



Monitoreo y evaluación del Plan Ceibal 2009-2011

Informe temático 2011:
Actividades con la XO

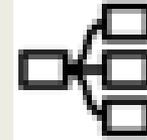
mperez@anep.edu.uy
www.anep.edu.uy

Objetivos del estudio:

- Determinar la fluidez en el uso de distintas actividades y compararlos.
- Investigar la relación entre el uso de estas actividades y atributos escolares -como el contexto sociocultural o el grado- que habitualmente se presentan como determinantes del desempeño escolar.

Consignas:

A) Realizar un mapa semántico en la actividad Laberinto .



B) Realizar un texto descriptivo como actividad de Etoys o Escribir .



C) Programar la animación para un objeto, como actividad de Scratch .



D) Trazar una figura geométrica, como actividad de Tortugarte o TuxPaint .



Procedimiento:

- 4 consignas en 1 hoja.
- 1 docente que explica, registra y atiende dudas.
- 6 niños del grupo.
- 50 minutos.
- 839 niños de 142 grupos.

Planilla de registro

Planilla de Registro			Ñ 1	Ñ 2	Ñ 3	Ñ 4	Ñ 5	Ñ 6
		NOMBRE						
Cuestionario nº		(consigne el número de cuestionario que completó cada uno de estos niños)						
Propuesta A		Trabajo completo: foto y texto						
		Parcialmente completo: solo foto.						
		Parcialmente completo: solo texto.						
		No realiza el trabajo.						
		La aplicación Grabar no funciona.						
		No sabe usar la aplicación Grabar.						
		La aplicación Laberinto no funciona.						
		No sabe usar la aplicación Laberinto.						
Propuesta B		Eligió Etoys para trabajar.						
		Eligió Escribir para trabajar						
		Trabajo completo: imagen, texto y modificaciones de tipografía.						
		Parcialmente completo: solo imagen y texto.						
		Parcialmente completo: solo texto y modificaciones de tipografía.						
		Incompleto, solo texto.						
		Incompleto, solo imagen.						
		Solo navega.						
			No realiza el trabajo.					
		La aplicación no funciona.						
No sabe usar la aplicación.								
No puede conectarse a internet.								
Propuesta C		Trabajo completo: personaje se mueve.						
		Parcialmente completo: solo personaje.						
		No realiza el trabajo.						
			La aplicación no funciona.					
		No sabe usar la aplicación.						
Propuesta D		Eligió Tux Paint para trabajar.						
		Eligió Tortugarte para trabajar						
		Trabajo completo: traza y pinta.						
		Parcialmente completo: solo traza, o sólo pinta						
		No realiza el trabajo.						
			La aplicación no funciona.					
		No sabe usar la aplicación.						

Planilla de registro

			Ñ 1	Ñ 2	Ñ 3	Ñ 4	Ñ 5	Ñ 6
Motivación del niño		Demostó interés por la propuesta.						
		Demostó poco interés por la propuesta.						
		No demostró interés en la propuesta.						
Dificultades observadas en el niño.		Se le presentaron problemas en la máquina.						
		Presentó dificultad en su actitud y/o conducta.						
		Presentó dificultad en la comprensión de la consigna.						
Observaciones								

Fecha: / /

Centro:

Grado:

Turno:

Departamento:

Aplicador Nº:

Observaciones: (Si realiza observaciones sobre alguno de los niños en particular especifique el número que tenía asignado: "ej.: Ñ3").

Aspecto de los trabajos:



