

Va de vuelta

Recurso Didáctico Bicultural para abordar la alfabetización digital de niños y niñas

N° de Inscripción: 590

Categoría en la que se inscribe: Estrategias de promoción de la lectura en entornos digitales.

Título del proyecto: *Va de vuelta.*

Recurso Didáctico Bicultural para abordar la alfabetización digital de niñas y niños.

Apellido y nombre: *Vazquez, María Rosa.* DNI: 22.542.225

“Pregunté a los siete estudiantes de aquel quinto año de secundario:

¿Hará falta mucho dinero para extender esta Revista Escolar a toda la comunidad y todo el barrio?

Alejandro respondió convencido y apenado:

No Señor, no hace falta mucha plata... hacen falta muchas ganas”.

Justificación

¿Es posible enseñar a leer y escribir en español respetando la cosmovisión de una cultura minoritaria?

¿Podemos abordar el delicado proceso de aprendizaje de una lengua dominante, sin dominar a los aprendices?

¿Cómo incorporar tecnología digital en el aula de clases?

“Va de vuelta” ofrece una respuesta posible a estos interrogantes.

Metodología

2012. La lectura del libro “El Revés del Reino”, despertó en mí la necesidad de dar respuesta al interrogante: “¿Cómo volver a tejer lentamente los hilos invisibles de las redes que nos unen?”

Sin haberlo notado...aquel día, aquel hilo... unió imperceptiblemente, mi camino con muchos otros. Al comienzo, comprobé que la lectura de relatos posibilita a quienes los escuchan, imaginar los escenarios, identificarse con los protagonistas, hasta emocionarse y despertar el deseo de escribir los relatos en primera persona.

2013. Pronto, conocí a siete maestros. Jóvenes en apariencia. Denis, Tamara, Alan, Alejandro, Jorge, Natalia y Julián. Se lamentaban por haber llegado a quinto año del secundario sin contar con la *María Rosa Vazquez. Marzo 2019. Concurso **Viva la Lectura.** Categoría 3.*

Va de vuelta

Recurso Didáctico Bicultural para abordar la alfabetización digital de niños y niñas

presencia de aquellos estudiantes ingresantes, cinco años atrás. Recordaban que en primer año eran cuarenta, y en ese momento, en quinto año, eran solamente siete. Decidieron proponer una solución para que ya no se siguiera repitiendo esta situación de abandono. Juntos, reflexionamos con la lectura del libro “La escuela viva” de Olga Cossettini, y entonces surgió “Caminos”, una Revista Escolar que relató las experiencias de aprendizajes que los jóvenes vivieron en los cinco años compartidos entre estudiantes y docentes. Pronto comprendimos que los lazos afectivos entre jóvenes y maestros son los ingredientes esenciales para mantenernos unidos en todo el trayecto escolar de primero a quinto año.

Esta experiencia fue presentada en la edición 2014 del Concurso “Viva la Lectura” y fue preseleccionada entre las diez más destacadas en su categoría por su solidez e impacto.

2014. Luego de haber aprendido que las experiencias vividas nos unen y tejen lazos que nos permiten alcanzar nuestras metas, presenté una propuesta de Taller de Redacción de Revista Digital en el Distrito Oeste de la ciudad de Rosario. La dinámica de los encuentros del taller planificado para pre adolescentes de 10 a 13 años, se enfocaba en la redacción de relatos colaborativos entre todos los participantes. Una de las experiencias más alegres fue el relato “Un partido que da miedo”. Jugamos con la redacción del relato de varias maneras, primero inventamos escenas, luego las escribimos, más tarde las dramatizamos. Por último planeamos una secuencia de fotos para luego armar un foto-cuento y nos divertimos varios días elaborándolo. Los resultados de este Taller de Revista Digital se publicaron en un sitio web a la espera de un espacio en los sitios web de la Municipalidad de Rosario. Esta dinámica tomó el nombre de “Caminosjóvenes. Revista Digital de Contenido Cultural Identitario”, y fue reconocida con el aval de nuestra querida Chiqui González, Ministra de Innovación y Cultura del Gobierno de la Provincia de Santa Fe.

