

Reduciendo la Brecha Digital en Sectores de Bajos Recursos

Lic. Javier F. Diaz,

Lic. Claudia Banchoff T,

C.C. Viviana Harari y

Lic.Ivana Harari

[javierd, cbanchof, vharari, iharari]@info.unlp.edu.ar

Laboratorio de Investigación de Nuevas Tecnologías LINTI. Facultad de Informática.

Universidad Nacional de La Plata UNLP. Buenos Aires. ARGENTINA.

Abstract

The Faculty of Computer Science of the National University of La Plata is undertaking a Project of University Volunteering called “Reducing the digital breach in children and teenagers”. Its goal is the informatic literacy of children of limited resources which go to communal kitchens of the city.

In the Gran La Plata sector, one of the most important conglomerates of the Province of Buenos Aires, there are many communal kitchens which are focused on social integration and school support for children and teenagers, but almost none have the possibility of integrating with Computer Science.

The goal of this article is to share the experience of this volunteering project, which is providing computing training for a group of 77 children between the ages of 5 and 12 from 3 communal kitchens in Barrio Tolosa and Aeropuerto in our city. We will explain the problems found when carrying out this project, as well as the results of partial evaluations done in the process.

This is an undertaking of great social impact which attempts at alleviating the digital breach existent between those which can access information and communication technologies (ICTs) and those which cannot.

Keywords: Digital divide, ONG, communal kitchens, cybers, informatic literacy, ICTs.

Resumen

La Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata, está llevando a cabo un Proyecto de Voluntariado Universitario denominado “Reduciendo la brecha digital en niños y jóvenes”. El mismo tiene por objetivo la alfabetización informática a niños de bajos recursos que acceden a comedores sociales de la ciudad.

En el sector de Gran La Plata, uno de los conglomerados más importantes de la Pcia. de Buenos Aires, funcionan numerosos comedores populares en los cuales se trabaja con la integración social y con apoyo escolar a niños y adolescentes, pero casi ninguno cuenta con la posibilidad de integrarlo con Informática.

El objetivo de este artículo es contar la experiencia de este proyecto de voluntariado, que actualmente capacita en Computación a un grupo de 77 niños entre 5 a 12 años, pertenecientes a 3

comedores sociales. Se van a explicar las problemáticas encontradas al llevar a cabo este propósito, como también se van a mostrar los resultados de evaluaciones parciales realizadas en el proyecto. Este es un emprendimiento de un gran impacto social que intenta paliar la brecha digital existente entre los que pueden acceder a las tecnologías de información y comunicación (TICs) y los que no.

Palabras Claves: Brecha digital, ONG, comedores sociales, cybers, alfabetización informática, TICs.

1 INTRODUCCIÓN

Si bien en la actualidad, en la República Argentina, se ha incrementado considerablemente el uso de computadoras, aún existen sectores de la población en donde esta tecnología está bastante distante. En el caso particular de la Ciudad de La Plata [1] y en el sector del Gran Plata que es uno de los conglomerados más importantes de la Pcia. de Buenos Aires, existen zonas que aún se encuentran muy comprometidas con la pobreza. Según datos del INDEC [2], en el Gran La Plata, sobre una cantidad estimada de 712 mil habitantes, un 16,8 % de la población se encuentran bajo la línea de pobreza.

Como alternativa ante la crisis, se conformaron comedores sociales¹, en donde los niños no sólo acceden a una alimentación básica, sino que además aprenden oficios, tienen apoyo escolar y se trabaja en su reinserción escolar.

Por otra parte, las escuelas públicas de nuestra ciudad manejan escasos recursos y son muy pocas las que tienen la posibilidad de brindar a sus alumnos, a parte de la educación básica, capacitación en Informática.

La Facultad de Informática [3] de la Universidad Nacional de La Plata [4] emprendió a partir del año 2007, un Proyecto de Voluntariado Universitario [5], que consiste en hacer llegar la alfabetización informática a niños y jóvenes de sectores de bajos recursos, que asisten periódicamente a diferentes comedores sociales.

