

Alfabetización digital con impacto en la lectoescritura

Viviana Harari¹ e Ivana Harari¹

¹ Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Buenos Aires, Argentina.

vharari@info.unlp.edu.ar, iharari@info.unlp.edu.ar

Resumen. La Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata viene trabajando desde hace más de 15 años en la alfabetización digital de niños/as y adolescentes de sectores vulnerables de la ciudad de La Plata y alrededores. Frente a la detección de grandes dificultades en la lectoescritura por parte de escolares de grados avanzados del nivel primario, desde el año 2019 se comenzó a pensar la enseñanza de informática orientada a fortalecer y estimular este proceso educativo. En este artículo se presenta el desarrollo y aplicación de un software para el aprendizaje de lectoescritura, basado en la metodología de enseñanza Dale!, en donde se disponen de cuadernillos con actividades y juegos. Se describe sus características, detalles de la capacitación donde se complementa la tecnología digital con el recurso didáctico físico y el impacto en el estudiantado, donde se demuestra la importancia del uso de la tecnología en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Keywords: DALE, Alfabetización, Brecha digital, Capacitación digital.

1 Introducción

Desde el año 2007 la Facultad de Informática [1] de la Universidad Nacional de La Plata [2] viene trabajando en forma continua e ininterrumpida en la alfabetización informática de niños/as y jóvenes de sectores vulnerables de la ciudad de La Plata y alrededores. Este trabajo actualmente se desarrolla en el marco del proyecto denominado “El barrio va a la universidad” [3].

La interacción y comunicación permanente que se mantiene con estos sectores tan necesitados, ha permitido visualizar varias problemáticas que atraviesan a todos los grupos con los que se trabaja. La dificultad en la lectoescritura que presentan muchos niños/as que toman la capacitación informática y que cursan grados avanzados de la escuela primaria, es una problemática que se viene detectando desde hace mucho tiempo con todos los grupos con los que se trabaja. La pandemia del COVID-19 desatada en el año 2020 y la cuarentena estricta que provocó la no escolarización presencial, ha hecho que esta problemática se profundice aún más.

La preocupación permanente del equipo de trabajo sobre esta temática ha llevado a que indague sobre diversas maneras o formas de colaboración, que permitan ayudar a revertir esta situación. A través de esta búsqueda se llega a una propuesta denominada Dale! (Derecho a Aprender a Leer y Escribir) dirigido por la Dra. Beatriz Diuk [4].

Dicha propuesta presenta una metodología de enseñanza, manuales para implementarlo y, actividades que se ajustan a las condiciones de trabajo en que se desarrolla el proyecto de alfabetización informática. A raíz del descubrimiento del mismo, se comenzó a implementar, en forma de juegos digitales, las tareas lúdicas, con fichas de papel, que presenta parte de la propuesta Dale!

Si bien en el año 2019 se comenzó a desarrollar un software con algunos de los juegos, a partir del segundo semestre del año 2021 y, tomando como base lo ya implementado, se comenzó con el desarrollo de todos los juegos del nivel 1 de la propuesta, para poder utilizarlos en una capacitación informática específica, con niños/as que presenten serias dificultades en la lectoescritura.

Si bien actualmente se continúa con el desarrollo de la aplicación, en el primer semestre del año, se pudo comenzar a dar la capacitación informática a dos grupos de niños/as con dificultades serias de lectoescritura, de dos asociaciones civiles.

A través de este artículo se contará detalles de la capacitación y del software.

2 El barrio va a la Universidad

El proyecto “El barrio va a la universidad”, que forma parte del Programa de Educación para la Inclusión de la UNLP, trabaja con sectores vulnerables de la ciudad de La Plata y alrededores, brindando capacitación informática a niños/as y jóvenes que concurren a diferentes asociaciones civiles sin fines de lucro como lo son los comedores barriales, fundaciones, entre otras. Nació con el solo objetivo de acortar la brecha digital en estos sectores pero luego se amplió, incorporando el objetivo de acercar a estos grupos a la universidad para que, desde edades tempranas, puedan incorporar en sus imaginarios la idea de poder estudiar, en el futuro, una carrera universitaria o, capacitarse en algunos de los oficios que ofrece la UNLP.

A lo largo de los años se trabajó en función de ambos objetivos, realizando actividades relacionadas con cada línea de trabajo. En lo que respecta a acortar la brecha digital, se realizan desde actividades básicas, que permiten que los/as niños/as y jóvenes puedan aprender a utilizar aplicaciones de uso cotidiano hasta, actividades más complejas, donde se aprende a programar haciendo uso de herramientas específicas [5]. En lo que respecta a acercar a la universidad se han realizado múltiples actividades, en conjunto con diferentes unidades académicas de la UNLP, destinadas a mostrar lo que se puede estudiar [6].

