

GRUPO 1

Una Laptop por Niño

20120886 GAMARRA SANCHEZ, ALEXANDRA LELY

20120656 LINO SUÁREZ, ANA HAYDEÉ

20122025 LOAIZA PORCEL, XIMENA AZUCENA

20120909 MAGUIÑA CHÁVEZ, LIDIA ANGELLA

20120962 MOLINA ALTAMIRANO, MANUELA ALEJANDRINA

2012



one laptop per child

Índice

I. Introducción

II. Antecedentes

III. OLPC en el Perú

IV. Evaluación

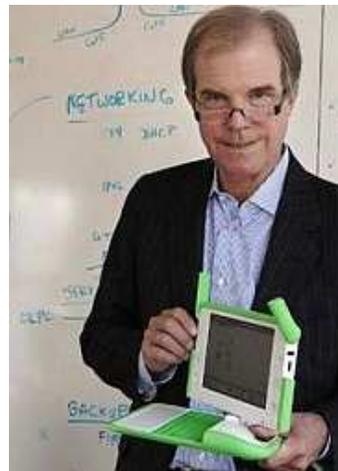
V. Bibliografía

I. Introducción

En la actualidad, estamos rodeados de la tecnología, sin ella nuestras actividades cotidianas no serían las mismas, ¿Imaginas tu vida sin internet? Resulta escalofriante el tan solo decirlo; sin embargo, en los rincones más alejados y olvidados de nuestro país existen personas que aún no tienen la posibilidad de acceder a una computadora; es verdad que para ellos esto no es algo indispensable, pero que sucedería si les brindáramos la oportunidad de ingresar a esta era globalizada, ¿No estaríamos contribuyendo a la inclusión social y a la igualdad de oportunidades?

II. Antecedentes

El proyecto educativo “One laptop per child – OLPC” (una laptop por niño) surgió contemporáneamente a la organización sin fines de lucro del mismo nombre a raíz de una iniciativa para financiar, manufacturar y distribuir laptops de bajo costo cuyas herramientas ayuden en el acceso a la tecnología y la información así como a la mejora educativa en países en vías de desarrollo.



Los catedráticos del área multimedia de la universidad de Massachusetts Institute of Technology (MIT) liderados por el profesor Nicholas Negroponte lanzaron el proyecto de una laptop cuyo costo sería accesible (100 dólares) en el año 2005. La Laptop XO fue presentada en enero de 2006 en el Foro Económico Mundial en Suiza. El proyecto cuenta con el apoyo y colaboración de Google, AMD, Red Hat, News Corp, Brightstar Corp y otras empresas.

La OLPC

La organización OLPC busca acercar a una educación de calidad y crear oportunidades educativas especialmente para los niños de los países más pobres del mundo dándole a cada uno una laptop resistente, de bajo costo y con bajo consumo de energía. Esta laptop que ha sido nombrada XO ha sido especialmente diseñada para trabajar en condiciones difíciles y en áreas remotas; viene equipada con un software y hardware especiales que incluyen actividades que buscan ayudar ya los niños a aprender, explorar, crear y compartir. Al ser una organización sin fines de lucro tiene como prioridad la educación de los niños, por esta razón hay 5 principios que se aplican donde las XO vayan:



olpc



1. Los niños pueden (y deben) llevarse la laptop a sus casas para poder utilizarlas cuando lo necesiten.

2. Se prioriza la educación primaria (niños de 6 a 12 años).

3. Se busca tener un gran impacto, por eso se trabaja con cifras grandes.

4. Es importante que los beneficiarios tengan acceso a internet.

5. El software se actualiza según las necesidades del niño.

PRINCIPIOS
BÁSICOS

OLPC en el mundo

El programa ha tenido gran acogida mundial y actualmente se encuentra en más de 35 países de los 5 continentes, estas son algunas cifras:

País	XO adquiridas
Perú	902 000
Uruguay	510 000
Ruanda	110 000
Argentina	60 000
México	53 000
Colombia	22 300
Haití	15 000
Mongolia	14 500
Iraq	9 150
Nigeria	6 100
Etiopia	6 000
Ghaza	6 000
Nepal	6 000
Nicaragua	5 000
Afganistán	5 000
Australia	4 400
Papúa Nueva-Guinea	2 350
Sri Lanka	1 350
India	1 000
Camboya	1 000