A través de este proyecto 77 niños entre 5 a 12 años, pertenecientes a 3 comedores sociales de Barrio Tolosa y Aeropuerto de nuestra ciudad, están hoy recibiendo capacitación Informática.

Este proyecto fue pensado en tres etapas: organización, capacitación y evaluación final.

El objetivo de este artículo es contar la experiencia de este proyecto de voluntariado, explicando su primera etapa y cómo actualmente se está llevando a cabo la segunda. Se detallan aspectos de organización, problemáticas encontradas, puesta en marcha y se muestran resultados de evaluaciones parciales realizadas sobre el mismo.

Cabe aclarar que desde hace varios años la Fac. de Informática trabaja en esta línea de alto impacto social, acercando la Informática a sectores de la comunidad que muchas veces resultan excluidos de la sociedad de la información, como ser el programa de capacitación a la tercera edad, el de alfabetización informática a jóvenes de escuelas media públicas sin acceso a Computación para prepararlos para su inserción laboral, entre otros [7]. Todas propuestas que intentan paliar la brecha digital existente entre los que pueden acceder a las tecnologías de información y comunicación (TICs) y los que no.

2 LA INICIATIVA

A través de un pedido explícito, proveniente de la institución Cátedra Libre de Formación y Acción Comunitaria[6] de la Universidad Nacional de La Plata, se comenzó a trabajar desde la Facultad de Informática, concretamente, desde la Secretaría de Extensión[7], sobre un proyecto destinado a reducir la brecha digital que actualmente existe en niños y jóvenes de sectores más humildes que concurren a comedores sociales.

En junio del año 2007, se presentó el proyecto “Reduciendo la brecha digital en niños y jóvenes” en la convocatoria del Programa Nacional de Voluntariado Universitario de la Secretaría de Políticas

¹ La actividad básica de los Comedores Comunitarios es la provisión de almuerzos a niños en los cinco días hábiles de la semana. Algunos se extienden a los fines de semana o dan alimentos para que se consuman en las casas de familia. Muchos de los comedores contemplan excepciones y brindan el servicio a ancianos, discapacitados y mujeres embarazadas. Suelen dar apoyo escolar y, en algunos casos, se brindan otros servicios como asesoramiento jurídico, control nutricional y atención psicológica o médica, bolsa de trabajo y ropería.

Universitarias del Ministerio de Educación de la Nación[8]. El mismo fue acreditado a fines del año 2007.

El objetivo del proyecto es alfabetizar en informática a niños y jóvenes pertenecientes a diferentes comedores de la ciudad y alrededores. En el caso de niños en edad escolar la alfabetización se llevaría a cabo a través de la aplicación de la informática en temas meramente educativos. En el caso de adolescentes, la alfabetización estaría orientada a una formación informática que les permita, en un futuro, acceder a un trabajo digno.

En la ciudad de La Plata, provincia de Buenos Aires, funcionan numerosos comedores populares que constituyen un medio no sólo para proporcionar un servicio de comidas a los niños que allí concurren sino también se trabaja con la integración social, enseñanza de oficios y con apoyo escolar.

Como la mayoría de los comedores no cuentan con la posibilidad de capacitación en Informática, ni la mayoría de las escuelas primarias públicas incluyen Computación en sus planes de estudio, este emprendimiento presenta cualidades muy significativas y de gran impacto social.

Esta iniciativa fue una demostración más del interés de la Facultad en establecer un acercamiento trascendental con este sector de la comunidad que resulta excluido de la sociedad de la información.

3 INTEGRANTES DEL PROYECTO

El proyecto está integrado por un grupo de docentes y alumnos. Los docentes pertenecen a la Facultad de Informática y los alumnos pertenecen a diferentes unidades académicas. Hay alumnos de la Facultad de Informática, de la Facultad de Humanidades [9] y de la Facultad de Ciencias Económicas [10].

Todos trabajan en forma activa y voluntaria, dedicando parte de su tiempo en el dictado de las clases y en la creación y propuestas de diferentes actividades.

Si bien los docentes organizan y fijan pautas respecto a los temas a abordar en cada clase, las mismas están abiertas a cualquier modificación sugerida por los alumnos voluntarios, relacionada con sus propias experiencias frente a los alumnos.

