

Juliana Machado de Carvalho, Luciano Simões y Anna Penido
(Brasil)

La experiencia del proyecto «Escola Interativa»

Educación y tecnología: conflictos y posibilidades

Learning and technology: conflicts and chances

¿Cómo está dialogando la escuela con las nuevas formas de percibir y sentir el mundo, configuradas por una infinita red de sistemas y medios tecnológicos? El presente trabajo es un relato de una experiencia desarrollada por escuelas brasileñas y por la ONG Cipó «Comunicação Interativa», en un intento de buscar caminos para el conflicto generado por el sentimiento de perplejidad ante la velocidad y dimensión con que medios poco o nada conocidos se imponen a toda la sociedad y también a la escuela. En esta experiencia, alumnos y profesores elaboran productos de comunicación, lo que hace que no sean solamente receptores pasivos de los mensajes e informaciones, sino también sujetos activos y productores de conocimiento.

The author wonders how the dialogue between school and the new technologies used to understand the world is. This paper tells an experience developed by Brazilian schools and the NGO Cipó-Comunicação Interativa in an attempt to solve the conflict between school and the fast and omnipresent media, whose relevance in our society is increasing. Students and teachers want their pupils to become active and critical receivers on the one hand and creative learners on the other hand, using communication means.

DESCRIPTORES/KEY WORDS

Medios de comunicación y educación, textos, comunicador competente, exclusión digital. Media, learning, texts, fit communicator, digital discrimination.

1. El contexto

La historia de la Humanidad puede ser contada a través de la historia de los medios de comunicación. El hombre siempre estuvo relacionado con sistemas de mediación que cambian en las diferentes épocas. Los soportes de la información y los procesos de organización del conocimiento también sufrieron alteraciones profundas. Con la escritura y la invención de la imprenta, la posibilidad de multiplicación de los textos amplió el acceso a la información, creando una nueva situación comunicacional. El hombre, que hasta entonces representaba su existencia a través de la oralidad, pasa a hacerlo a partir de la escritura.

Juliana Machado de Carvalho, Luciano Simões y Anna Penido son profesores del Gabinete UAB de Comunicación Interactiva de Brasil (jubabrasil2003@yahoo.es) (telasjanelas@ig.com.br).

En los últimos años, la Humanidad se sumergió en otra revolución radical: la tecnológica. La cultura del lenguaje verbal y escrito cambió hacia los sistemas multimedia y la sociedad sufrió una mutación para un espacio virtual y digital. La hegemonía de la imagen es cada vez más evidente, como sugiere Pérez Tornero (2000), «la esfera pública se halla hoy plena de mediaciones icónicas, gestuales, visuales, espaciales (Debray, 1994). La comunicación y la imaginación se basan cada vez más en ellas. También los procesos de control y de clasificación del mundo son cada vez menos verbales y más icónicos. La identidad personal que se ha basado en los nombres y en las palabras se empieza a basar en las apariencias y en la imagen. Los ordenadores las pueden registrar y reconocer: no en vano están aprendiendo a identificar caras y voces. Las crónicas y la historia se practican de modo audiovisual con menor mediación del texto escrito. El teléfono sustituye a la escritura y el futuro del correo electrónico será audiovisual. Los escáneres y los vídeos confieren cada vez más peso a lo icónico. La televisión es la más potente narradora de historias en la actualidad»¹.

La multiplicidad de lenguajes y medios se ha convertido en mediadores privilegiados entre el hombre y el mundo. Textos, sonidos e imágenes hacen circular, en escala mundial, un flujo cada vez mayor de informaciones y acontecimientos de las más diversificadas naturalezas, localidades y culturas. Esta infinita red de medios trae efectos también al universo de jóvenes y niños y, como consecuencia, a la escuela.

Al llegar a la escuela por primera vez, el niño, de alguna manera, ya lleva con él un bagaje audiovisual y al llegar a la universidad es posible que ya haya visto más horas de televisión que de escuela (Duarte, 2001). En esta dirección, afirma la investigadora Marilía Franco que «las nuevas generaciones son lectoras de la comunicación audiovisual desde la vida intrauterina. La madre, cuando está embarazada, se sienta delante la televisión, se emociona, transmite al feto sus impresiones. Todo se convierte en historia (...) las nuevas generaciones son formadas en esto desde que abren sus ojos para el mundo. Ya están comprendiendo lo que la televisión está enseñando, lo que el cine está exhibiendo. Traen esto para dentro del aula, ese conocimiento, esa lectura»².