bibo en cerro largo me llamo mariana



tengo 9 años tengo un cupulo el 2 de agosto

soy morocha tengo los hojos de color cafe

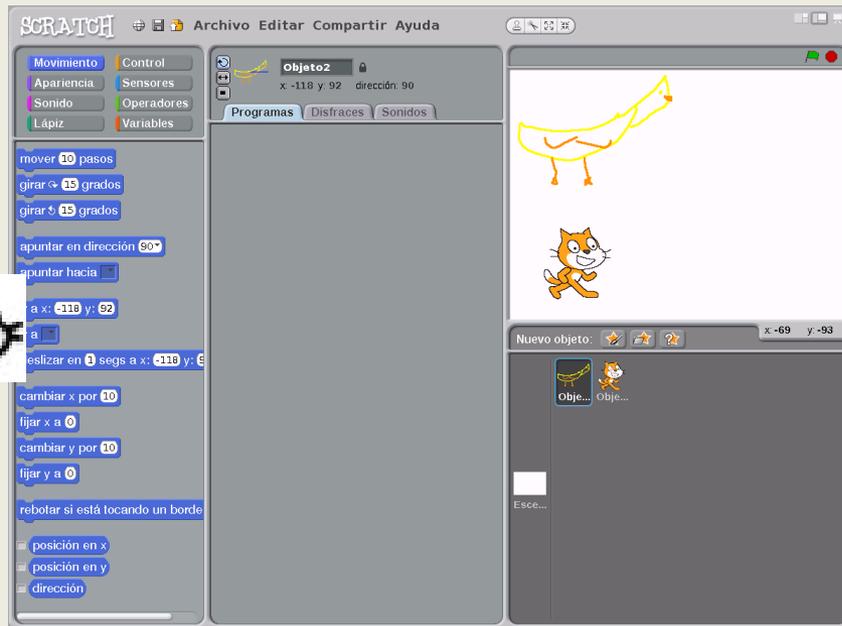


EL



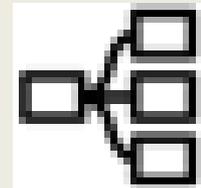
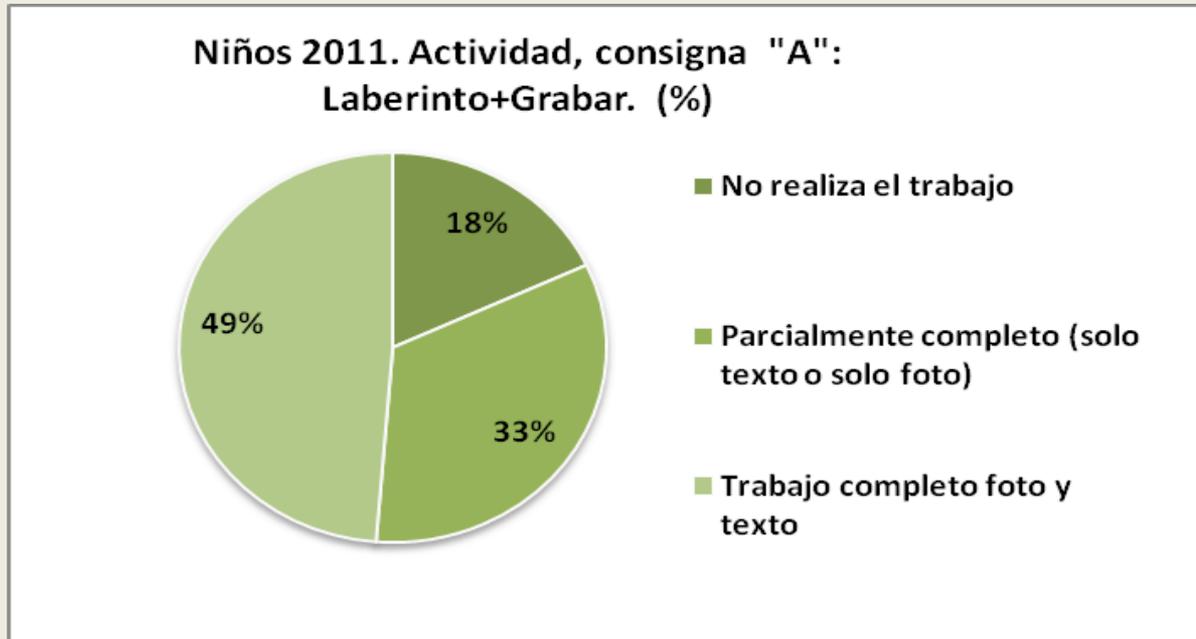
GATO...
MI ANIMAL
PREFERIDO...