III. OLPC en el Perú

La creciente demanda por acercarse a las tecnologías de información, principalmente en sectores rurales del país, ha impulsado un proyecto de grandes dimensiones que permite incorporar nuevas tecnologías educativas y acortar la enorme brecha digital existente entre sectores urbanos y rurales. La inversión comprometida hasta el momento en este tipo de tecnologías supera los 155 millones de soles (US\$44,8 millones) y se prevé que para fines del 2012 se hayan entregado laptops XO a todas las escuelas primarias públicas del país.

a) Orígenes en el Perú

El programa una laptop por niño empieza su funcionamiento en Perú en el año 2007, durante la presidencia de Alan García, siendo entonces Ministro de Educación José Antonio Chang, Viceministro de Gestión Pedagógica: Idel Vexler Talledo, Director General de Tecnologías Educativas: Oscar Becerra Tresierra y Director Pedagógico: Víctor Castillo Ríos.

Inició en el año 2008 con la distribución de 40000 laptops en 500 escuelas aprox. Escuelas pequeñas en regiones pobres fueron el objetivo en esta primera fase, dentro de estas, se priorizo a las que tenían acceso a electricidad e internet. En la segunda fase, el objeto de esta evaluación , se reconoció que las escuelas que quedaban en las áreas más no tenían acceso a internet, por lo que este requisito se dejo de lado , pero el de electricidad se mantuvo. Entre Abril y Noviembre del 2009, las laptops se distribuyeron a todos los estudiantes y profesores de las escuelas seleccionadas para la presente evaluación (la mayoría de computadoras se repartieron en Agosto).



b) El programa “Una laptop por niño”

“El Programa “Una Laptop por Niño” responde a la demanda de calidad educativa y de equidad a través de la integración de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso educativo desde la identidad nacional, en especial, en aquellas zonas con mayor índice de pobreza, altas tasas de analfabetismo, exclusión social, dispersión de la población y bajas tasas de concentración de población escolar, para contribuir a la equidad educativa en las áreas rurales. El programa busca mejorar la calidad de la educación, para lo cual se va a modernizar y potenciar el rol de sus docentes.”

“**Una laptop por niño**” es un programa ejecutado por el Ministerio de Educación del Perú, a través de su Dirección General de Tecnologías Educativas (DIGETE), por el cual se proporciona laptops XO a los estudiantes y docentes de las escuelas de Educación Primaria de áreas rurales, como herramientas pedagógicas que permitan contribuir a lograr la equidad educativa en pequeños poblados de la Costa, la Sierra y la Selva. Estos espacios, aislados geográficamente y con altos índices de pobreza extrema, muestran una educación de calidad inferior a la proporcionada en las áreas urbanas, entonces el programa busca mejorar la calidad del servicio educativo dado a los estudiantes de Educación Primaria de dichas áreas, que se concrete en un efectivo desarrollo de las capacidades exigidas por el Diseño Curricular Nacional.”

(Tomado del “Manual del docente para el uso de laptop XO”)



c) Objetivos del programa “Una laptop por niño”

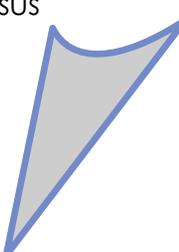
OBJETIVO GENERAL:

1. Mejorar la calidad de la educación pública primaria en especial la de los niños de los lugares más apartados de extrema pobreza, prioritariamente de las escuelas unidocentes multigrados.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