Actualmente, en la escuela las manifestaciones relacionadas directamente con la pedagogía formal, incluso los contenidos específicos de las asignaturas, se cruzan con otras fuentes de informaciones que, en apariencia, no hacen parte de esta institución. Como cualquier individuo de la contemporaneidad, alumnos

y profesores, viven en un espacio mediado por el ocio televisivo, los mensajes radiofónicos y periodísticos, la cultura de los juegos electrónicos, el contacto infonográfico en los bancos y en los supermercados, los eventos planetarios vía Internet o televisión por satélite. Comparten el mismo universo de informaciones, conocimientos y referencias culturales.

Los medios actúan como un sistema paralelo de informaciones y de aprendizaje. Lo que se aprende no se refiere solamente a lo que ocurre en la escuela; como centro del saber, ella no sólo ya dejó de serlo, sino también necesita remodelar sus mecanismos de enseñanza-aprendizaje y compartir su discurso con los de otras instancias. Pérez Tornero presenta una síntesis precisa sobre este fenómeno acerca de los jóvenes y niños: «consumen casi tres o cuatro horas al día, que combina con una atención casi neurótica por la música moderna. Asumen cientos de miles de imágenes publicitarias. Se mueven entre lenguajes muy absorbentes como el diseño de objetos e interiores, los motivos de la moda y los ruidos de un espacio urbano saturado. Nos movemos además en situaciones de comunicación que han descartado lo concreto, local y personal, y se construyen a través de complejos telemáticos, telepresenciales y virtualidades. Nos sentamos ante ordenadores y navegamos por redes de comunicación que tienen tendencia a privilegiar los entornos gráficos y los procesos icónicos. Cada vez están más lejos de nosotros los espacios comunicativos propios de la conversación o el encuentro verbal y dominan relaciones complejas que se generan mediante tecnologías muy sofisticadas»³.

Sin embargo, la constatación del desafío, escuela y docentes vivencia una situación conflictiva entre la fascinación, el temor y la parálisis. Una de las causas que explica esto se relaciona con un sentimiento de perplejidad ante la velocidad y dimensión con que sistemas y medios, poco o nada conocidos, se imponen no sólo a la escuela, sino también a toda la sociedad. El profesor vivencia un drama aún mayor: necesita mediar las experiencias de los alumnos con los múltiples medios y formarlos en las nuevas competencias, aunque él mismo tuvo una formación restringida, centrada casi siempre en el texto verbal y en la oralidad. Ahora, necesita trabajar con imágenes, navegar en Internet, consultar la enciclopedia electrónica y las bibliotecas virtuales, utilizar el ordenador y el software...

Como educadores y alumnos están dialogando con las nuevas formas de percibir, reflejar y sentir el mundo, configuradas por las redes de ordenadores, los sistemas digitales, la televisión, los juegos electrónicos y una infinidad de tecnologías.

SCIPEDIA

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

En Latinoamérica la preocupación por llevar los medios a la escuela se observa a través de la implantación de proyectos oficiales, que van desde equipar las escuelas con ordenadores, vídeos y televisión, hasta implementar programas de formación de educadores. Además, los segmentos del gobierno, organizaciones de la sociedad civil e instituciones académicas también logran esfuerzos hacia el uso social y educativo de los recursos de la comunicación.

En las escuelas brasileñas la introducción de tecnologías también es creciente. En el plano nacional se plantearon dos programas de gran repercusión: la «TV Escola» y el «Proinfo». Ambos consisten en hacer a la escuela adquirir equipos que, en principio, elevarían la calidad en la red brasileña de enseñanza pública.

La «TV Escola», planteada por el Ministerio de Educación, tuvo su inicio en 1996 y consiste en la distribución de kits compuestos por equipo de televisión, vídeo, antena, vídeos educativos. El objetivo es promover la educación a distancia de los profesores y ofrecer soportes pedagógicos para mejorar la calidad del trabajo, trayendo sonido e imagen al cotidiano del alumno. El «Proinfo», empezado en los años noventa, lleva ordenadores a las escuelas con conceptos de enseñanza y aprendizaje articulados al uso de la tecnología.

Aunque la preocupación en equipar la escuela con aparatos y kits de multimedia educativo sea legítima y muy necesaria, en la mayoría de los casos, las prácticas pedagógicas suelen mantenerse extrañas a los códigos no verbales y a los sistemas simbólicos presentes en la diversidad de los medios. Muchas propuestas de utilización del ordenador, del vídeo y de la televisión están basadas en contenidos rígidos y en paradigmas informacionales.

