

II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2010.

Entornos colaborativos mediados por el uso de las XO del Plan Ceibal.

Da Silva Ramos, Mónica Elena.

Cita:

Da Silva Ramos, Mónica Elena (2010). *Entornos colaborativos mediados por el uso de las XO del Plan Ceibal. II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-031/584>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eWpa/F1x>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

ENTORNOS COLABORATIVOS MEDIADOS POR EL USO DE LAS XO DEL PLAN CEIBAL

Da Silva Ramos, Mónica Elena
Comisión Sectorial de Investigación Científica, Universidad
de la República Oriental del Uruguay

RESUMEN

El trabajo presenta los primeros resultados de la investigación "Entornos colaborativos y producciones colectivas mediadas por el uso de la XO del Plan Ceibal. Aproximación etnográfica a la localidad de Aeroparque." Contribuye a la comprensión del impacto del Plan Ceibal en la infancia, específicamente en el desafío que supone la apropiación comunitaria de la tecnología. Se centra en el estudio de los procesos de producción colectiva y en las características de las relaciones mediadas por el uso del objeto tecnológico laptop XO. Utiliza el método etnográfico y la estrategia de recolección de información es la observación participante en diferentes espacios donde se encuentran los niños con sus laptop. También se realizan entrevistas a informantes calificados, padres y maestros para conocer las percepciones acerca de los procesos colectivos de los niños y las características de sus producciones. La investigación aporta conocimiento científico sobre los procesos psicológicos y comunitarios que se ponen en juego en la apropiación de la tecnología desde la producción colectiva en la infancia.

Palabras clave

Entornos colaborativos Apropiación comunitaria

ABSTRACT

COLLABORATIVE ENVIRONMENTS MEDIATED BY THE USE
OF PLAN CEIBAL'S XO COMPUTERS.

This paper presents primary results of the research called: "Collaborative environments and collective productions mediated by the use of Plan Ceibal's XO Computers. An ethnographic approach to the Aeroparque locality." This research is aimed at contributing to the understanding of Plan Ceibal's impact in childhood, specifically the challenge implied in the community technology acquisition process. It will focus on the study of collective production processes and the characteristics of XO computer mediated relationships. The ethnographic method will be used and the information will be collected by a "participative observation" strategy that will take place in different environments where children interact with their laptops. Interviews to key informants, parents and teachers will also be realized, in order to get to know their perceptions about the children's collective processes and their production's characteristics. This research will generate scientific knowledge about psychological and community processes, that play a role in technology acquisition in a collective production during childhood.

Key words

Collaborative environments Community appropriation

APROPIACIÓN TECNOLÓGICA Y PLAN CEIBAL:

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han instalado progresivamente en la vida cotidiana de los uruguayos y el Plan Ceibal es un ejemplo. El Proyecto de Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea (Plan Ceibal 1) se inscribe en el marco de un conjunto de políticas e iniciativas que comienzan a diseñarse e implementarse a partir de 2005 en el Uruguay, luego de asumido el primer gobierno de izquierda en la historia del país.

Cada computadora portátil entregada a cada niño es un insumo para su familia y de esa forma también para la comunidad en su

conjunto. El Plan presenta como primer desafío de apropiación tecnológica, la articulación entre los actores involucrados, es decir: niños, docentes, familia, comunidad, Estado y Organizaciones de la Sociedad Civil y los objetos tecnológicos XO. Otro desafío, es el vinculado a la producción de contenidos significativos para todos los que acceden al Plan. Es decir, que para que el mismo tenga efectos inclusivos debe constituirse en un agente tecnológico que promueva conocimiento, poder e identidad local. Éste es un aspecto central para que Ceibal no se reduzca a una política techno-céntrica de mera conectividad.

La XO se constituye en un recurso comunitario en la medida que su uso cobra sentido y genera estrategias que potencian el desarrollo individual y colectivo de los sujetos involucrados. Sabemos que la conexión de los sujetos más desfavorecidos social y económicamente a las TIC no resuelve las desigualdades existentes. Éstas últimas tienen diversas dimensiones y en tal sentido, la superación de la desigualdad digital no determina la superación de la situación de pobreza, vulnerabilidad y exclusión social de una persona o comunidad.

Es fundamental la estrategia de generación de contenidos locales, conocimientos y capacidades de las personas para el uso y apropiación de la tecnología que se promueve desde proyectos como Flor de Ceibo (2) en apoyo al Plan. La apropiación de la tecnología supone considerar a las personas como productoras de información y conocimiento y no como meros consumidores.

La investigación que se presenta en este trabajo tiene como marco teórico y diseño metodológico los planteos de la Psicología Social-Comunitaria, sosteniendo que la construcción del conocimiento es un proceso social, basado en la participación y la colaboración entre diferentes actores con experiencias e ideas diversas.