NOMBRE CIENTIFICO: Felis silvestris catus
NOMBRE VULGAR: El gato
¿COMO ES?: Es un pequeño mamifero carnívoro. Mi gato uno es amarillo y blanco, otro es gris y blanco y tengo 2 gatos chiquitos.
CLASE: Mammalia.
ALIMENTACION: Es carnívoro.



Resultados cuantificados:

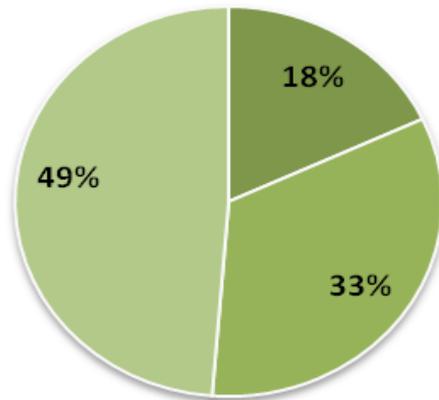
(Ejemplo: actividad A)



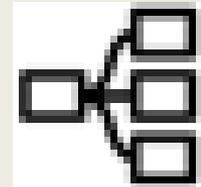
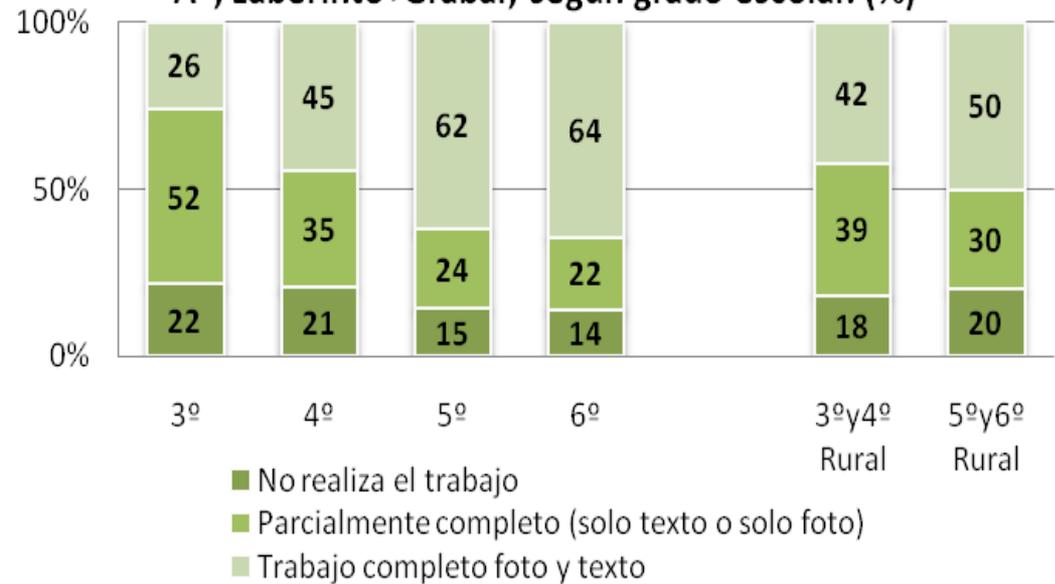
Resultados cuantificados:

(Ejemplo: actividad A)

Niños 2011. Actividad, consigna
Laberinto+Grabar. (%)



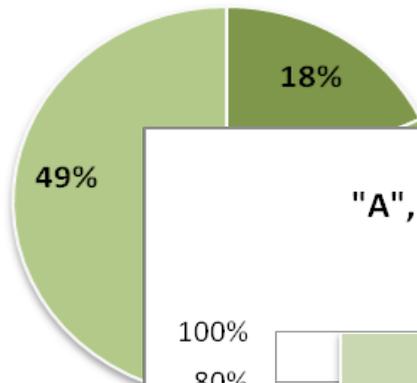
Niños 2011. Actividad, consigna
"A", Laberinto+Grabar, según grado escolar. (%)