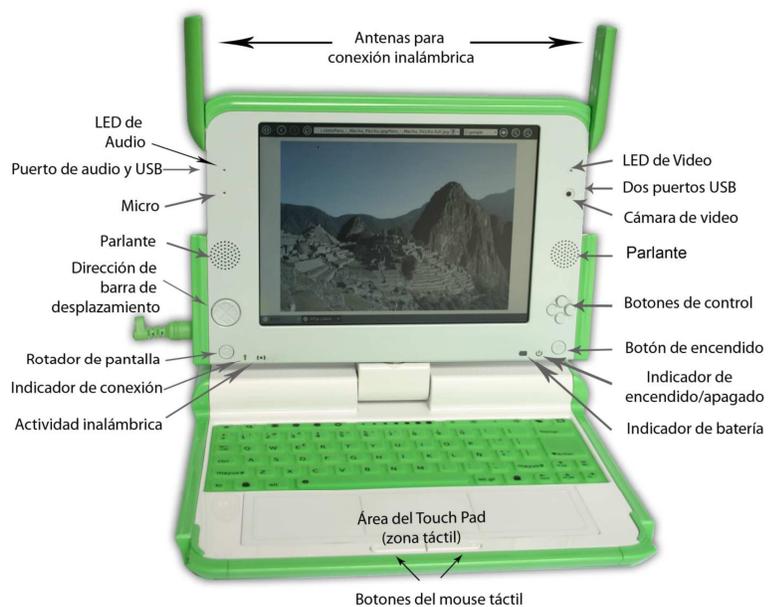
1. Generar capacidad de gestión pedagógica a las instituciones educativas para el acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
2. Desarrollar capacidades, habilidades y destrezas de los estudiantes, consideradas en el diseño curricular de los estudiantes de nivel de educación primaria a través de la aplicación pedagógica de las computadoras portátiles.
3. Capacitar a los docentes en el aprovechamiento pedagógico (apropiación, integración curricular, estrategias metodológicas y producción de material educativo) de la computadora portátil para mejorar la calidad de enseñanza y aprendizaje.

d) La Propuesta Pedagógica

1. Énfasis en el autoaprendizaje y el aprender a aprender, con el desarrollo del pensamiento creativo y crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones, con pleno acceso a las comunicaciones, la socialización de los conocimientos y el estudio en equipo mediante redes de aprendizaje.
 2. La laptop XO puede usarse como aula virtual, biblioteca o laboratorio.
 3. El modelo permite formar redes de aprendizaje entre compañeros, además de posibilitarles la investigación al darles acceso a Internet y a miles de libros, imágenes y documentos de grandes bibliotecas virtuales y bancos de datos que proporcionará el MED a través de su Portal Perú Educa.
 4. El programa abarca el trabajo con los padres de familia y la comunidad.
 5. La implementación del programa incluye el modernizar y repotenciar el rol del docente, dándole vía el Portal Perú Educa capacitación y actualización permanentes para que logren en sus estudiantes los aprendizajes que exige el Diseño Curricular Nacional.
 6. Además se proporciona un curso a distancia que es una nueva forma de aprender dirigido a docentes de las instituciones de educación primaria beneficiadas con el programa. El curso tiene como objetivo general desarrollar en los docentes capacidades y actitudes que les permitan valorar los recursos tecnológicos y sus posibilidades de aplicación en el proceso educativo.
- 

(Tomado del "Manual del docente para el uso de laptop XO")

e) Descripción de la Laptop XO



Una laptop XO es una herramienta tecnológica que se constituye como un recurso educativo porque:

- Es un **cuaderno** de miles de hojas, sin papel.
- Es una **biblioteca** en crecimiento constante.
- Es un **laboratorio** portátil.
- Es un **periódico** y **revista** al día.
- Es una **cámara digital**.
- Es un **teléfono** y **correo**.
- Es un **parque de diversiones** seguro y educativo.
- Es decenas de **instrumentos musicales**.
- Es una **regla** y **aparato de mediciones**.

Se busca con estas herramientas impulsar el desarrollo cognitivo del niño.

f) Funciones

Existen numerosas aplicaciones que una laptop XO puede tener, en el caso peruano una comisión de especialistas de la Dirección General de Tecnologías Educativas, con asesoría del señor Walter Bender ha seleccionado las siguientes actividades con las que las laptops entregadas cuentan:

- Del sistema:
 - Python
 - Terminal
 - Log Viewer
 - Analyze
- Otros
 - Moon (luna)
 - Clock (reloj)

1. Del sistema y otros

- Sudoku
- Etoys (Juguetes electrónicos)
- Implode (implosión)
- Jigsaw Puzzle (rompecabezas)
- Slider Puzzle (rompecabezas)
- Conectar
- Maze (Laberinto)