Esta actividad es muy importante ya que contribuye a la formación de alumnos en actividades de extensión, que se comprometen con las distintas realidades de su región.

4 PRIMER ETAPA DEL PROYECTO: LA ORGANIZACIÓN

La primera etapa del Proyecto coincidió con la etapa final del ciclo lectivo de los niños y jóvenes, y con la proximidad del receso escolar de verano. Durante este tiempo, y hasta el inicio del ciclo lectivo 2008, se realizaron los contactos correspondientes con los diferentes instituciones con las que se iba a trabajar. Se analizaron los posibles lugares dónde dictar la capacitación y, en aquellos lugares que cuentan con apoyo escolar, se contactaron a los docentes encargados para coordinar un trabajo en forma conjunta.

4.1 Selección de los Comedores Sociales

En la ciudad de La Plata y Gran La Plata existen alrededor de 65 comedores comunitarios que asisten entre 10 y 12 mil personas, en su mayoría niños. Estos comedores están emplazados en diferentes barrios platenses. Los mismos están subvencionados por la Municipalidad, entidades religiosas y por las ONGs.

De un conjunto de aproximadamente 20 comedores con los que se podían trabajar, se seleccionaron en un comienzo 3 ubicados en diferentes puntos cardinales de la ciudad. Se realizaron contactos con los siguientes comedores:

- ✓ “Las Tablitas”, ubicado en calle 6 bis entre 613 y 614. Barrio Aeropuerto
- ✓ “Los chicos del futuro” o “Comedor de Wimpy”, ubicado en la calle 519 entre 119 y 120. Barrio Tolosa.
- ✓ “Danielito”, ubicado en la calle 530 15 y 16, dirigido por la ONG San Francisco de Asis. Dado que esta ONG dejó de operar a comienzos de 2008, resultó complicada la interacción con el comedor, por lo que se reemplazó por el siguiente: “Los chicos primero”, ubicado en la calle 522 entre 117 y 118. Barrio Tolosa

4.2 Selección del Lugar para realizar la Capacitación

Alfabetizar en Informática trae consigo una problemática adicional. Es necesario contar con equipamiento adecuado en los lugares donde se realizará la capacitación. Las posibilidades del lugar analizadas desde un primer momento, fueron los mismos comedores, si es que contaban con computadoras propias o en caso contrario, los cybers² cercanos a los mismos.

Este tema se analizó individualmente por cada comedor, dado que cada uno de ellos se encuentra inmerso en distintas problemáticas que, en cierta manera, afectaban a la organización futura del dictado de la capacitación.

Una de las problemáticas presentadas fue la negativa de algunos referentes de los comedores de utilizar algunos de los cybers cercanos, por no considerarlos apropiados para concurrir con los niños más pequeños. Estos cybers son centros de reuniones de jóvenes que se juntan a consumir droga y donde muchas veces se generan situaciones violentas.

Otra problemática presentada respecto a la elección de los cybers era que debían estar cerca del comedor, dado que los niños se mueven siempre dentro de su barrio y en caso de no conseguir uno cercano se debía pensar en madres que acompañaran al grupo de niños.

Respecto al comedor “Las tablitas”, en un principio, la capacitación, se iba a realizar en el mismo comedor, ya que contaba con unas 6 computadoras donadas, pero eso no se pudo llevar a cabo, dado que en el transcurso de la organización, las computadoras fueron robadas. Entonces, se logró coordinar con un cyber, que cuenta con unas 10 computadoras y que queda a unas cinco cuadras del comedor. En ese caso los niños concurren al mismo, acompañados con un grupo de madres.

En el caso de la elección del lugar de capacitación, para los niños del comedor “Los chicos primero”, no hubo inconvenientes dado que el comedor cuenta con un cyber propio, con 10 computadoras donadas.

En el caso del comedor de “Wimpy”, se decidió trabajar con un cyber muy precario, cuyos dueños, son los padres de niños que asisten al comedor y que lo instalaron en su casa, como otro medio de ingreso económico. Este cyber cuenta con 4 computadoras colocadas en una habitación muy pequeña de la casa y no tiene la posibilidad de que todas accedan a Internet, sólo una sola.