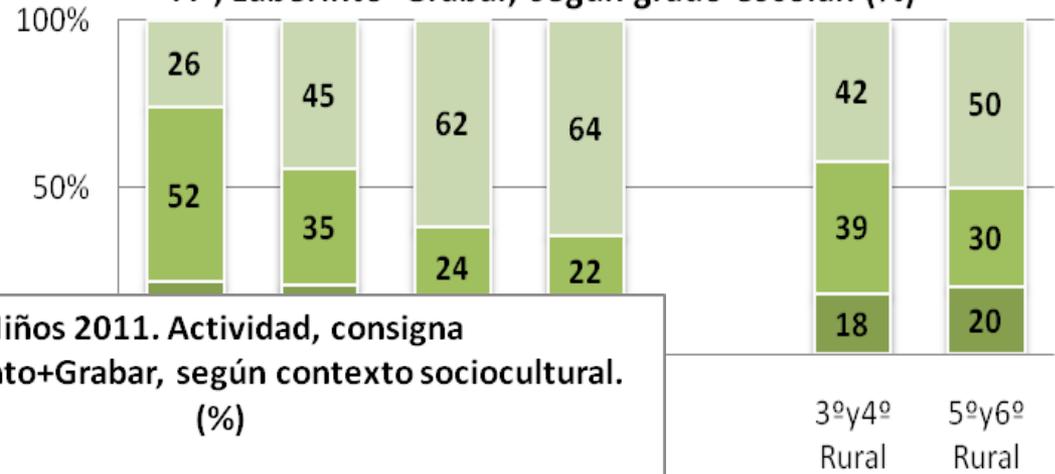
Resultados cuantificados:

(Ejemplo: actividad A)

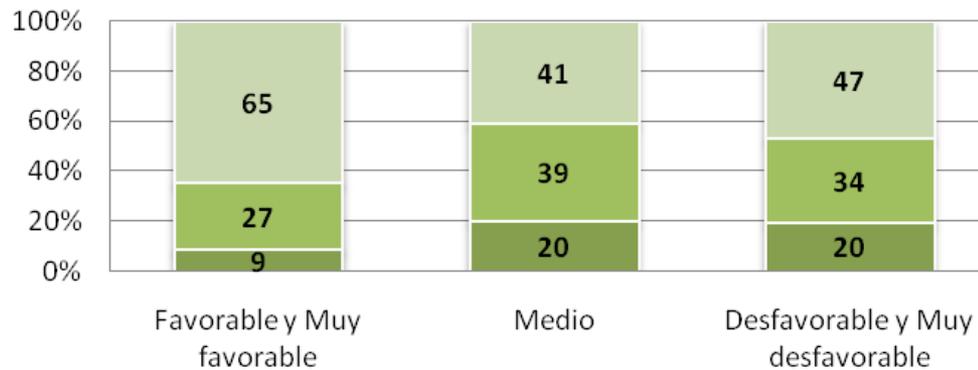
Niños 2011. Actividad, consigna Laberinto+Grabar. (%)



Niños 2011. Actividad, consigna "A", Laberinto+Grabar, según grado escolar. (%)

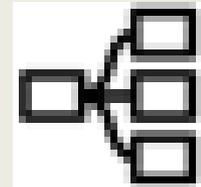


Niños 2011. Actividad, consigna "A", Laberinto+Grabar, según contexto sociocultural. (%)



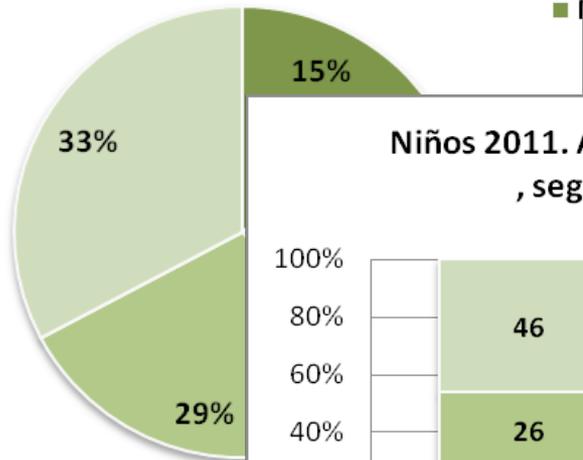
- No realiza el trabajo
- Parcialmente completo (solo texto o solo foto)
- Trabajo completo foto y texto

...to o solo foto)