2. Juegos

- Medir
- Write (escribir)
- Navegar
- Regla
- Calculadora
- SynthLab (para diseñar)
- XaoS
- Distancia

3. Herramientas

- TortugArte
- TamTam Mini
- TamTam Editar
- TamTam Jam
- Pintar

4. Arte

g) Diferencias entre una laptop estándar y una Laptop XO

Características	Laptop XO	Laptop estándar
Tamaño	Menor	Normal
Plataforma	Linux	Windows
Pantalla e iluminación	Visible bajo el sol	No es muy visible bajo el sol
Velocidad	Menos rápida	Normal
Duración batería	10 horas	2:30 horas
Utilización de Energía eléctrica	Mínima	Básica
Wi-fi	Dos antenas, rápido acceso	Acceso limitado
Almacenamiento	Memoria flash	Disco duro
Complejidad de Tareas	Solo básicas	Puede realizar tareas más complejas
Tipo de Programas	Diseñados especialmente para la educación.	De uso comercial, diseñado para todos los usos.
Uso de energía	Usa menos de la décima parte que una laptop estándar	Necesita más energía
Carga de batería	Se puede cargar con un panel solar	Se carga con energía eléctrica.
Red de equipos	Las unidades forman una red autogestionada, forman una cadena.	No

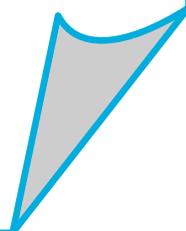


IV. Evaluación

El Banco Iberoamericano de Desarrollo (IDB) ha realizado una evaluación del programa "OLPC" y como Perú es el país que ha adquirido más laptops XO decidieron hacer el estudio en el mencionado país.

Para la evaluación del programa OLPC se uso información recolectada en 15 meses de implementación de las laptop XO en 319 escuelas primarias rurales del Perú. Los resultados indican un aumento en el uso de computadoras en la escuela y la casa. No se encontraron efectos sobre las áreas de Matemáticas y Lenguaje; sin embargo si se encontraron efectos positivos en habilidades cognitivas. Tampoco se encontró un aumento significativo en el enrolamiento o la asistencia de los niños al colegio.

Cabe mencionar que a pesar que la política nacional era que las laptops se podían llevar a la casa pero no serían reemplazadas si eran dañadas o robadas. Debido a esto, algunos directores decidieron que las laptops se quedaran en los colegios. En otros casos, parece que hubo un problema de comunicación y los padres pensaron que se harían responsables económicamente por el robo o daño, por lo que prefirieron que la laptop se quedara en la escuela. Estos problemas de implementación resultaron solo 40% de los estudiantes llevando las laptops a sus casas.



V. Bibliografía

- CRISTIA, Julián P. y otros
2012 Technology and Child Development: Evidence from the One Laptop per Child Program ; Department of Research and Chief Economist, IDB WORKING PAPER SERIES No. IDB-WP-304, Inter-American Development Bank. Consulta: 19 de abril de 2012.
<<http://idbdocs.iadb.org/wsdocs/getdocument.aspx?docnum=36706954>>
- MINISTERIO DE EDUCACION
2008 Manual del docente para el uso de la laptop XO. Programa una Laptop por niño. Consulta: 19 de abril de 2012.
<http://www.perueduca.edu.pe/olpc/archivos/GUIA%20Pedagogica%20OLPC_p1.pdf>
- MINISTERIO DE EDUCACION
2008 “*Parte II: Actividades de las Laptops XO*”. Consulta: 19 de abril de 2012.
<http://www.perueduca.edu.pe/olpc/archivos/GUIA%20Pedagogica%20OLPC_p2.pdf>
- MINISTERIO DE EDUCACION
2008 “*Parte III: Actividades para el aprendizaje con Internet*”. Consulta: 19 de abril de 2012.
<http://www.perueduca.edu.pe/olpc/archivos/GUIA%20Pedagogica%20OLPC_p3.pdf>
- OLPC's
s/f. One Laptop per child. Worldwide over 2.4 million children and teachers have XO laptops. Consulta: 19 de abril de 2012.
<<http://one.laptop.org>>
- 