A pesar de la precariedad del lugar, de todas maneras se optó por trabajar en este lugar principalmente por dos motivos: por un lado, el lugar es conocido por las familias y se encuentra dentro del barrio y, además, de esta manera se ayuda económicamente a una de las familias involucradas.

Con los cybers se coordinó con sus dueños, que en los horarios en que se daba la capacitación, el mismo quedaba deshabilitado para otra persona ajena al proyecto. Salvo con el cyber perteneciente

² En nuestra realidad social, el cyber es un servicio demandado por todos los segmentos sociales. Brinda la posibilidad de acceso al conocimiento y al entretenimiento con un bajo costo.

al comedor “Los chicos primero”, se acordó un precio por las horas utilizadas que fue abonado con los fondos pertenecientes al Proyecto.

4.3 Convocatoria y Organización de Grupos

Respecto a la convocatoria de los niños y jóvenes, en los casos de los comedores “Las Tablitas” y “Los chicos primero”, las referentes de cada comedor, se comprometieron a realizar la convocatoria de los niños y a organizarlos en grupos según las edades.

Respecto del comedor de Wimpy, la organización de los grupos se realizó junto con docentes que dan apoyo escolar y que pertenecen a otro proyecto Universitario de la Facultad de Humanidades.

Con este grupo de alumnos y docentes del proyecto, se llevaron a cabo varias reuniones. En las mismas se indagó sobre cantidad de alumnos que asisten periódicamente al apoyo escolar, necesidades puntuales sobre temas educativos, concurrencia, etc.

Para el armado de los grupos, los docentes de Humanidades que son los que realizan el apoyo escolar, dividieron en varios grupos a los niños, de acuerdo a edades y a relaciones de consanguinidad.

Como la cantidad de niños a capacitar superaba los treinta y se contaba solo con 4 computadoras, se decidió armar grupos de entre 5 y 6 alumnos. La concurrencia de los mismos sería de una periodicidad quincenal, alternándose de la siguiente manera: tres grupos una semana, tres grupos otra semana. Cada curso correspondiente a cada grupo tendría una duración de 45 minutos.

En todos los casos se comenzó a trabajar con grupos de niños que oscilaban entre los 5 y los 12 años. Salvo para los niños del comedor de Wimpy, la capacitación sería semanal y de una hora reloj, de duración.

Con el comedor “Las tablitas”, una vez iniciada la capacitación, se organizó otro grupo con alumnos de edades que oscilaban entre los 13 y 17 años.

5 SEGUNDA ETAPA DEL PROYECTO: LA CAPACITACIÓN

Una vez establecidos los lugares para llevar a cabo la capacitación y de haberse armado los grupos de alumnos, se comenzó con la capacitación propiamente dicha. Si bien, se han planificado las clases y tareas a nivel general para todos los comedores, el proceso de adaptación a cada conjunto de alumnos es constante.

5.1 Nivel de Conocimiento Informático de los Niños

La mayoría de los niños adujeron no haber utilizado la computadora antes. De un total de 77 alumnos de entre 5 y 12 años, solo 11 demostraron haber tenido contacto con la computadora al menos una vez. Ninguno de ellos tenía computación en la escuela y los que tenían algún conocimiento era porque contaban en sus casas con computadoras o asistían al cyber a jugar.

5.2 La Alfabetización Informática

Como se dijo en un comienzo la alfabetización informática se planteo de manera paulatina y con la realización intercalada de prácticas relacionadas con temas educativos abordados en la escuela, básicamente relacionados con las materias de matemáticas y lengua. El objetivo de estas prácticas es lograr que el niño pueda afianzar los conocimientos adquiridos en la escuela de una manera diferente al que está acostumbrado y con una herramienta que no utiliza habitualmente.

Las clases se piensan y arman teniendo en cuenta dos grupos de edades: para niños pequeños de hasta 7 años y niños más grandes de 8 a 12 años.

Los conceptos impartidos son los mismos pero la forma de darlo y las actividades relacionadas son diferentes ya que son acordes a dichas edades.