La problemática relacionada con la deficiencia en la lectoescritura, que presentan muchos/as de los/as niños/as que toman los cursos de capacitación, atraviesa a todas las asociaciones con las que se trabaja, por eso siempre se pensó en sumar una capacitación específica destinada a estos grupos.

3 Dale!

Dale! de la Dra Beatriz Diuk, es una propuesta pensada para ser aplicada en niños/as de sectores sociales de suma vulnerabilidad, escolarizados y con problemas de lectoescritura. Es una propuesta sistemática y se organiza en tres niveles. El nivel 1 es

para aquellos/as niños/as que no pueden escribir palabras sencillas con sílabas con estructuras CV (consonante vocal), el nivel 2 para aquellos/as que presenten problemas para escribir palabras con estructuras como CVC (consonante vocal consonante) y, el nivel 3 para aquellos/as que solo omiten letras cuando escriben palabras con estructuras como CCV (consonante consonante vocal).

Está organizada por sesiones, 40 en cada nivel, que se llevan a cabo con los materiales correspondientes: cuadernillo del alumno, de juegos y de tareas. La propuesta plantea el dictado de dos sesiones por semana con una duración de 20 minutos cada una.

Para cada sesión se plantean 3 momentos: conversar y escribir, escritura y lectura. En los dos primeros niveles, en el momento de escritura, se plantean juegos con recursos tradicionales como ser fichas de papel. En todas las sesiones los/as niños/as hacen uso de los cuadernillos del alumno, juegos y de tareas.

Para el momento “conversar y escribir” se propone mantener una conversación con el/la niño/a relacionada con su cotidianeidad, generar una oración y, ayudar a que el niño/a la escriba. En el momento de “escritura”, en los niveles 1 y 2 se lleva a cabo un juego, donde se plantean diferentes actividades lúdicas que permiten al niño/a trabajar los objetivos planteados en esa sesión. Una vez finalizado el juego se pasa al cuadernillo para escribir las palabras relacionadas con lo trabajado.

En el momento de “lectura” se lleva a cabo actividades donde el/la docente cuenta un cuento o, el/la niño/a lee una serie de palabras, oraciones o historietas, de acuerdo al nivel que se esté trabajando.

El tercer cuadernillo de “tareas” se diseñó con actividades que los/as niños/as deben realizar una vez terminada la sesión Dale! [7].

4 Capacitación informática con impacto en la lectoescritura.

La capacitación informática con impacto en la lectoescritura se está aplicando actualmente con niños/as de las asociaciones civiles sin fines de lucro Padre Cajade Niños [8] y, Nam Qom [9] que, luego de una pequeña evaluación, fueron clasificados como de Nivel1.

Para la capacitación se hace uso de recursos tanto digitales como no digitales. Respecto a estos últimos se utilizan aquellos propuestos por Dale!, como ser: lápiz, cuadernillo, goma, lapicera, fichas de papel con imágenes, entre otros. Respecto a lo digital se utilizan aplicaciones que sirven para editar textos (editores de textos) y aquellas que sirven para dibujar (graficadores).

La metodología que se utiliza en cada sesión es la que propone Dale! pero, se le agregan actividades digitales con algunos adicionales.

Se llevan a cabo los tres momentos de Dale!: conversar y escribir; escritura y lectura, de la manera que se detalla a continuación:

- Conversar y escribir: se mantiene una conversación sobre el entorno del niño/a y se genera en forma consensuada una oración. Se utiliza el cuadernillo del/de la niño/a para que escriba la oración, haciendo uso de recursos tradicionales y, luego se pasa a escribir la misma oración en la computadora haciendo uso de un editor de textos.

De acuerdo al nivel de conocimiento que presentan los/as niños/as se los/as capacita desde el uso y funcionalidad básica del teclado, hasta cuestiones más avanzadas del editor como: cambio de tamaño y color de las letras, justificación de párrafos, viñetas, entre otros.

- Escritura: Se hace uso del software desarrollado para realizar el juego y, la escritura de las palabras que propone Dale! para esa sesión. Luego se vuelve al cuadernillo y se dicta al niño/a las mismas palabras con las que trabajó con el software.
- Lectura: Se le lee al niño/a el cuento, en el caso que la sesión así lo proponga o, se le pide que el/ella lea las palabras propuestas para esa sesión, haciendo uso de su cuadernillo. Como algo adicional, en el caso de lectura de los cuentos, se le pide al niño/a que realice con el graficador, un dibujo relacionado con el cuento. El mismo luego debe ser recortado, copiado y, pegado en el documento donde se encuentra la oración y las palabras tipeadas por el/la niño/a.