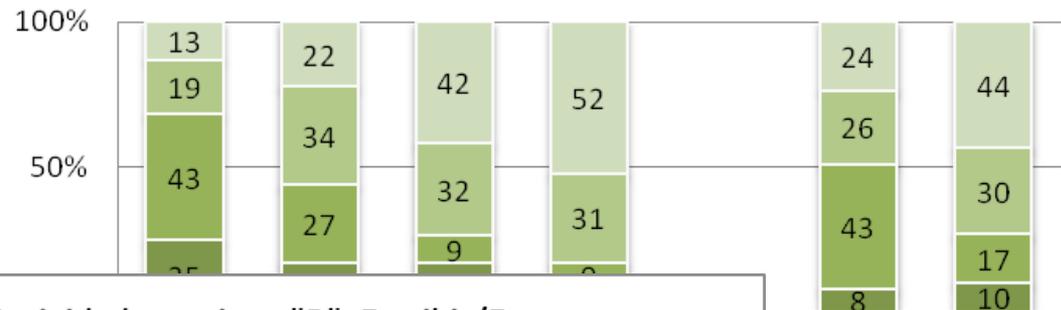


Resultados cuantificados: (Ejemplo: actividad B)

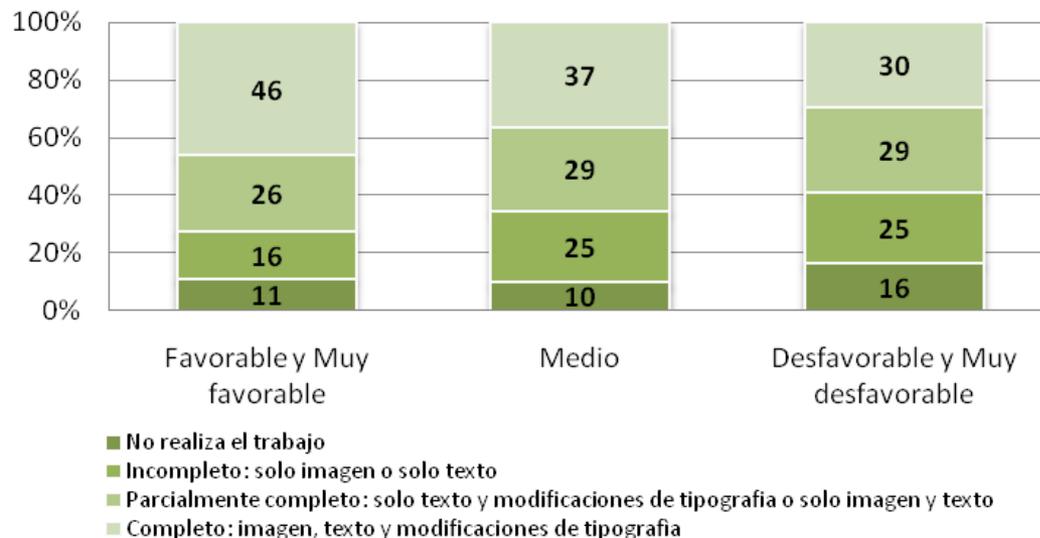
Niños 2011. Actividad, consigna "B" (%)



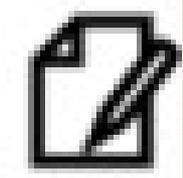
Niños 2011. Actividad, consigna "B", Escribir/Etoys, según grado escolar. (%)



Niños 2011. Actividad, consigna "B", Escribir/Etoys, según contexto sociocultural (%)