En una investigación realizada en Brasil⁴ se demostró que los docentes reconocen la fuerza de los medios de comunicación en el ámbito escolar. Saben que las temáticas del currículo pueden ser trabajadas a partir de ellos. Sin embargo, el deseo de traer los medios para la clase de aula se choca con la evidente inseguridad para hacerlo. Como sugiere Morán (1996), «el educador es un comunicador que necesita hacer una interacción, un puente como forma de manejar el conocimiento, diferente de como está acostumbrado a hacer; necesita aprender a comunicarse más, sin pre-

ocuparse tanto con contenidos programados; él es un comunicador porque habla con todo el cuerpo, es un mensaje complejo y junto a estos contenidos programados, pone su experiencia de vida, su modelo de adulto, realizado o no, feliz o no... No basta ser solamente un profesor competente, en un área específica; hay que ser un comunicador competente de una vida que vale la pena transmitir junto a los contenidos escolares. Esa es una cuestión profundamente tecnológica, el educador es un comunicador total. Eso no se improvisa, no se cambia en cursos rápidos⁵».

La vinculación entre comunicación y educación no es sólo una cuestión de técnica, sino también de un proyecto educativo metodológico⁶. La clase no puede ser un sitio de paso de soportes tecnológicos y productos multimedia. Necesita superar la visión instrumental y utilitarista para reafirmarse como un espacio

La vinculación entre comunicación y educación no es sólo una cuestión de técnica, sino también de un proyecto educativo metodológico. La clase no puede ser un sitio de paso de soportes tecnológicos y productos multimedia.

Necesita superar la visión instrumental y utilitarista para reafirmarse como un espacio fundamental de socialización del saber construido por la Humanidad.

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

fundamental de socialización del saber construido por la Humanidad.

Intentando responder a estos desafíos, diversas instituciones educativas empiezan a percibir la importancia de profundizar en las posibilidades de utilización de los medios de comunicación en el proceso educativo, donde estos valoren el trabajo colectivo y estimulante entre alumnos y profesores.

Una de esas instituciones es la «Cipó, Comunicação Interativa» (www.cipo.org.br). Fundada en 1999 en la ciudad de Salvador de Bahía, es una organización no gubernamental, sin fines lucrativos, que tiene como misión crear oportunidades para el desarrollo de niños y jóvenes a través de los medios de comunicación. Funciona como un laboratorio donde son concebidas y experimentadas diferentes estrategias y metodologías que utilizan las nuevas tecnologías hacia el planteamiento de acciones en educación y en movilización social. En el área de educación, Cipó

crea, sistematiza y disemina modelos de educación en comunicación, una manera de enseñar, donde niños y jóvenes participan activamente en la creación de productos de comunicación que, una vez diseminados, generan nuevos procesos de educación o de movilización social. Los niños y los jóvenes se desarrollan en el ámbito personal, profesional y como ciudadanos, al mismo tiempo que producen vídeos, exposiciones y catálogos fotográficos, cómics, webs, periódicos, programas de radio y televisión. Las temáticas de los productos son siempre de relevancia social, cultural o educativa. Los materiales educativos producidos, acompañados de guías que orientan su utilización, son distribuidos en escuelas y organizaciones sociales.

nos de la escuela, en la elaboración de productos de comunicación, como periódicos, tabloneros, pasquines, sitios web y programas de radio.

La idea de plantear este proyecto empezó cuando, involucrando a los alumnos de las escuelas públicas en sus programas de educación no formales, Cipó percibió la gran dificultad de estos jóvenes en articular y expresar ideas, tanto oralmente, como a través de la escritura, además del escaso hábito de lectura. Entre los que llegaban de escuelas públicas para participar en los proyectos de la institución, sólo muy pocos conseguían interpretar bien un texto y expresarse con coherencia lógica, gramatical y ortográfica.

Esta situación compromete el presente y sobre todo el futuro de estos jóvenes. El dominio de la lengua madre es herramienta esencial para cualquier proceso de inclusión social y participación ciudadana. Con tantas deficiencias en el ámbito del portugués, Cipó no podría concebir ni desarrollar ningún proyecto de comunicación en educación.

A partir de esa constatación, empezó a incluir en todos sus programas actividades de lectura y escritura y en paralelo, concibió el proyecto «Escola Interativa». A través de este proyecto, la institución pudo

aproximarse a la realidad de la mayor parte de las escuelas públicas brasileñas que, hace décadas, viven en una crisis profunda.