Plantea algunas preguntas tales como:

¿Cuáles son las modalidades y características de la interacción entre la población infantil a partir del uso de las XO? ¿Para qué las usan, qué significado atribuyen al uso? ¿Cómo han sido utilizadas y aprovechadas las XO por los niños/as en la localidad de estudio? ¿Cómo son las relaciones sociales identificadas a partir del uso de las XO?

¿En qué medida el uso de las XO incide en las capacidades de trabajo colaborativo entre los niños/as?

ENTORNOS COLABORATIVO MEDIADOS POR TECNOLOGÍAS EN LA INFANCIA.

Los primeros resultados de esta investigación (3) plantean algunos desafíos para pensar los procesos interactivos de participación en la infancia, los procesos de aprendizaje mediados por tecnologías y su interrelación con actividades compartidas en la comunidad.

Se parte de entender a los entornos colaborativos como la interacción que se produce entre los miembros de un grupo, con objetivos en común que hace que exista una necesidad mutua entre ellos. (Nussbaum, 2009)

En contraposición a lo esperado sobre la red maya y el entorno Sugar (4) incluido en la XO como paradigma de entorno colaborativo, encontramos en algunas dificultades concretas vinculada a roturas de máquinas y prácticas relacionadas con los videojuegos trabajo colaborativos mediados por la XO.

A tres años de implementación del Plan Ceibal la cantidad de máquinas rotas y los cuidados de las XO son un problema en las escuelas uruguayas. No existe datos concretos a nivel nacional de la cantidad de máquinas rotas o en mal estado, en la localidad donde se desarrolla la investigación esta situación llega al 50% (5) de las máquinas.

Esta realidad se conecta con la resistencia de muchos maestros en el uso de la máquina, reduciendo aún más el uso de las mismas. En otros maestros genera la búsqueda de estrategias donde el uso compartido de la XO es fundamental para motivar y generar aprendizaje en los niños.

Compartir por falta de máquinas no parece ser el ideal de los entornos colaborativos, igualmente se observan experiencias interactivas y colaborativas en el aula, fomentando una actividad autónoma entre los niños, donde la negociación entre pares en función de una tarea cambia el escenario de la enseñanza centrada en la instrucción. No escapa a esto la necesaria disponibilidad del

docente para mediar, sintetizar y monitorear el proceso de trabajo de los niños, en el cual aparecen constantemente conflictos también por la falta de máquinas.

Los entornos colaborativos y los aprendizajes en este ámbito requieren condiciones que lo sostengan y lo potencien tales como: apoyo mutuo, interdependencia positiva entre los integrantes del grupo, interacción social cara a cara, responsabilidad individual y formación de pequeños grupos de trabajo. (Dillenbourg, 1999)

Otro aspecto importante observado vinculado a los entornos colaborativo es el uso de videojuegos en las XO, donde los niños se muestran activos y comparten conocimientos. Bajan juegos o los juegan en línea, adquiriendo destrezas tecnológicas a través del disfrute. Mediante el uso de videojuegos comparten sus XO, páginas, códigos para pasar pantallas, obtener puntos de forma rápida, "piques" de cómo jugar "mejor". Los videojuegos naturalmente generan la colaboración entre niños, estimulan su imaginación, les plantean desafíos, producen una inmersión constituyéndose en un espacio de vida para ellos.

Parte del desafío es trabajar desde los videojuegos para lograr entender e incluirnos en el universo cultural de los niños, construyendo un diálogo que permita entender los modos de interacción y de construcción del conocimiento desde la infancia.

NOTAS

1 - <http://ceibal.edu.uy>

2 - El proyecto Flor de Ceibo pertenece a la Universidad de la República, de forma interdisciplinaria participan estudiantes de todas las carreras en equipos de trabajo que intervienen en diferentes localidades de Uruguay apoyando la consolidación del Plan Ceibal. Por más información www.flordeceibo.edu.uy

3 - Cabe aclarar que el trabajo de campo etnográfico de la investigación culmina en octubre 2010, al momento de realizar este trabajo solo se cuentan con datos primarios sistematizados. Tampoco se presenta el total de preguntas planteadas en la investigación.

4 - Sugar es la interfaz gráfica de la XO, a diferencia de los ambientes de escritorio más tradicionales, no utiliza una metáfora de "escritorio" y sólo se enfoca en una tarea a la vez. Los diseñadores plantean que Sugar es un modelo que incorpora lo social, se pueden compartir actividades, permite la comunicación entre sus pares, y por ende el trabajo en grupo o colaborativo.

