

Encabezado: La tecnología en la vida de Mayra

Por Mayra Leticia Ahumada

El primer día en el 'Clubhouse planetario' marcaría la vida de Mayra. Todos los proyectos y creaciones resultaron muy interesantes para ella; sin embargo, uno especialmente llamó su atención y la invitó a seguir visitándolo.

El proyecto llamado “¿Dónde está La banda?”

(www.clubhouse.org.mx/planetario/galeria/animacion/Elbarrio.swf), animación realizada en flash por una adolescente, despertaría en ella un gran interés por la tecnología.

Mayra Leticia Ahumada Fabián es una adolescente de 15 años que estudia actualmente en la preparatoria 11 ubicada en Guadalajara, Jalisco, quien considera que conocer el Clubhouse fue una gran oportunidad que llegó a su vida y a la de otros adolescentes quienes aseguran que la tecnología les inyectó confianza en sí mismos.

El Clubhouse es un modelo educativo extraescolar que provee un ambiente de aprendizaje creativo y seguro en el que niños y jóvenes de escasos recursos económicos, apoyados por asistentes, exploran sus propias ideas, desarrollando con ello habilidades y su autoestima mediante el uso de tecnología.





La empresa Intel Computer apoya a diversos clubhouses alrededor del mundo con lo cual brinda a miles de jóvenes el acceso a recursos, desarrolla sus habilidades y les brinda ricas experiencias con la tecnología que los ayudan en sus estudios, a participar en el desarrollo de sus comunidades y a proyectarse con éxito. Entre las principales áreas de experimentación se encuentra el diseño gráfico, producción de audio y video, multimedia, robótica y diseño web.

Computer Clubhouse es un programa educativo desarrollado por el Museo de Ciencias de Boston, Massachusetts, en Estados Unidos, con la colaboración del Laboratorio de Medios del Instituto Tecnológico de Massachusetts y la aportación de diversos patrocinadores.

El primer Clubhouse se abrió en el año 1993 en la sección del Museo de la Computadora y ha llegado a constituirse como modelo ideal para propiciar un ambiente de aprendizaje, donde los jóvenes exploran sus propios intereses y desarrollan confianza para seguir aprendiendo.

En México, la organización civil responsable de la operación de los Computer Clubhouses es Vamos FDS, A.C., con la cual estableció convenio el Museo de Ciencias de Boston y la empresa Intel.

El Clubhouse planetario ubicado en la ciudad de Guadalajara, Jalisco, se creó desde el mes de octubre del 2002. Lety recuerda que mientras estudiaba en la secundaria número 27 "Jesús González Gallo", la organización llamada "OCÚPATE" dedicada a ayudar a los adolescentes a seguir adelante en la vida, visitó su salón de clases e invitó a un grupo de adolescentes de dicha secundaria, entre quienes estaba Lety, a participar en el Clubhouse.

Así "OCÚPATE" llevó a Lety y a su grupo a conocer dicho programa y a mostrarle todo lo que podía hacer y aprender con la tecnología. El 'club', afirma, despertó en ella un gran interés como ocurrió con alrededor de 375 jóvenes registrados en este Clubhouse de Guadalajara, Jalisco, de los cuales 53 son miembros que asisten con frecuencia.

"Las animaciones, los videos, los fotomontajes y la música que podía incluir fueron muy interesantes para mí", dice Lety. Para ella, el trabajo "¿Dónde está la banda?" (www.clubhouse.org.mx/planetario/galeria/animacion/Elbarrio.swf),

realizado por Marilú Medina despertó su creatividad y el deseo de conocer más sobre animación por lo cual comenzó a investigar sobre este tipo de programas de software, especialmente por todos los efectos que se podían hacer con ellos. Lety se considera afortunada de ser miembro del Clubhouse puesto que en México del total de adolescentes, según estimaciones de Intel, sólo 32% tiene acceso a tecnología de información y comunicaciones (TICs); y el 68% que resta no tiene acceso y no tiene idea de lo que puede hacer la tecnología.

En opinión de Lety, la diferencia entre las historias sobre la vida de una persona que si sabe y otra que no sabe nada sobre tecnología es notoria: “Tengo una amiga en la prepa que no ha tenido mucho contacto con la tecnología, a ella se le dificulta mucho hacer sus tareas y le parece muy extraño estar entre personas que hablan sobre este tema”, afirma.

De acuerdo con ella, en el Clubhouse no sólo descubrió que la tecnología es muy importante para la vida social, también observó que existen diversos aspectos interesantes y necesarios de la tecnología para la vida diaria como la rapidez, la calidad y la presentación de trabajos y tareas así como una comunicación más rápida y eficaz. Asimismo, señala que es más fácil y rápido estar al tanto de las noticias más recientes que se transmiten por diferentes medios de comunicación gracias a Internet.

Lety tiene amigos que han descubierto la tecnología y los beneficios que ésta trae a la vida cotidiana de las personas. Daniel Segundo es uno de ellos, él descubrió con Lety todo lo que es posible hacer con las TICs.



Daniel comenta que el acceso a la tecnología le brindó más confianza en él mismo y encontró que todo era más fácil con el uso de la tecnología. Por ejemplo, dijo, desde el lugar en el que se encuentre tiene la posibilidad de hablar con un amigo con sólo marcar su número a través de un teléfono celular.

De la misma forma, señala que las computadoras también hacen su vida más fácil puesto que tiene la posibilidad de investigar sobre diversos temas a través de Internet.

“La tecnología me ha beneficiado también en cuestiones laborales porque han surgido muchos programas nuevos que no me imaginaba. Con la tecnología tuve

un trabajo a través de un ‘ciber’ y ahora sé hacer muchas cosas que antes nunca me imaginaba”, expresó. (www.youtube.com/watch?v=wGsE9nw0vlw). Además del entusiasmo de Daniel, Lety señala que el apoyo de sus amigos Maggi, Pablo y Chava fue muy importante y la motivaron a regresar al Clubhouse y a seguir adelante descubriendo la tecnología. Para ella, conocer las actividades que podía realizar en el Clubhouse son de gran ayuda y la motivan a continuar con su formación.