Situadas casi siempre en las regiones más populares y desasistidas, las escuelas enfrentan diversos problemas de orden estructural. Aunque algunos de los edificios están relativamente cuidados y otros dispongan de equipos tecnológicos, faltan recursos para invertir en espacios fundamentales, como áreas para actividades físicas y culturales, biblioteca y talleres artísticos. Además, el índice de depredación es muy elevado.

Las escuelas sufren aún presiones externas. Según el Instituto nacional de educación para la paz y los derechos humanos, Salvador tiene un 11% de índice de violencia contra adolescentes. Muchas de las muertes son violentas y afectan sobre todo a jóvenes negros, del sexo masculino, provenientes de barrios populares de la periferia, donde están situadas la mayoría de las escuelas. Otro problema está relacio-

La exclusión digital intensifica las demás formas de exclusión. Alumnos de escuelas públicas son minoría respecto al acceso a las nuevas tecnologías, consideradas hoy en día un requisito esencial para la adquisición de conocimientos, la conquista de un empleo y también para la participación en la vida política de su comunidad. De otra mano, la escuela pública es la principal, y muchas veces, la única puerta de acceso de estos jóvenes a herramientas como ordenadores e Internet.

SCIPEDIA

En el área de movilización social, Cipó sensibiliza a los medios de comunicación para que den más prioridad a la cobertura sobre los derechos de la infancia y de la adolescencia.

Actualmente, Cipó desarrolla seis programas: estudio multimedia, ciudadano de papel, comunidad digital, ciber-solidario, central de noticias, currículo vivo y escuela interactiva⁷.

2. La experiencia del proyecto «Escola Interativa»

El proyecto «Escola Interativa» representa el puente directo con el sistema público de enseñanza y es fruto de una colaboración entre Cipó y la Secretaría Municipal de Educación y Cultura de Salvador. Su objetivo es contribuir para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje del portugués en la red municipal de enseñanza.

Profesores y alumnos multiplicadores son capacitados y elaboran en conjunto un proyecto educativo, donde la implementación involucra a los otros alum-

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

nado con la falta de motivación del docente, que además de todas las presiones hacia él, se encuentra en una posición de desvalorización en la sociedad, lo que trae implicaciones a su autoestima y motivación. Trabajan en condiciones muy precarias y recibiendo sueldos muy bajos, lo que le obliga a buscar otros empleos y encuentran aún muy pocas posibilidades para participar de programas de formación permanente.

Con respecto al segmento de los estudiantes, también se observa lo desmotivados que están, presentando actitudes de descreencia y de falta de respeto para con directores y profesores, además de problemas de aprendizaje en muchos niveles.

Considerando esta realidad, en el año 2000 nació el proyecto Escola Interativa. En este primer año funcionó como etapa piloto e involucró a cuatro escuelas. Todas tienen entre 1.000 y 2.000 alumnos, funcionan en los tres horarios y atienden a una población con pocos recursos económicos. En 2000 fueron realizadas acciones de sensibilización y movilización que produjeron un fuerte impacto en la comunidad escolar. Fueron producidos ocho materiales educativos, elaborados colectivamente por profesores y alumnos, con el apoyo de los educadores de Cipó: cinco pasquines, un calendario ecológico, un cómic, una guía para alumnos-monitores de los laboratorios de informática. En estos productos estaban presentes inquietudes y reflexiones sobre diversas temáticas: sexualidad, participación política de los adolescentes, cómo alumnos y profesores se comunican, violencia en la escuela, cómo incluir arte y cultura en las asignaturas, etc.

El año 2000 fue el punto inicial y a partir de esta primera experiencia el proyecto inicia su periodo de implementación. En los años 2001 y 2002, nueve escuelas participarían del proyecto, entre las 14 que disponían, en este periodo, de laboratorio de informática, constituidos por entre 10 y 20 ordenadores conectados a Internet, impresoras y scanner, kits tecnológicos enviados por el programa «Proinfo», además, equipos de televisión y vídeo.

En principio, las escuelas fueron contactadas a través del equipo de dirección. Enseguida, la propuesta fue discutida con los profesores de códigos y lenguajes (portugués, educación artística, inglés e informática). Para elegir las escuelas se consideró la afinidad de la propuesta con el proyecto pedagógico de cada escuela y el deseo y disponibilidad de cada una en participar.