5 - Datos recabados en la intervención desarrollada en el 2009 en el marco del Proyecto Flor de Ceibo. El estudio sobre usos y cuidados de las XO se realizó en la localidad de Aeroparque del departamento de Canelones. Los docentes responsables del trabajo de campo fueron: Lic. Psic. Mónica Da Silva y el Biólogo Álvaro Pena. Las estudiantes responsables del estudio: Sheila Iglesias y Marcela García. Se puede acceder al trabajo completo en www.flordeceibo.edu.uy

BIBLIOGRAFIA

BRUNER J. (1990), Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva. Madrid: Alianza Editorial 2000.

CASTORINA, J.A (2001) Los problemas conceptuales del constructivismo y sus relaciones con la educación, En Debates Constructivistas. Buenos Aires: Aique.

COLE, M. (1996) Cultural psychology: A once and future discipline. Harvard University Press. Cambridge

DILLENBOURG, P. (1999) Collaborative Learning: cognitive and computational approaches. Oxford, England: Pergamon.

MONTERO, M. (2004) Procesos psicosociales comunitarios. En: Introducción a la Psicología Comunitaria. Desarrollo, conceptos y procesos. Buenos Aires: Paidós.

NUSSBAUM, M., ALVAREZ, C., MACFARLANE, A., GOMEZ, F., CLARO, S., RADOVIC, D., (2009) Technology as small group face-to-face Collaborative Scaffolding. Computers and Educations, Volume 52, Issue 1, January, pp 147-153.

TURKLE, S (1995) La vida en la Pantalla. Barcelona: Paidós Ibérica.

WEBS:

Game studies <http://gamestudies.org/0902>

Gonzalez Calderón. Tesis doctoral sobre inmersión en videojuegos. <http://www.ub.es/personal/videoju.htm>

Impacto social de los juegos. <http://www.socialimpactgames.com/>

Grupo F9. <http://www.xtec.net/~jcardena/videojocs0.htm>

CARISMA: UN CONCEPTO PROBLEMÁTICO Y SIEMPRE PRESENTE EN EL ESTUDIO DEL LIDERAZGO POLITICO

D'adamo, Orlando; García Beaudoux, Virginia; Ferrari, Gladys; Slavinsky, Gabriel
UBACyT, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

El presente trabajo explora el concepto de carisma con referencia al liderazgo político. Así como existen diversas aproximaciones al estudio del liderazgo político, lo mismo sucede con el fenómeno del carisma. Por esa razón, se presentan y discuten diversas definiciones y clasificaciones del término, todas vigentes en la actualidad, algunas de ellas centradas en la persona del líder, otras en el papel de los seguidores y un tercer grupo en factores contextuales. Se intenta introducir una mayor sistematización en el campo.

Palabras clave

Liderazgo político Carisma

ABSTRACT

CHARISMA: A PROBLEMATIC CONCEPT ALWAYS PRESENTE IN THE STUDY OF POLICAL LIDERSHIP

This paper explores the concept of charisma regarding political leadership. There are very different views of political leadership. The same happens with the charisma phenomenon. For that reason, diverse definitions and clasifications of charisma are discussed, some of them centered in the leader's persona, others in the role played by followers, and a third group in contextual factors. A better sistematization of the field is intended.

Key words

Political leadership Charisma

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este trabajo es reflexionar en torno al concepto de "carisma" desde el punto de vista del liderazgo político. Lo enunciado no es tarea sencilla dada la diversidad de definiciones, la ausencia de consenso entre los autores, a la vez que de precisiones en torno a la noción. Se tiende a afirmar que el carisma es un aspecto central del liderazgo. Sin embargo, ¿qué es el carisma? Nuestra intención en las páginas que siguen es ofrecer una clasificación del panorama de perspectivas teóricas en el tema e introducir alguna sistematización en el campo. Hacia el final del trabajo se ofrecen para la discusión nuestras propias reflexiones.

De modo análogo a lo que sucede con la noción de liderazgo político, las explicaciones del concepto de "carisma" no son unívocas. Existen diversos enfoques que se solapan en algunos aspectos, al tiempo que enfatizan sus diferencias en otros. Hay autores que encuentran la clave del carisma en la persona del líder (Weber, 1922). Otros, plantean que lo central es la relación que los seguidores establecen con el líder y su modo de percibirlo (Willner, 1984). Un tercer grupo de autores sostiene que las variables contextuales son las que mayor peso tienen en la explicación del surgimiento y aceptación de los liderazgos carismáticos (Madsen y Snow, 1996; Dorna, 1998). En particular, se señala a las situaciones de crisis sociopolíticas como las que se ubican en la raíz de la emergencia de la relación carismática. Se afirma que el carisma cumpliría funciones como actuar a modo de "antidepresivo social" o estimular conductas grupales constructivas.