Para introducir los conceptos informáticos se utilizó básicamente un graficador, que permitió no solo realizar actividades relacionadas con el repaso de los temas abordados sino que también sirvió, en un comienzo para enseñar al alumno el uso de la nueva herramienta y practicar por ejemplo el manejo del ratón, uso de menús de opciones, etc.

La metodología de enseñanza aplicada respecto a los temas relacionados con la computadora, como ser conformación externa e interna de la misma y funcionalidad de sus componentes internas, estuvo y está basada en la idea de respetar el tiempo de los niños, esto se traduce a no continuar con ningún tema nuevo hasta no lograr que el niño entienda e incorpore el concepto dado.

Para ello se realizaron numerosas prácticas relacionadas con el mismo tema, tanto de realización en papel como de realización sobre la computadora. Varias de estas últimas debían realizarse con herramientas del graficador que el alumno aún no había visto, por lo tanto, dicha práctica tenía doble función: repasar el concepto dado e incorporar nueva funcionalidad de la aplicación. Un ejemplo de las mismas se puede ver en las siguientes figuras.

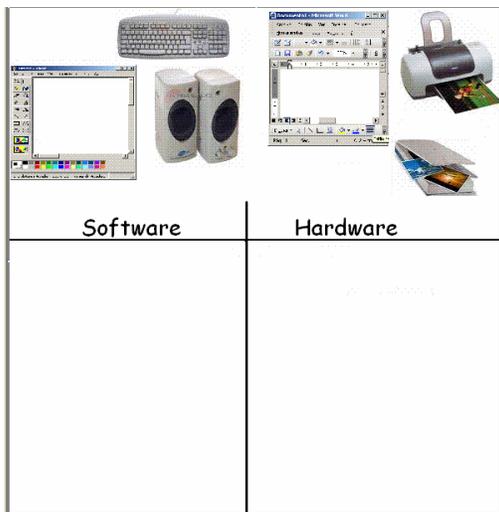


Figura 1



Figura 2

Como se puede observar, en la tarea reflejada en la figura 1 se repasan los conceptos de Hardware y Software. Para que los niños la puedan realizar se debe enseñar previamente la manera de seleccionar y mover los dibujos en la aplicación.

En el caso de la tarea reflejada en la figura 2, se repasa el concepto de CPU, las empresas más importantes que la fabrican y sus respectivos modelos. Los niños deben leer las diferentes propagandas y luego escribir en los respectivos lugares la fábrica y modelo de la computadora. Para esta tarea se tiene que explicar previamente como seleccionar la herramienta de escritura de la aplicación y la manera de poder elegir tamaño y tipo de letra.

Este tipo de tareas permite ir introduciendo a los niños en las opciones más comunes de uso: se “copia” y se “pega”, se “arrastran” figuras, se “borran” y se “deshacen” operaciones.

Respecto a las actividades que tienen que ver con el apoyo escolar, se utilizan actividades educativas vía Web y actividades creadas por el grupo de alumnos y docentes del proyecto. Para la creación de estas últimas se utilizaron, en algunos casos programas de oficina como planillas de

cálculo, en dónde se programaron macros que brindan la posibilidad de generar nuevas actividades del mismo tipo y la de corregir la actividad, indicando lo que esta bien y lo que está mal. También se utilizó la aplicación Jelic [11], para realizar actividades de asociaciones, crucigramas, rompecabezas, etc.

Se crearon también sitios Web de acceso local, con programación del lado del cliente, utilizando Javascript [12] y Dom [13]. Las mismas fueron creadas, básicamente para los niños que asisten al comedor de “Wimpy”, dado que el cyber donde se dicta la capacitación no cuenta con la posibilidad de tener acceso a Internet en todas las computadoras. Además tampoco se contaba con instalación de software de oficina para realizar otras actividades. Pedir su instalación, requería esperar que lo hiciera la persona encargada de administrar los equipos que no concurría asiduamente al lugar.

A continuación se muestran algunas de las tareas creadas.