En estos dos primeros años el proyecto actuó impulsando, capacitando y apoyando a educadores y alumnos en la creación e implementación de «proyectos educativos» basados en el uso de los medios de

comunicación y desarrollados en el ambiente de las clases, como metodología para la enseñanza del portugués. En una primera etapa, fueron formados núcleos interactivos, equipos de trabajo compuestos por seis alumnos y cinco profesores⁸ de cada escuela. En los tres primeros meses los núcleos interactivos participaron de encuentros de formación realizados en Cipó. Los encuentros con los profesores se realizaban una vez cada semana y tenían tres horas de duración. Los principales contenidos trabajados fueron:

- Educación en comunicación: presentación y discusión del concepto, análisis de experiencias desarrolladas, debates sobre potencialidades y dificultades para la utilización de esta metodología, presentación y discusión de los códigos y lenguajes de medios que pueden ser explorados en la escuela: periódico, cómics, Internet, fotografía, televisión y vídeo.

- Portugués: análisis de los problemas relacionados con la enseñanza del portugués, dificultades de los alumnos en el aprendizaje de la lectura y escritura, posibilidades y caminos para mejorar la calidad de enseñanza a través de los medios de comunicación.

- Informática e Internet: programas básicos como Windows, Word e Internet Explorer.

En principio, la idea era involucrar prioritariamente a profesores de portugués, educación artística e informática. Sin embargo, con el desarrollo del proyecto, profesores de otras áreas, como historia y ciencias naturales, interesados en crear proyectos interdisciplinarios, fueron incorporados en el núcleo interactivo.

Los encuentros de formación destinados a los alumnos eran realizados dos veces cada semana en el turno opuesto a las clases en la escuela. Cada encuentro tenía cuatro horas de duración. Los contenidos siguieron tres líneas:

- Formación como agente multiplicador: desarrollar actitudes y posturas de liderazgo en el proceso de transformación de la escuela, fortalecer la autoimagen y autoestima, desarrollar la capacidad de trabajar en equipo, solidaridad, responsabilidad, conciencia y participación social.

- Experimentación con los medios de comunicación: talleres de realización de periódicos, pasquines, webs, cómics, fotografía y vídeo.

- Informática e Internet: programas como Windows, Word e Internet Explorer.

La metodología empleada en los encuentros de formación tanto con los profesores como con los alumnos incluía: talleres de producción de programas de televisión y radio, fotografía, webs, cómics, periódicos; ejercicios de comunicación comparada; navegación en Internet; lectura y producción de textos en

SCIPEDIA A

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

géneros y formatos diversos; dinámicas de grupo; talleres de creatividad. Después de esta etapa de formación, los alumnos y docentes empezaron a encontrarse para plantear y elaborar los proyectos educativos. Las propuestas fueron elaboradas por cada escuela en dos grandes encuentros que reunieron a los núcleos interactivos y a los educadores de Cipó. Los proyectos elaborados tendrían que adaptarse al contexto, a las demandas y a la infraestructura, articulándose a los intereses y deseos de alumnos y profesores.

Los principios para la elaboración de los proyectos fueron el planteamiento de una nueva metodología para la enseñanza de los contenidos del portugués, impulsando la lectura y la escritura; ser concebido a partir de la dinámica de la clase; estructurarse con la participación de los alumnos en la elaboración de los productos de comunicación impresos o digitales; incluir la utilización del laboratorio de informática durante el proceso de producción; generar productos dinámicos, impulsando actitudes conscientes y participativas de toda la comunidad escolar en el proceso de preservación y mejoría de la escuela.

A partir de agosto, los proyectos empezaban a ser desarrollados. El proceso de cada escuela era acompañado por los educadores de Cipó que apoyaban el proceso de evaluación, análisis de problemas y ofrecían soporte metodológico y técnico para la realización del producto. Finalizado, cada producto fue presentado en la escuela en un evento de lanzamiento que contó con la participación de toda la comunidad escolar e invitados.

El proceso descrito fue desarrollado otra vez en el año 2002, involucrando a cuatro nuevas escuelas. Las que empezaron en el año 2001 tenían en 2002 el desafío de seguir con la experiencia, incorporándola en el cotidiano de la escuela, desarrollando otros proyectos educativos y elaborando nuevas ediciones de los productos de comunicación creados en el año 2001.