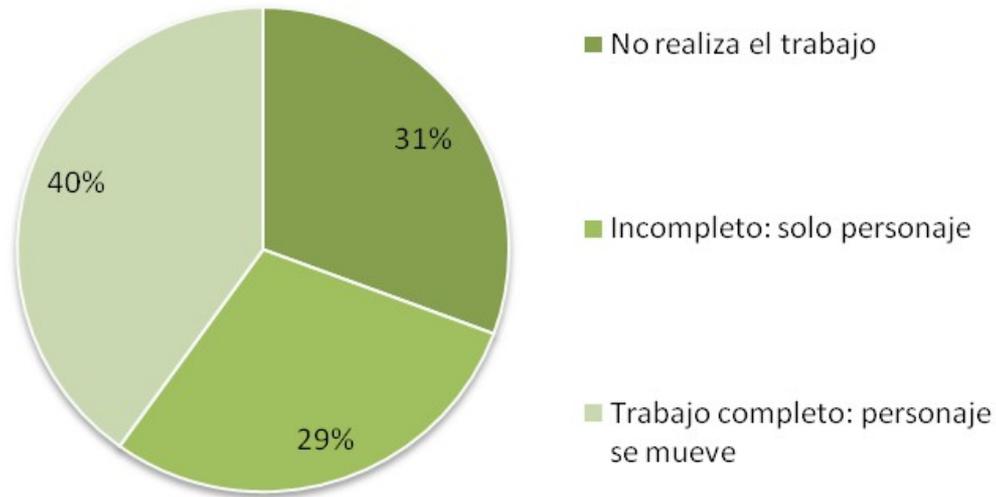


Rural (3º4º) Rural (5º6º)
Tipografía o solo imagen y texto
Tipografía



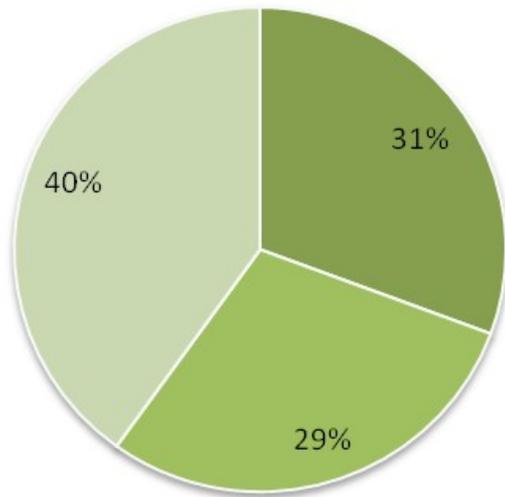
Resultados cuantificados: (Ejemplo: actividad C)

Niños 2011. Actividad, consigna "C", Scratch. (%)



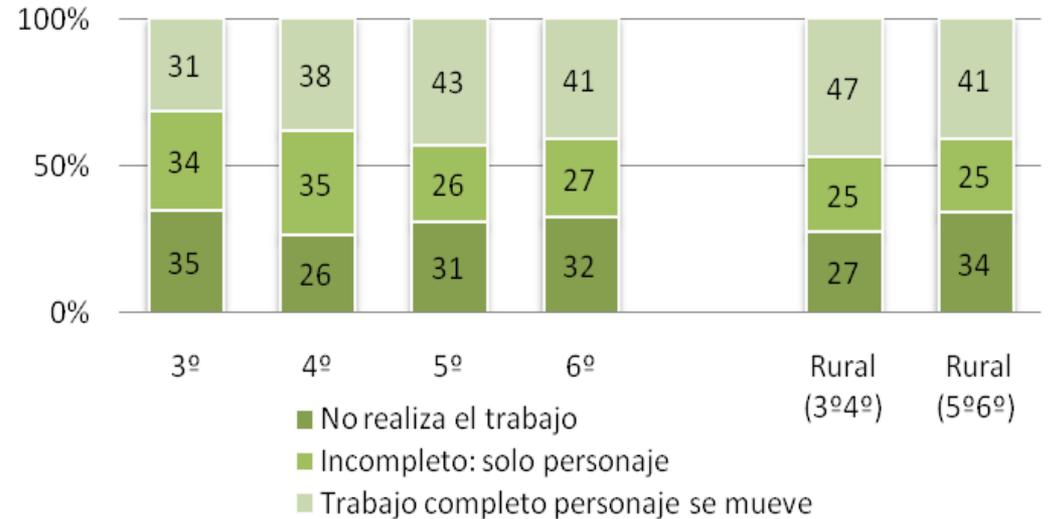
Resultados cuantificados: (Ejemplo: actividad C)