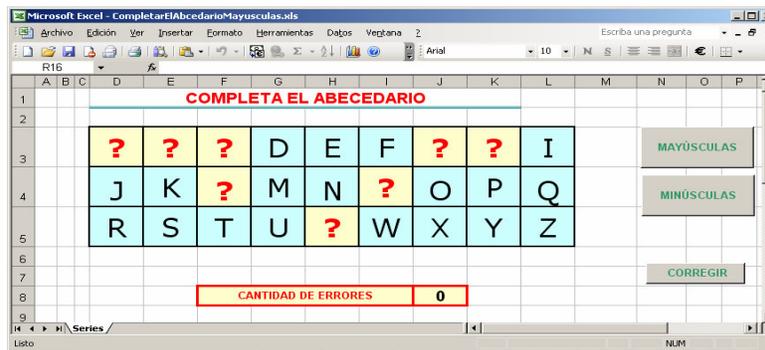


Figura 3: Actividad para el repaso del Abecedario

La actividad mostrada en la figura 3 permite repasar el Abecedario. La tarea realizada con una planilla de cálculo y con programación de macros permite que los niños puedan practicar el abecedario tanto en letras mayúsculas como en letras minúsculas. Cada vez que se cliquea en los botones “Mayúsculas” y “Minúsculas” se genera una nueva tarea, con las incógnitas ubicados en diferentes lugares.

Cuando se corrige, cliqueando en el botón correspondiente, la aplicación no solo controla la secuencia correcta de los datos ingresados sino que controla que el alumno haya respetado la consigna de escribirlo en mayúscula o minúscula.

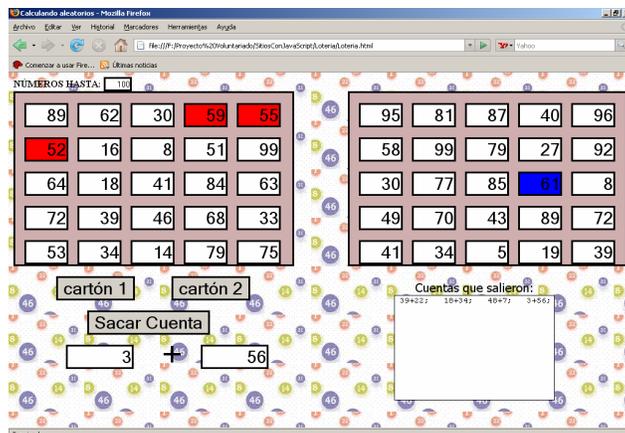


Figura 4: Actividad para el repaso de sumas matemáticas.

La actividad mostrada en la figura 4, sirve para repasar sumas y debe ser jugada por dos niños. Como se puede observar en la parte superior de la página, la aplicación da la posibilidad de establecer el número máximo de las sumas. Es una actividad del estilo de una lotería donde, en vez de salir bolillas con números, salen cuentas de sumas de dos términos. Una vez establecida la suma máxima, los niños que participan en el juego, pueden elegir sus cartones, cliqueando en los respectivos botones. Pueden cambiarlos tantas veces como quieran antes de comenzar a jugar. Los resultados de las sumas que se generan, corresponden a alguno de los números que aparecen en los cartones. El juego finaliza cuando alguno de los dos competidores llena el cartón. En la parte inferior derecha de la página, aparece un área de texto donde se van colocando todas las cuentas que salieron. Esto es para que los niños puedan verificar si se olvidaron o no de marcar algún número en su cartón.

6 EVALUACIÓN PARCIAL DEL PROYECTO

Es importante en este tipo de proyecto que está destinado a niños y que tiene un periodo de vigencia de más de 3 meses, el realizar un permanente seguimiento y evaluación de la capacitación, teniendo en cuenta el nivel de interés, grado de concurrencia, participación como también de la asimilación del conocimiento por parte de ellos.