2015 Aquellos jovencitos participantes del taller de la Revista Digital, me enseñaron que los recursos favoritos para ellos son los videojuegos. Si bien los niños, niñas y jóvenes suelen disponerse al trabajo colaborativo con gran entusiasmo y alegría, desperté a una cruda realidad: no sucede igual con los y las docentes que suelen interpretar el trabajo colaborativo en detrimento de su propio protagonismo profesional. Mi camino de diseñar un videojuego debía ser recorrido en soledad. Entonces, sin dudarlo ni un instante, decidí inscribir el proyecto en el Mercado de Industrias Creativas de Argentina (MICA 2015). Pronto conocí a Alejandro Iparraguirre y a través de él a Gregorio D’Angelo. Hablamos de mi intención de transformar la revista digital en un videojuego. Entonces Gregorio me indicó el primer paso de este sinuoso y extremadamente complejo ámbito de los videojuegos: antes de desarrollar un videojuego, es necesario validar la mecánica. Si a los usuarios les gusta jugarlo, entonces, se puede planificar la programación de un videojuego. A partir de allí diseñé un prototipo de cartulina que tomó el nombre de “Caminosjóvenes. El juego” y fue el resultado del segundo año de trabajo del Taller de Revista Digital, reconvertido en un juego de tablero que integraba las mecánicas del juego de la oca con algunos elementos del juego de ajedrez. Sin embargo, continuaba vigente mi intencionalidad de favorecer el trabajo colaborativo.

Va de vuelta

Recurso Didáctico Bicultural para abordar la alfabetización digital de niños y niñas

El **2016** estuvo dedicado al desarrollo del prototipo del videojuego. Tuve el inmenso privilegio de trabajar con la Universidad Nacional de La Plata. A través de la Cátedra de Seminario de Programación (Opción Python) fue posible experimentar la complejidad implícita en el desarrollo de un videojuego. La colaboración entre Sofía, Claudia, Viviana, por parte de la UNLP y María Rosa, por parte de *Va de Vuelta*, consistió en que los jóvenes estudiantes de segundo año de la carrera de Licenciatura en Programación, lograran agruparse para producir como trabajo práctico de cuatrimestre un videojuego en lenguaje Python, que estaría disponible para jugar en las computadoras del Programa Conectar Igualdad. Las conversaciones comenzaron en febrero de 2016 y se dirigieron a lograr la secuenciación de etapas necesarias para materializar un juego que existía en forma física en cartulina, y que necesitaba programarse como un objeto digital. La experiencia fue comunicada en el Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE) en su edición 2016.

Los cinco trabajos prácticos, es decir, las cinco versiones distintas de *Va de vuelta*, fueron testeadas por docentes de la Escuela Primaria Nro.1358 “Macacha Guemes” de la ciudad de Rosario. Sus observaciones y sugerencias fueron de gran valor para planificar las acciones del 2017, año en el que ya vislumbraba la posibilidad de ingresar en una incubadora de emprendimientos del ámbito de la tecnología digital.

Un hilo invisible entretejió nuestras vidas para lograr que *Va de vuelta* sea un recurso didáctico tangible: Ilustraciones atractivas, un relato que describe el arrojito de un niño y una niña en la búsqueda de realizar su sueño, un videojuego de descarga gratuita que se dispone generosamente a todo el mundo desde la tienda de Google Play. Alejandro me advirtió que no hacía falta mucho dinero, que hacían falta muchas ganas. Me pregunté ¿ganas de qué? Permití que fuese el propio desarrollo del recurso didáctico el que me ofreciera generosamente aquella respuesta.

Muy lentamente comprendí que se trataba de las ganas de conectar, de estar juntos, de compartir, de saber que estamos aquí, los unos para los otros, las unas para las otras. Cada día, cada persona, cada mirada, cada palabra es capaz de unirnos con aquel hilo invisible. Primero entendí que el lenguaje de los niños y niñas del siglo XXI son las imágenes digitales y por sobre todas las cosas prefieren los videojuegos. Los videojuegos pueden también estar unidos por aquel hilo invisible, siempre y cuando hayamos creado una atmósfera de valores éticos y sociales con los cuales abordarlos.

Conservé en el diseño del recurso didáctico aquel amor tan genuino y tan abarcador de aquellos siete maestros que me permitieron apreciar que si los escuchamos, ellos han pensado en una respuesta a las problemáticas de abandono escolar. Han pensado en cómo cuidarnos los unos a los otros. Han pensado en invertir tiempo y esfuerzos en hacer posible que todo niño y toda niña tenga la oportunidad de completar sus estudios escolares primarios y secundarios. Las palabras de Alejandro resuenan en mi corazón “No hace falta mucha plata Señor, hacen falta muchas ganas”.

