

El ciber. ¿Un local abierto a la escuela?

Carlos Lagorio

Esta columna da cuenta del Proyecto “Relación entre las prácticas de alumnos en espacios virtuales y la escuela” elaborado en forma conjunta por las autoridades municipales del distrito de Colón y la DGCyE.

¿Dónde están los chicos cuando no van a la escuela? La respuesta conduce al escenario del *ciber*. Allí los chicos manipulan juegos electrónicos y *chatean*. También *bajan* música y se animan a diseñar sus propios *fotologs*. Otros utilizan Internet para obtener información. El universo es radial y contagia. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) constituyen un importante soporte de las relaciones sociales y de sus aprendizajes informales. Un soporte que implica afectividad, gravita en nuevas subjetividades y forma parte del cambio de las mentalidades. En el contexto del ciber se impone el hipertexto, en un recorrido de carácter lúdico que asocia el texto con la imagen y se diferencia de la reflexión y las metodologías que se enseñan en la escuela. Sin embargo no se puede decir que todos los ciber son iguales, ni que todos los chicos poseen las mismas competencias derivadas del uso de las tecnologías digitales. Muchos de los alumnos de las escuelas bonaerenses que juegan en red en el ciber no tienen computadora en su casa, no poseen casilla de *e-mails*, no utilizan archivos, ni frecuentan la *web*. Lo que surge de la experiencia que se describe a continuación es que los signos de la pobreza y la exclusión también están presentes en el uso de las NTIC.

En 2006, en el distrito de Colón,^{*} la problemática del ausentismo en la Escuela de Enseñanza Media N° 1 implicaba a un elevado número de alumnos. La mayoría de ellos se reunía en el ciber más próximo. Pertenecen a familias de los sectores populares. En diversas ocasiones la directora los buscaba en ese lugar, antes o después de ir al comedor. Según la problemática que expuso la comunidad educativa, la variable del ausentismo estaba acompañada por la apatía, el fracaso escolar y los problemas de disciplina. En una reunión mantenida con autoridades de la DGCyE, los representantes de las instituciones locales manifestaron su entusiasmo con la propuesta que en varias oportunidades expresó la Dra. Adriana Puiggrós: “La escuela tiene que tomar iniciativas para conocer las culturas juveniles y los ámbitos extraescolares donde se desarrollan”. Finalmente se concluyó que una alternativa para superar la brecha entre las prácticas de alumnos en espacios virtuales y los aprendizajes formales es que la escuela *vaya* al ciber.

La supervisora Mirta Gonzalez, dialogó con el conjunto de los supervisores y los directores, gestionó y participó luego de todas las instancias del desarrollo del taller en el ciber. El intendente del municipio, Ricardo Casi, y el Consejo Escolar acordaron su colaboración para llevarlo a la práctica. Teniendo en cuenta las problemáticas enunciadas surgieron las siguientes preguntas: ¿cómo construir un puente entre ciber y escuela? ¿Cómo superar la brecha entre ese espacio virtual y lúdico, y otro formal y disciplinar? ¿Qué saberes y competencias adquieren los chicos en el ciber? ¿Cómo puede la escuela mejorar esas competencias y adquirir otras con el novedoso aporte de las nuevas tecnologías?

A partir de la problemática planteada y el compromiso asumido por los actores implicados se elaboró el proyecto “Relación entre las prácticas de alumnos en espacios virtuales y la escuela” que coordina Carlos Lagorio.* La iniciativa plantea un concepto de intervención educativa que interpela a la escuela para repensar el campo del conocimiento y contribuir a la inclusión. Los capacitadores docentes Rosana Peirone y Oscar Scalbi elaboraron un plan de trabajo y de las jornadas que involucraron a los alumnos de primer año de educación secundaria y del registro de las mismas. También se incorporaron como tutores del taller a estudiantes del último año de la Escuela de Enseñanza Técnica N° 1 de Colón, con experiencia en voluntariado y capacidad de liderazgo.

Se conformaron dos grupos y el taller se realizó durante el segundo cuatrimestre de 2006. Pese a ser voluntario y a contraturno, el ausentismo fue irrelevante y se avanzó en acuerdos de trabajo y prácticas. La aparición de nuevos formatos en el campo cultural introdujo la necesidad de reconsiderar las discursividades, a su vez las diversas formas de comunicación determinaron modos de comportamiento y modalidades cognitivas diferentes. El clima de convivencia que se creó fue muy gratificante. Así lo testimoniaron los mismos chicos que en la escuela habían tenido otras actitudes.

Se elaboraron documentos de avance y un informe final con el registro de las jornadas del taller, un análisis y las conclusiones. A partir de esos instrumentos se puede sintetizar lo siguiente.

- En la indagación de saberes previos se detectó que los chicos que concurrían al ciber con mayor regularidad contaban con habilidades de comunicación electrónica y navegación. En cambio los que asistían en forma ocasional solo participaban en juegos electrónicos. El alumno tutor Juan Pablo así lo graficó: “Llegan al ciber, hacen doble clic en el ícono del juego que conocen –un tipo con un arma– y ya empiezan a jugar”.
- En la mayoría de los chicos existía un pobre bagaje de habilidades en almacenamiento y personalización de información en diversos formatos (textos, imágenes, dibujos, música). En el taller se introdujeron alternativas diferentes para trabajar y guardar los productos realizados.

* El partido de Colón –centro turístico de gran crecimiento– está ubicado en el norte de la provincia de Buenos, a 7 km del límite entre esa provincia y la de Santa Fe. Cuenta con 23.179 habitantes según el Censo Nacional de Población 2001, Indec. [N. de C.]

- En el trabajo de los alumnos predominaron habilidades de lectura rápida de paratextos –íconos, titulares, símbolos, fotos o dibujos de epígrafes–por sobre la lectura de textos instructivos, informativos o de divulgación científica.
- Imágenes, íconos y textos son objeto de personalización. Las frases que escriben están muy ligadas a las que utilizan los usuarios de *chat* y mensajes de texto. En la actividad de personalizar se pone en juego la subjetividad y la creatividad.
- Se ampliaron las competencias de los chicos con la adquisición de otras herramientas de informática (usar *e-mails*, crear archivos, etc.).
- A medida que se sucedieron los encuentros los chicos *despegaron* de sus asientos y colaboraron con otros, en un clima de convivencia, alegría y respeto por las normas.
- La palabra del docente adquirió un valor simbólico, en general, distinto al del aula. Hubo colaboración y los chicos se esforzaron por aprender. El conocimiento fue considerado valioso.

La experiencia está abierta, el puente entre los saberes originados por las tecnologías digitales y el conocimiento escolar recién comienza.

Carlos Lagorio

Asesor de la Directora General de Cultura y Educación.