3. Resultados e impactos

«Aprendí a mirar las cosas con otros ojos. Percibí cuánto una sencilla fotografía puede decir y significar si la miramos con más profundidad. Aprendí a convivir en grupo, a aceptar que somos diferentes, pero que podemos tener objetivos comunes. Aprendí a escuchar las opiniones de mis compañeros y también a creer en algunas ideas locas y creativas que no tenía coraje de imaginar antes. Lo difícil fue la colaboración e interés de los alumnos cuando empezamos, pero con el tiempo ganaron ánimo. El montaje final de la web fue increíble. Gané conocimiento y aprendizaje. Ahora también estoy leyendo y escribiendo más. Bus-

co estar informada para tener nuevas ideas para nuestra web. En el día del lanzamiento del File Fanzine fue un éxito, todos pararon, hicieron silencio y aplaudieron mucho» (Iris. Escola Hildete Bahia).

La exclusión digital intensifica las demás formas de exclusión. Alumnos de escuelas públicas son minoría respecto al acceso a las nuevas tecnologías, consideradas hoy en día un requisito esencial para la adquisición de conocimientos, la conquista de un empleo y también para la participación en la vida política de su comunidad. De otro lado, la escuela pública es la principal, y muchas veces, la única puerta de acceso de estos jóvenes a herramientas como ordenadores e Internet. Programas gubernamentales empezaron a equipar los sistemas públicos de enseñanza con laboratorios multimedia. Sin embargo, casi siempre, no se aprovecha todas las potencialidades de estos recursos. Estas herramientas, además de la función de apoyar a los profesores, pueden cambiar la dinámica de la escuela y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Contribuyen aún para romper la distancia entre la enseñanza formal y la realidad cotidiana. Además, relacionándose con estos medios, la escuela tiene la oportunidad de socializar su producción con la comunidad.

La experiencia del proyecto «Escuela Interactiva» es una rica experiencia de producción en multimedia en el espacio de la escuela. En estos dos años de implementación y consolidación del modelo, nueve escuelas de la red de enseñanza desarrollaron materiales: www.ofanzine1.hpg.com.br (Escola Municipal Olga Figueiredo de Azevedo), www.tecinrevista.hpg.com.br (Escola Municipal Teodoro Sampaio), www.mconstanca.kit.net e Jornal Mural (Escola Municipal Maria Constanza), www.filefanzine.hpg.com.br (Escola Municipal Hildete Bahia de Souza), www.esseedagama.hpg.com.br (Escola Municipal Alexandre Leal Costa), www.moqueca1.hpg.com.br (Instituto Municipal de Educação Professor José Arapiraca, IMEJA), Radio Edam (Escola Mun. Arlete Magalhaes), Radio TransaAmelia (Escola Municipal Amelia Rodríguez), Radio CNN (Escola Estadual José Augusto Tourinho Dantas).

Durante el proceso de la realización de los productos de comunicación, fueron desarrollados diversos talleres para definición de los temas, creación de los formatos, los guiones, los títulos de las secciones, los dibujos y los textos. Fueron realizadas también visitas a estudios de radio y encuentros con profesionales de comunicación. Con esa vivencia, la clase está pasando de lugar de reproducción de conocimiento para ser espacio vivo y dinámico de producción del saber. Los productos realizados crean sentido al que aprende y moviliza la escuela.

S

CIPEDIA

A

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

Además del contacto directo con los signos múltiples de la comunicación que cruza sonido, palabras e imágenes, reconfigura las nociones de tiempo y espacio, constituyendo nuevas formas de sentir y pensar, se generaron amplias articulaciones entre los contenidos trabajados en la escuela. La experiencia, por ejemplo, se ha convertido en una oportunidad para que los alumnos intensificaran las actividades de lectura y escritura, una vez que la creación de los materiales así lo exigía. Esto se puede comprobar a través de varias secciones de los productos, como por ejemplo: Manda ve-Varal Literario (File Fanzine); O poeta cantou e Lingua solta (Da Gema); Solte o verbo (Moqueca); Hora do conto (Radio Edam), entre otras.

Los productos también se han convertido en espacio de participación ciudadana, en que se pueden debatir temáticas sociales, expresar opiniones, hacer protestas, sugerir soluciones. En esta línea, se destaca en la web «Moqueca» la encuesta electrónica, donde los usuarios deben responder: «Por qué vamos a la escuela». Otro ejemplo es la sección «Era una vez» (Web DaGema) con textos y dibujos de alumnos del turno nocturno que relatan el gran esfuerzo que logran para estudiar, una vez que llegan cada día a la escuela después de una exhaustiva jornada de trabajo. O aún las secciones «Socorro», creada en la asignatura de portugués para contener discusiones sobre la cultura de paz en las escuelas y también De olho nas eleições. Las dos están en la web «Ofanzine».

