatividad en sus presentaciones
- Adecuación en el procesamiento de la información
- Responsabilidad en la tarea de equipo
- Respeto por el trabajo del otro
- Pertinencia en el uso del recurso informático
- Eficiencia en el manejo de los recursos
- Adecuación en uso del lenguaje

Estado de situación:

Los alumnos en estos momentos están divididos por grupos, han seleccionado un coordinador y están trabajando en el diseño del Blogs, en la portada de la Revista y en el diseño del guión radial, con lo cuál estarían en la etapa 5º de procesamiento de información, compaginando la información seleccionada previamente.

Se piensa cerrar el proyecto para el día 19 de Noviembre, fecha en que se realizará una coevaluación de los trabajos mediante un guía de evaluación y en el caso de la radio que no es virtual, se emitirá la misma en los recreos durante los días 19, 20 y 21 de noviembre, ya que se cuenta con 10 minutos para la emisión de la misma. Dicha radio será montada en uno de los salones del colegio, contando con micrófonos, parlantes y una computadora para procesar la información.

En el caso del Blogs ya se ha creado el sitio: <http://supercultural.blogspot.com> el cuál aún está en proceso de elaboración.

En el caso de la revista se ha realizado una impresión en borrador para analizar el formato de la portada y las secciones, y se tiene pensado hacer copias del original para abaratar los costos de impresión.

Se cuenta con un registro de video de la actividad realizada por cada grupo, el cuál será enviado para que los interesados en esta ponencia puedan ver a los principales protagonistas: los alumnos.

Bibliografía consultada:

- ALONSO Catalina M., Domingo J. Gallego: Tecnologías de la Información y de la Comunicación, UNED.
- ALONSO Catalina, Domingo Gallego: Aprendizaje y Ordenador, UNED.
- BATTRO Antonio, Percival Denham: La Educación Digital, Edit. Emecé.
- BUCH Tomás, "Sistemas Tecnológicos", Edit. Aique, Bs. As. 1999
- CABERO, Julio y otros: Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación,. Síntesis Educación. Madrid. 2000.
- Contenidos Básicos Comunes del Nivel Polimodal, Ministerio de Cultura y Educación de la Nación.
- DÍAZ, Paloma, Catenazzi, Nadia, Aedo, Ignacio: De la multimedia a la hipermedia, Edit. RaMa, Madrid, 1996.
- Diseño Curricular Jurisdiccional de la provincia de Salta. Espacio curricular de TICs.
- FAINHOLC, Beatriz, "Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Enseñanza", Edit. Aique, Bs. As. 1998.
- MARABOTTO María, GRAU Jorge, "Multimedios y Educación", Edit. Fundec, Bs. As. 1995.
- MARTÍ Eduardo, "Aprender con Ordenadores en la Escuela", Edit. Horsori, Barcelona 1992.
- PENZIAS Arno: Ideas e Información, Edit. Universitaria de Bs. As.