Con respecto al grado de concurrencia, se tiene la tabla 1 donde se visualizan la cantidad de niños con asistencia perfecta, cantidad que faltan por desinterés u otros motivos:

Tabla 1 Grado de Concurrencia

Respecto al grado de concurrencia	
Asistencia perfecta	80%
Inasistencia por enfermedad	2%
Inasistencia por motivos familiares	16%
Inasistencia por desinterés	2%
Otros motivos de inasistencia	

Con respecto al nivel de participación de los niños vale aclarar que fue creciendo día a día a medida que se afianzaba y se iba fortaleciendo el grupo. Valores porcentuales se pueden visualizar la siguiente tabla:

Tabla 2 Nivel de Participación

Respecto al nivel de participación	
Participación permanente	80%
Participación esporádica	15%
Poca participación	5%

Respecto a la aceptación y realización de las tareas dadas, los niños, en general, demostraron una amplia aceptación de las actividades planteadas.

Se realizó y se realiza permanentes observaciones de los alumnos en las horas de clase y se hace un seguimiento exhaustivo de cada uno de ellos. Se tiene una planilla por alumno en donde se registra la actividad realizada y cómo la lleva a cabo, si la realizó en forma individual, si lo hizo con ayuda del docente, con la de un par o no lo hizo.

Los resultados de estos seguimientos en un total de 77 alumnos, se pueden resumir en la siguiente tabla:

Tabla 3 Planilla de Seguimiento de los Alumnos

# Semana	Descripción Tarea	Nivel dificultad Tarea	Realización correcta			Realización incorrecta		
			Trabajo solo	Con asistencia docente	Con asistencia de un par	Trabajo solo	Con asistencia docente	Con asistencia de un par
1	Concepto Hardware Software	baja	90%	10%				
2	Repaso Hardware Software	media	100%					
3	CPU (identificar modelo y fabricante de la cpu de propagandas)	alta	75%	25%				
4	Repaso CPU (en papel, unir palabras de la columna izquierda con la derecha)	media	15%	80%	5%			
5	Repaso CPU (movimiento de modelos y fabricas)	media	80%	20%				
6	Repaso CPU (en papel, colocar propaganda de diario/revista e indicar fabrica y modelo)	media		75%	25%			
7	Repaso CPU (realizar la propaganda del diario Clarin)	media	100%					
8	Memoria RAM (completar dibujo de Ram y CPU)	baja	100%					
9	Repaso Memoria RAM (completar datos sobre la memoria RAM)	alta	15%	85%				
10	Repaso en papel Conceptos Hard y Soft , CPU y Memoria RAM (corregir examen)	media	10%	80%	5%	5%		
11	Repaso en papel Conceptos Hard y Soft , CPU y Memoria RAM (crucigrama)	media	70%	20%	10%			
12	Memorias Auxiliares (realizar dibujo del gabinete con el disco duro)	media	100%					
13	Repaso Conceptos Hard y Soft CPU y Memoria RAM (dibujo del gabinete con todos los personajes dentro e indicando la funcionalidad de cada uno)	alta	100%					
14	Repaso Memorias Auxiliares, modelo y fabrica de CPU (con uso del Paint y Word)	alta	5%	80%	15%			
15	Repaso de todo lo dado (con uso del Paint y Word. Dibujar en el Paint TODA la computadora con componentes internas y externas. Explicar funcionalidad)	alta	15%	85%				

Es importante recalcar que a pesar que muchos de los alumnos no habían utilizado nunca una PC, los trabajos prácticos fueron realizados en tiempo y forma, excediendo las expectativas de los docentes.

6 SITIO WEB DE REFERENCIA

Para mantener una comunicación activa entre los distintos grupos que realizan la capacitación en los distintos lugares, se ha implementado un portal web, donde se puede conocer los lugares y las actividades llevadas a cabo.

Mediante este portal, los docentes y alumnos involucrados acceden al material, trabajos prácticos, explicaciones de los mismos, planillas de seguimiento, etc. Se ha implementado también una mesa de ayuda y una sección de “Preguntas Frecuentes”, donde se plantean las dudas más comunes y se explican diferentes alternativas de solución.

El portal se puede acceder desde <http://brechadigital.linti.unlp.edu.ar>

7 TRABAJO FUTURO

Desde principios del año 2008 se llevó a cabo el proyecto de Alfabetización Informática a 77 niños, pertenecientes a 3 comedores sociales. Se prevé para el ciclo lectivo 2009 repetir esta experiencia, despertando el interés a otros comedores de la ciudad, para que sean incluidos en este proyecto.