Niños 2011. Actividad, consigna "C",



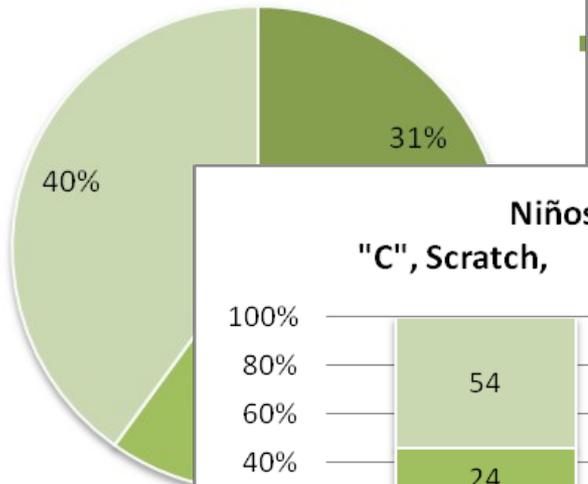
Trabajo completo: personaje se mueve

Niños 2011. Actividad, Consigna "C", Scratch, según grado escolar (%)

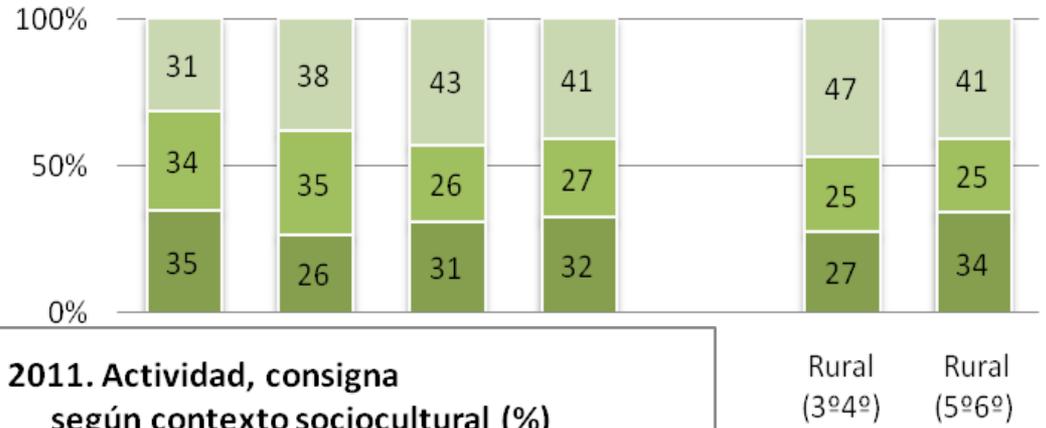


Resultados cuantificados: (Ejemplo: actividad C)

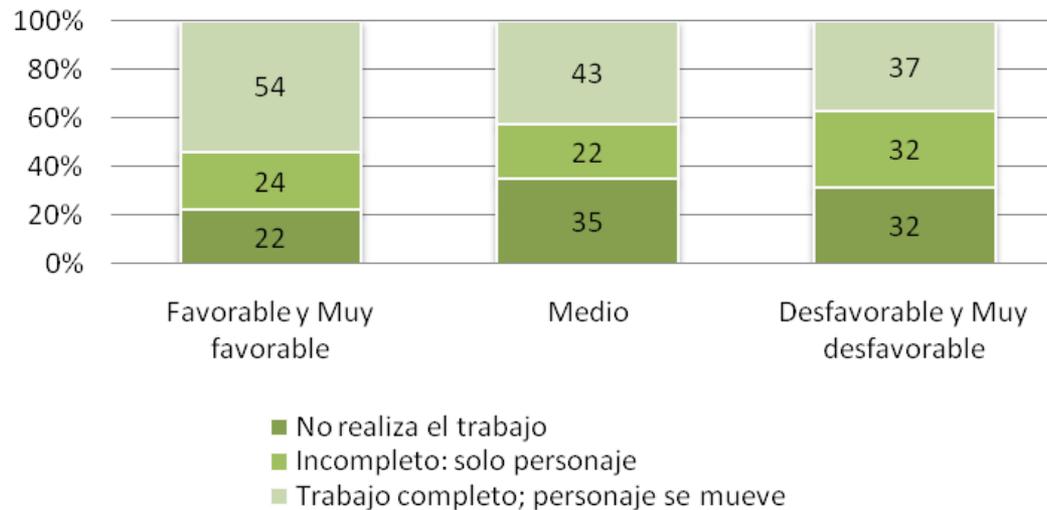
Niños 2011. Actividad, consigna "C",



Niños 2011. Actividad, Consigna "C", Scratch, según grado escolar (%)