1. Software.

Para el desarrollo del software que acompaña la capacitación informática con impacto en la lectoescritura se tomó como base el desarrollo comenzado en el año 2019 [10]. En esa oportunidad se desarrollaron algunos juegos puntuales pensados para ser utilizados en las clases de informática, no asociadas a ninguna capacitación específica y, para cualquier persona que dictase la capacitación Dale!.

Uno de los principales cambios introducidos en esta versión fue la posibilidad de que el/la capacitador/a pueda acceder directamente a la sesión deseada (fig. 1).



Fig. 1. Pantalla inicial y de elección de sesión.

El clickear en un link de sesión se abre la ventana con el juego correspondiente, pasando luego a la actividad de escritura. Como ejemplo, en la figura siguiente se puede ver la composición de la sesión 1 (fig.2).



Fig. 2. Juego sesión 1 y escritura palabras de la misma sesión.

Si bien se continúa con el desarrollo del software, el uso del mismo, por parte de los/as niños/as, ha permitido detectar errores, cambiar algunas interfaces, modificar algunos sonidos, agrupar ventanas, entre otras cosas.

5 Conclusiones.

La capacitación informática con impacto en la lectoescritura está demostrando una aceptación por parte de los niños/as muy alto. De por sí, la mayoría de ellos/as demuestran mucho interés en utilizar la computadora para escribir y para jugar. Las sesiones se pueden dar de la forma pensada, durando unos 40 minutos aproximadamente. Si bien duplica el tiempo propuesto por Dale! los/as niños/as, salvo el juego, repiten las actividades dos veces en formato tradicional y digital.

En lo que respecta al avance en lo digital, en la mayoría de los casos se ha tenido que enseñar cosas básicas del uso de la computadora, dado que los/as niños/as no sabían utilizar el recurso. A medida que fueron pasando las sesiones se fueron afianzando cada vez más, tanto en el uso del recurso como en el uso de las aplicaciones.

Respecto del avance en la lectoescritura, hubo muchos casos de niños/as a los cuales se los avanzó en las sesiones ya que comenzaron a mostrar facilidad al realizarlas. A dos de las niñas se las pasó a nivel 2.

Después de muchos años de identificar esta problemática e intentar buscar, desde la capacitación informática, alguna manera de colaborar con la mejora de lectoescritura de muchos niños/as, por los resultados vistos hasta ahora, la capacitación informática con impacto en la lectoescritura, parece ser eficaz.

Referencias

1. FI, <http://www.info.unlp.edu.ar>, último acceso 2022/08/15.
2. UNLP, <http://www.info.unlp.edu.ar>, último acceso 2022/08/15
3. Javier Díaz, Ivana Harari y Viviana Harari “University project: The marginalized neighborhood goes to University”. Congreso Internacional ICEER - International Conference on Engineering Education and Research. ISBN 978-9954-9091-2-6. (2013).
4. Dale!, <http://propuestadale.com/>, último acceso 2022/08/15.
5. Ivana Harari y Viviana Harari. “Teaching Programming to Children in Vulnerable Situations”. Twelfth Latin American Conference on Learning Technologies LACLO. ISBN: 978-1-5386-2377-0. (2017).
6. Ivana Harari, Mariela Stavale y Viviana Harari. “Extensión, Docencia e Investigación destinada a los Comedores Barriales: un caso testigo de cómo se combinan los pilares de la Universidad en forma multidisciplinaria”. XXIII Congreso Argentino de Ciencias de la Comunicación CACIC 2017. ISBN: 978-950-34-1539-9. (2017).
7. Diuk, B. G. Propuesta DALE!: Derecho a Aprender a Leer y Escribir. (2013).
8. Padre Cajade Niños, <https://is.gd/9mY57p>, último acceso 2022/08/15..
9. Oliveros, Nila Vigil. "Diagnóstico sociolingüístico participativo del barrio Toba/Qom las Malvinas de La Plata". Revista Lengua y migración, Universidad de Alcalá. (2018).
10. Viviana Harari, Ivana Harari y Luján Rojas. “Optimizando estrategias de enseñanza a través de las TICs”. Jornadas Argentinas de Informática JAIIO. ISSN:2451-7496. (2019).