Los obstáculos se presentaron en tal cantidad que llegué a dudar del camino recorrido. Sin embargo, el hilo hace su trabajo, sin detenerse. Inevitablemente, crucé mi vida con un artesano, a

Va de vuelta

Recurso Didáctico Bicultural para abordar la alfabetización digital de niños y niñas

kilómetros de mi ciudad natal. No hicieron falta palabras. Ver su obra, tan generosamente expuesta, tan sensiblemente creada, tan genuinamente distinguida, selló a fuego aquella decisión amorosa. Iniciada en 2013, en aquella escuela, con aquellos jóvenes, unidos por aquel mismo hilo que también supo unir a la escuela experimental de la Señorita Olga y Leticia Cossettini, a la experiencia del Tríptico de la Infancia de Chiqui González. Al juego, los colores, los aromas, los viajes, el aire libre, la libertad, la unidad, el amor. También crucé mi vida con Ritu, sus palabras llegaron en el momento más delicado. Dijo con tono suave y firme “seguí con el videojuego”. Todas estas vidas fueron necesarias para lograr este videojuego.

2017. Acompañada por Alexander Grivarello mientras realizaba las tramitaciones necesarias en la Incubadora del Polo Tecnológico de Rosario, dependiente del Ministerio de Producción de la Nación, continué trabajando en el desarrollo de los componentes físicos del Recurso didáctico *Va de vuelta*. En esta oportunidad trabajé junto a las docentes de primer ciclo de nivel primario de la Escuela Intercultural Bilingüe (qom-español) Primaria Nro. 1333, “Nueva Esperanza”, de la ciudad de Rosario. El intercambio realizado con estas docentes fue sumamente valioso ya que en un principio y tratándose de primer ciclo de nivel primario, contaba con un juego de tablero de tela que conservaba la mecánica y las reglas de juego del minivideojuego. Las docentes me advirtieron que un solo tablero para un curso que supere los quince integrantes era insuficiente. Pronto comprendí que debía reemplazar el juego de tablero por un cuadernillo de actividades con el que se pudiera desarrollar los lenguajes expresivos. Esta experiencia fue comunicada en el VI Congreso Internacional de Ciudades Creativas en su edición 2018, que tuvo lugar en la Universidad Central de Florida, EEUU. Esta participación fue posible gracias a la beca de pasajes aéreos otorgada por el Ministerio de Cultura de la Nación a través de su programa BECAR Cultura.

2018 Para lograr materializar los anhelos fielmente perseguidos desde aquel 2013, inspirada por aquellas palabras de Alejandro “Hacen falta muchas ganas...”, decidí regresar a la Escuela Secundaria Intercultural Bilingüe (qom-español) Nro. 518 “Carlos Fuentealba” para indagar algunos aspectos adicionales sobre la cultura, los relatos ancestrales y las costumbres del Pueblo Originario Qom. Conté con la valiosísima colaboración del Prof. de Idioma y Artesanía Qom: Juan Cuduti, quien ha sido inmensamente generoso en compartir su cultura y en trabajar colaborativamente para que yo pudiera comprender ciertos aspectos relevantes de las diferencias culturales entre el Pueblo Originario Qom y la cultura que vivenciamos los ciudadanos rosarinos.

2019. VDV una realidad tangible. Su desarrollo final contó con la experiencia acumulada desde 2016, ya que para la programación del videojuego es necesaria la redacción de un Documento de Diseño, que también establezca los lineamientos estéticos para las ilustraciones y requiere también de indicaciones en relación a la música para videojuegos.

La programación estuvo a cargo de Mauro Delgaudio, las ilustraciones del relato y del entorno digital fueron realizadas por María Clara Cattaneo Esnaola, la música del videojuego fue compuesta por Ariel Contreras. Respecto de la música, *Va de vuelta* cuenta con la valiosísima colaboración de Rosario Haddad, quien posibilitó la utilización de la recopilación de música originaria ejecutada por integrantes del Pueblo Originario Qom.