Niños 2011. Actividad, consigna "C", Scratch, según contexto sociocultural (%)



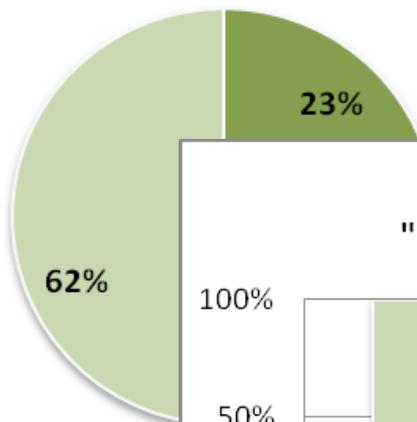
mueve



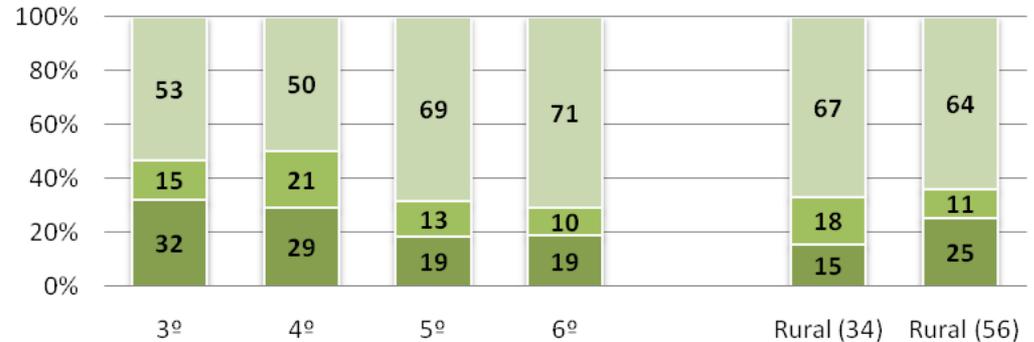
Resultados cuantificados:

(Ejemplo: actividad D)

Niños 2011. Actividad, consigna "D", TuxPaint/Tortugarte



Niños 2011. Actividad, consigna "D", TuxPaint/Tortugarte según grado escolar (%)



Niños 2011. Actividad, consigna "D", TuxPaint/Tortugarte, según contexto sociocultural . (%)



Principales conclusiones:

- En términos de “trabajos completos” las actividades se pueden ordenar de esta manera: 6/10 lograron completar la tarea en Tux Paint. 5/10 lograron hacerlo en Laberinto. 4/10 lograron hacerlo en Scratch. Y 3/10 lograron hacerlo en Escribir.
- Los desempeños varían según las actividades que se proponen; actividades más relacionadas a la ofimática convencional (redacción de textos o edición de esquemas gráficos)*, o actividades alternativos como los que se basan en lenguajes de programación, apelando a procesos de interacción con la computadora más complejos.
- Las variaciones encontradas muestran particularidades significativas en cuanto a los grados escolares. En las actividades más próximas a la ofimática, la incidencia de la escolarización y la gradualidad es mayor. En cambio en actividades como la programación, los resultados tienden a alterar el esquema graduado.
- La experiencia de trabajo acumulada por grupos multigrado incide también en el desempeño en las actividades. Para las cuatro actividades analizadas, el desempeño de los grupos multigrado (escuelas rurales), en los grados más bajos (3º y 4º), fue comparativamente superior al de sus pares de escuelas graduadas (urbanas).
- Las variaciones de los desempeños en las distintas actividades no resultó igualmente significativa en relación al contexto socio cultural de los niños. No obstante, Laberinto fue la actividad que mostró mayor distancia entre niños de distintos contextos y Tux Paint fue la que los encontró más próximos.

mperez@anep.edu.uy

www.anep.edu.uy