La sección Eles e elas, también de la web «Ofanzine», se destaca por ser un espacio de debate de uno de los temas más polémicos en la escuela: la homosexualidad. El proceso de elaboración involucró desde el estudio del significado semántico de la palabra hasta la reflexión sobre los tipos de prejuicios existentes en la escuela. En principio, el grupo de alumnos responsables de esta sección realizó una serie de encuestas y entrevistas entre sus compañeros. El primer choque que sufrieron los profesores que acompañaban esta tarea fue descubrir la manera en que la mayoría de sus alumnos escribían el término: «los homens sexuais» y las «mulheres sexuais». O sea, no conocían el empleo del prefijo homo. Este fue el primer aspecto a ser trabajado con los estudiantes, aspecto que tenía relación con los contenidos formales de la asignatura.

El segundo punto trabajado fue la reflexión crítica, una vez que entre los alumnos eran frecuentes posturas extremas de prejuicio y de desconocimiento en relación a la temática. Como resultado, produjeron una materia para la web conteniendo textos y fotografías.

El aprendizaje de otras asignaturas como historia y ciencias naturales también es más dinámico. En ese aspecto, un ejemplo es la sección «Perolas Negras», de la web «Da Gema». Con la orientación de los profesores de historia y portugués, los alumnos hicieron investigaciones en Internet y en libros sobre la posición de los negros en la historia brasileña. En general, los negros son representados superficialmente en la historia oficial y muchas veces no están presentes como referencias históricas. A partir de estas investigaciones alumnos y profesores elaboraron biografías sobre héroes brasileños negros que son parte de una sección para la web.

En la web Teoin revista se destaca el diccionario electrónico Caderno Raio X, que pretende esclarecer dudas sobre la sexualidad. La experiencia contribuyó también para trabajar con contenidos artísticos y permitió que los alumnos estuviesen en contacto con códigos y técnicas relacionadas con lenguajes diversos. En la sección «Pintando o 7» (Ofanzine), los alumnos realizaron una investigación sobre artistas de la ciudad de Salvador. Con esta investigación reflexionaron sobre el concepto de arte, ampliando el repertorio de lectura de imágenes, realizaron trabajos de relectura de las obras analizadas, elaborando comentarios y creando sus propias pinturas.

Los productos constituyen aún amplios espacios donde los profesores hacen intercambios de experiencias que realizaron y discuten los caminos para una educación de calidad. De otra mano, los alumnos también encuentran en los productos un canal para expresar sus ideas y buscar informaciones sobre el universo del joven, como por ejemplo las secciones «Bancando o Curioso» (Ofanzine) con intercambio de mensajes amorosos, declaraciones, poemas y también la sección «O Brechó» y «Cacarecos» (FileFanzine).

Algunos comentarios de profesores y alumnos que participaron en el proyecto fueron como éstos: «Para mí, este proyecto es una oportunidad para nosotros, jóvenes, de presentar lo que tenemos de más valioso. Cuando empezamos a trabajar en la escuela, en principio fue difícil, porque no contamos de inmediato con el apoyo y atención de los otros alumnos. Como no era una actividad obligatoria y no tenía nota nadie quería participar. Poco a poco, conseguimos organizar un grupo con algunos alumnos. Fue difícil recoger los textos que cada uno se comprometía en entregar. Por esto, no conseguíamos cumplir las fechas y el lanzamiento era retrasado a cada semana. A mí, lo que más me gustó fue digitalizar y ordenar los textos en el ordenador. Cuando miré todos los textos hechos, percibí que, al final, había valido la pena todo el trabajo

SCIPEDIA A

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

que hicimos dentro y fuera de la escuela. Hoy cuando los miro viene a mi memoria cómo fue producido cada uno y cómo quedaron tan bonitos. Me pregunto si yo misma ayudé a producirlos. Yo no tenía la ilusión de que en el día del lanzamiento tanta gente quisiese mirar el mural. Tengo la ilusión de que en el futuro quede más bonito. Cambié la manera de mirar el mundo. Tengo orgullo de todo lo que produjimos. Guardaré todo lo que aprendí» (Debora Valentin, Escola Maria Constança).