Se van a organizar nuevos encuentros y reuniones para la difusión del proyecto, se van a convocar a estas instituciones de los comedores sociales y se van a realizar los preparativos necesarios como para que los siguientes cursos de Alfabetización Informática arrojen resultados tan satisfactorios como los que están actualmente vigentes.

8 CONCLUSIONES

La crisis socioeconómica que atraviesa nuestro país golpea fuerte en la ciudad de La Plata y Gran La Plata. Se estima que entre 10 y 12 mil personas, en su mayoría niños, concurren a más de 65 comedores comunitarios creados en diferentes barrios platenses. Los niños a través de los comedores, no solo acceden al quizás único plato de comida, sino que además cuentan con apoyo escolar, enseñanza de diferentes oficios y trabajo integral.

La Universidad Nacional de La Plata en conjunto con la Fac. de Informática están llevando a cabo un proyecto de voluntariado universitario de alto impacto social. El mismo consiste en hacer llegar la Alfabetización Informática a niños de bajos recursos que concurren a los comedores sociales. Se trabajó específicamente con 3 comedores, capacitando a un total de 77 niños entre 5 y 12 años.

Se explicaron detalles del proyecto, aspectos de organización, problemáticas, la capacitación emprendida y resultados de evaluaciones parciales del mismo.

Esta experiencia es muy enriquecedora tanto para los niños, principales destinatarios de esta capacitación, como para los docentes y alumnos que integran este proyecto.

Respecto a los niños, el hecho de tener en la mayoría de los casos la posibilidad de acceder por primera vez al uso de una computadora y continuar haciéndolo en forma periódica, aprender sobre su funcionalidad y utilizarla para afianzar temas abordados en la escuela desde otra perspectiva y con otra herramienta, es un aporte que consideramos de gran valor, tanto desde un punto de vista educativo como social. Respecto a los docentes y alumnos del proyecto, esta experiencia nos ha brindado una satisfacción muy grande, no sólo por el hecho de estar realizando una actividad social que beneficia a un sector de la comunidad postergada, sino porque podemos observar como los niños van evolucionando en su conocimiento y el entusiasmo que los mismos manifiestan. Esto último se refleja en la poca inasistencia y en la presencia en calidad de oyentes de muchos de ellos en horarios que no le son propios.

Por último queremos citar un suceso interesante no considerado en este proyecto: el efecto expansivo de la capacitación. Muchas madres que acompañan a sus hijos demostraron un gran interés en aprender informática junto a ellos. En la medida que se puede, eso se está llevando a cabo. De esta manera, a parte de realizar una capacitación indirecta que logra acercar a la tecnología a muchos adultos que carecieron de esa oportunidad, se logra contar con más gente que ayuda al proceso de alfabetización de los niños.

REFERENCIAS

- [1] Sitio de la Ciudad de La Plata. Buenos Aires. www.laplata.gov.ar
- [2] Sitio del INDEC. www.indec.mecon.ar/
- [3] Sitio de la Fac.de Informática de la UNLP. www.info.unlp.edu.ar
- [4] Sitio de la Universidad Nacional de La Plata. www.unlp.edu.ar
- [5] Sitio del Proyecto de Voluntariado del Ministerio de Educación de la Nación.
www.me.gov.ar/voluntariado/
- [6] Sitio de Cátedras Libres.<http://www.unlp.edu.ar/accioncomunitaria>
- [7] Sitio de la Secretaria de Extensión de la Fac. de Informática. <http://extension.info.unlp.edu.ar>
- [8] Sitio del Proyecto de Voluntariado.
http://www.me.gov.ar/spu/guia_tematica/VOLUNTARIADO/vuproyectos.htm
- [9] Sitio de la Fac. de Humanidades. www.fahce.unlp.edu.ar
- [10] Sitio de la Fac. de Cs. Económicas. www.econo.unlp.edu.ar
- [11] <http://clic.xtec.net/es/jclic/>
- [12] <http://www.w3.org/TR/WD-script-970314>
- [13]<http://www.w3.org/TR/DOM-Level-2-HTML/html.html>