Va de vuelta

Recurso Didáctico Bicultural para abordar la alfabetización digital de niños y niñas

Como recurso didáctico en el ámbito de la educación intercultural bilingüe, ***Va de vuelta*** presenta la aventura de dos personajes de la comunidad qom, que nos mostrarán su cosmovisión en la forma de tres símbolos culturales potentes: el jagueté que representará la fuerza y el orgullo, la lechuza que representará la sabiduría y la desobediencia y la serpiente que representará al conocimiento elevado de otros mundos y la ignorancia. La niña y el niño qom, que narran la aventura de su viaje a través del monte chaqueño hasta la ciudad de Rosario, llegarán para encontrarse con una persona de autoridad. Este encuentro se logrará luego de haber reconocido a lo largo de su viaje, que la fuerza del jagueté también es su fuerza, así como la sabiduría de la lechuza y el conocimiento elevado de otros mundos habita en su corazón. El relato recupera los símbolos culturales del Pueblo Originario Qom, para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en español.

Se trata de un recurso didáctico transmedia, el relato se despliega a través de tres medios de comunicación distintos. El medio impreso: Relato Ilustrado, el medio digital: minivideojuego en el que los personajes atraviesan el monte chaqueño completando frases, escribiendo palabras y resolviendo adivinanzas. Y el medio espacio-temporal que lo recrea y resignifica a través del Cuadernillo de actividades para desarrollar en el aula de clases y en la Jornada de Socialización y juego.

El recurso didáctico se implementa en diez encuentros de frecuencia semanal, y en su séptimo encuentro se ha planificado una jornada de socialización y juego junto con las familias de los estudiantes. Los primeros seis encuentros permiten a los y las docentes generar la atmósfera de valoración de los símbolos culturales del Pueblo Originario Qom, para luego, abordar el videojuego dentro de esa atmósfera de valoración intercultural.

Público Objetivo

Niños y niñas usuarios entre 4 y 8 años. Docentes de nivel inicial y primer ciclo de nivel primario. Familias integradas con niños y niñas de entre 4 y 8 años.

Evaluación

La evaluación del proceso de creación de *Va de vuelta*, consistió en la validación de cada uno de sus componentes. De manera que en primer lugar su metodología de relatos fue validada por Alan, Julián, Tamara, Natalia, Denis, Alejandro y Jorge, en su primera etapa, y por el Prof. de Idioma y Artesanía Qom: Juan Cuduti, en su segunda etapa. Luego, la incorporación de un cuadernillo de actividades para desarrollar en el aula de clases fue validada por las maestras de la Escuela 1333. La incorporación del videojuego fue validada por los participantes del Taller de Revista Digital en sus ediciones 2014 y 2015. Por tratarse de un recurso didáctico bicultural innovador, que incorpora tecnología digital en el aula de clases, es necesario, en principio crear lazos afectivos entre los y las docentes que implementen el recurso y con el recurso en sí, para lograr entamar la red socio-técnica que la propuesta requiere para ser apropiada, y resignificada en cada uso. Este año se implementará en la Escuela Primaria Nro 1331. "Vicente López y Planes" de la ciudad de Rosario y sus resultados serán comunicados en 2020.

Va de vuelta

Recurso Didáctico Bicultural para abordar la alfabetización digital de niños y niñas

Bibliografía

VAZQUEZ, María Rosa. (2018) “Va de vuelta: Dispositivo Lúdico-Educativo, para abordar la alfabetización digital de niños y niñas. Situado en la Cultura Qom de la Ciudad de Rosario. Santa Fe. Argentina. Libro de Actas del VI Congreso Internacional de Ciudades Creativas. Realizado en la Universidad Central de Florida. EEUU. Enero 2018.

ISBN: 978-84-15816-25-6

DOI: <https://doi.org/10.7195/piccc> <https://doi.org/10.7195/piccc.00052>

Nota de la autora: Sírvase el/la evaluador/ra revisar la bibliografía citada en la comunicación publicada en libro de Actas del VI Congreso Internacional de Ciudades Creativas 2018.

HADDAD, Rosario y otros. (2009-2010) “Lalac na Qom” Rescatando el legado cultural Toba Qom. Recopilación. Disponible en:

www.elcantogom.com.ar

Caminosjóvenes (2014). Contenidos de la publicación digital generados colaborativamente en el Taller de Revista Digital del Centro de Distrito Oeste de la Municipalidad de Rosario. Disponible en:

<https://prezi.com/pgzunpohrgku/caminosjovenesoctubre-2014/>

Va de vuelta El videojuego. (2019) .Enlace a las capturas de pantalla del minivideojuego del Recurso Didáctico Bicultural para abordar la alfabetización digital de niños y niñas.

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1-FII5cloQCfa9L7-iyttngYsrDKHsmI>