«El proyecto nos permitió aproximar conocimientos, intercambiar ideas y pensamientos, conocer otras prácticas y realidades. Es muy importante que los profesores se encuentren y compartan conquistas, dificultades, sueños. Desarrollamos posibilidades para apreciar y canalizar las potencialidades de nuestros alumnos. El grupo de teatro de nuestra escuela, el Tearte, coordinado por mí y con la participación de los alumnos multiplicadores y de otros alumnos de las demás aulas —participó del proyecto de elaboración de la web «Teoinvesta»— creando la agenda cultural electrónica. En el proceso de elaboración de la agenda, buscamos valorizar la producción y eventos culturales del barrio de Santa Cruz, donde está situada nuestra escuela: point de la Baiana de acarajé, festival de palomitas, fiesta de pagode, caruru en el terrero de candomble del barrio. Los alumnos participaron desde la elección inicial de los temas, hasta la creación de la forma de presentación de la agenda en la web. Participé también como invitada para una charla on-line sobre el Día de la Conciencia Negra. Fue gratificante experimentar con mis alumnos la utilización de la tecnología en la escuela y esto se convirtió en un instrumento de actuación en nuestra realidad» (profesora Edvanda, Escuela Teodoro Sampaio).

4. Próximos pasos

En 2003 y 2004 la institución Cipó sigue acompañando a las nueve escuelas con el objetivo de fortalecer la experiencia del proyecto «Escola Interativa» realizada en los dos últimos años. En otro sentido, la continuidad se dará con la diseminación de la metodología para otras siete escuelas. La experiencia también está en proceso de sistematización para que esté disponible para todo el sistema público de enseñanza fundamental (del 5º al 8º ciclo). Parte de la sistematización ya está disponible en la web www.cipo.org.br/escolacom sabor, primera versión de una guía interactiva para la realización de actividades de educación

en comunicación. La sistematización será finalizada durante el año de 2003 a través de la producción de un kit educativo «Escola Interativa», conteniendo un vídeo y dos publicaciones impresas con una parte conceptual relacionada con el tema de educación en comunicación, una parte práctica con sugerencias de actividades y relatos de la experiencia realizada en los años de 2001 y 2002.

Notas

¹ PÉREZ TORNERO, J.M. (Coord.) (2000): Comunicación y educación en la sociedad de la información. Nuevos lenguajes y conciencia crítica. Barcelona, Paidós.

² FRANCO, M. (1996): «As linguagens áudio-visuais no processo educativo», in III Simpósio Brasileiro de Comunicação e Educação. São Paulo.

³ PÉREZ TORNERO, J.M. (Coord.) (2000): Comunicación y educación en la sociedad de la información. Nuevos lenguajes y conciencia crítica. Barcelona, Paidós.

⁴ CITELLI, A. (2000): Comunicação e educação: a linguagem em movimento. São Paulo, Senac.

⁵ MORAN, M. (1996): «A tecnologia de ponta e a comunicação professor-aluno», in III Simpósio Brasileiro de Comunicação e Educação. São Paulo.

⁶ OROZCO, G. (1997): «Uma pedagogia para os meios», in Comunicação e Educação. Universidade de São Paulo.

⁷ Para obtener informaciones de cada proyecto, consultar www.cipo.org.br.

⁸ Los alumnos seleccionados para participar del núcleo interactivo fueron identificados a partir de entrevistas y dinámicas de grupo, donde fueron evaluados criterios como: liderazgo, capacidad de trabajar en equipo, creatividad, responsabilidad y compromiso. Después del período de formación estos alumnos tendrían un papel fundamental en la escuela, actuarían como multiplicadores de la experiencia, involucrando, en colaboración con sus profesores, a otros alumnos en el proyecto. Los profesores fueron involucrados a partir de una entrevista y una encuesta, donde se consideró su experiencia con la tecnología en la escuela.

Referencias

CITELLI, A. (2000): Comunicação e educação: a linguagem em movimento. São Paulo, Senac.

DUARTE, A.; BERTOLDI, B. y SCANDELARI, C. (2001): Educação e comunicação. XXIV Congresso Brasileiro de Comunicação. São Paulo.

FRANCO, M. (1996): «As linguagens audiovisuais no processo educativo», en II Simposio Brasileiro de Comunicação e Educação. São Paulo.

MORÁN, M. (1996): «A tecnologia de ponta e a comunicação professor-aluno» en III Simposio Brasileiro de Comunicação e Educação. São Paulo.

OROZCO, G. (1997): «Uma pedagogia para os meios», en Comunicação e educação. Universidade de São Paulo.

PÉREZ TORNERO, J.M. (Coord.) (2000): Comunicación y educación en la sociedad de la información. Nuevos lenguajes y conciencia crítica. Barcelona, Paidós.

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark