

La Satisfacción De Un Grupo De Reclusos Con Una Propuesta Formativa De Scratch

Resumen

En el presente trabajo se analiza la satisfacción de un grupo de reclusos tras haber participado en un taller desarrollado con la herramienta Scratch. Además, recoge la valoración que del proceso han realizado los profesionales del Centro Penitenciario, el investigador-formador y los internos que han participado en el taller. Esto es, la valoración que los diferentes agentes han realizado de una experiencia marcada por la singularidad del entorno y por las características propias de los participantes en la experiencia ya que contaban con escasa formación y apenas unos pocos conocimientos informáticos, que condicionaron la dinámica de aula y determinaron la elección de los instrumentos de medida.

Palabras clave: Scratch, Entorno Penitenciario, Grado de Satisfacción

Objetivos

El objetivo fundamental de esta comunicación es presentar los resultados referentes al grado de satisfacción de un grupo de reclusos tras haber realizado un taller de creación de videojuegos con la herramienta Scratch. Se recogen también las valoraciones que hacen el equipo psico-pedagógico y el formador-investigador sobre lo que, desde su punto de vista, el taller ha aportado a las personas participantes.

Marco teórico

La dinámica de las prisiones y las características de las personas en régimen de privación de libertad no ofrecen muchas posibilidades para la reeducación e inserción en la sociedad, a pesar de que según se recoge en la declaración de intenciones del Reglamento Penitenciario Español, estas sean unas de sus misiones principales. Por ello,

“[...] en los centros penitenciarios se llevan a cabo multitud de actividades culturales con el objeto de que las personas presas adquieran un desarrollo integral y estimulen sus aptitudes creativas [...] Estas actividades cumplen un doble propósito: estimular el desarrollo de la creatividad de los internos y reforzar su autoestima al difundir los trabajos en su entorno social” (Secretaría General de Instituciones Penitenciarias, 2010, p. 41).

Sin embargo, debido en parte a las condiciones del propio entorno penitenciario, en la mayoría de los casos, estas actividades no cumplen el fin para el que fueron pensadas.

En este contexto excepcional, se pensó que realizar un taller de Scratch podría ayudar en este cometido y operar cambios en los participantes que trabajasen con cierta

continuidad con esta herramienta, ya que esto había sido probado en investigaciones previas (Gallager, 2010). En dicha investigación se hace referencia a los Computer ClubHouse y su propuesta formativa de Scratch.

La red de Computer ClubHouses¹ es un buen referente que muestra que el trabajo con Scratch ha ayudado (y sigue haciéndolo) a jóvenes provenientes de capas sociales poco favorecidas (Maloney et al., 2004). Una de las principales razones es que los participantes de diversas procedencias pasan de ser consumidores de “media” a productores de sus propias “media” adquiriendo una participación activa en el desarrollo de producciones que se ajustan a los intereses, formatos y nivel de competencia de cada participante. Trabajando con Scratch, los participantes desarrollan habilidades esenciales en el Siglo XXI, tales como programar y compartir proyectos, aprender conceptos matemáticos e informáticos; pensar creativamente, razonar sistemáticamente y trabajar colaborativamente (Urrea, Badilla, Miranda & Barrantes, 2012).

A través del presente trabajo se quiere presentar la satisfacción de los diferentes grupos de participantes que tuvieron la oportunidad de asistir al desarrollo de esta experiencia formativa, así como la competencia percibida por la población reclusa participante con respecto a sus capacidades digitales.

Método de investigación

Se trata de una investigación cualitativa que toma como fuente de datos el diario del investigador, las entrevistas realizadas al equipo psicopedagógico y las respuestas vertidas por las personas presas en un cuestionario que ha sido elaborado utilizando una metodología dialógica en la que cada participante expresaba qué estaba dispuesto a responder, siendo este último instrumento mixto, pues aparecen varios tipos de datos.

Participantes: Un grupo de 12 varones pertenecientes al módulo de respeto del Centro Penitenciario de Álava (Nanclares de Oca), el psicólogo y la coordinadora de formación, y el formador-investigador que actúa como observador participante. Códigos utilizados para conocer de dónde procede la información: Q (cuestionario), P (participante), D (diario), d(día), for (formadora), E (entrevista).

El análisis de la información se ha realizado a través del NVIVO8. (Aristizabal y Vizcarra, 2013)

Resultados

Con respecto al aprendizaje percibido, la perspectiva de los participantes en el taller y de los profesionales ha sido diferente. Mientras los participantes declaraban que habían aprendido entre normal y bastante (gráfico 1), los profesionales del centro penitenciario apenas podían creer que fueran capaces de haber hecho lo que mostraron en una sesión de puertas abiertas.

1 Red de centros juveniles de actividades extraescolares: <http://www.computerclubhouse.org/>

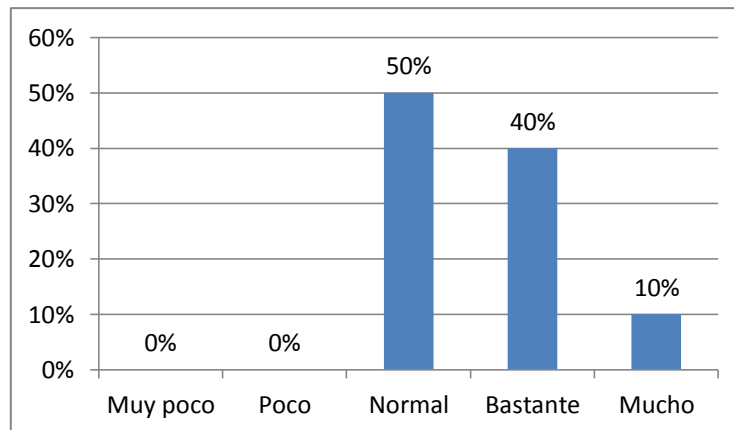


Gráfico 1: ¿Cuánto has aprendido?

“Los funcionarios piensan que no valemos para nada, pero si nos dan oportunidades como esta podemos demostrar que podemos hacer muchas cosas.”. [P5, D1-d23]

“Los funcionarios se reían al principio cuando les decía que estaba haciendo videojuegos. Ahora que ya saben lo que hacemos no se ríen tanto.” [P8, D1-d23]

La valoración y la posterior reflexión que hace la coordinadora de formación, es reseñable, ya que piensa que quizás se estén minusvalorando las **capacidades de los internos**.

“Antes de comentar no esperaba que fueran capaces de hacer todo lo que han hecho. Llevo años con la mayoría de ellos y los conozco bien. En ningún caso hubiera pensado que iban a ser capaces de hacer esos juegos. El caso del interno 1 fue espectacular. Después de ver los trabajos me marché a casa pensando que quizás los están infravalorando, que no somos capaces de ver de lo que son capaces.” [E1-For]

Esta percepción inicial que auguraba que no serían capaces de crear videojuegos con Scratch no era solo propia de los profesionales del centro, sino que era compartida por quienes participaron en el taller. Así se recogió en el diario y en el cuestionario.

En el cuestionario tan solo el 20% de los reclusos (gráfico 2) declara que **al principio se veía capaz** de hacer creaciones con Scratch.

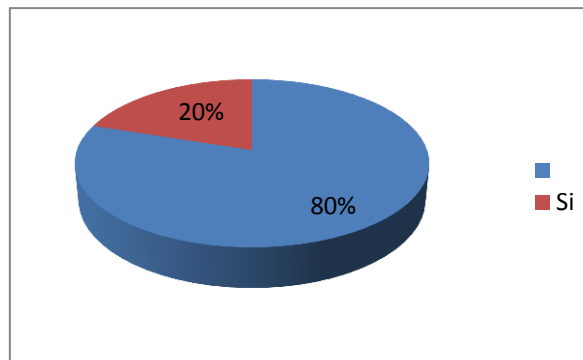


Gráfico 2: ¿Creías que podías hacer los videojuegos que has creado?

“Yo cuando vine al taller dije que no sabía casi ni encender el ordenador. Cuando nos dijo que íbamos a crear videojuegos yo pensé que nunca lograría hacerlo” [P4, D1-d21]

“Yo que no sabía nada de ordenadores cuando vi que era capaz de hacer que la bruja se mueva y además cazarla, me pareció una pasada. Ha sido muy importante ver en las primeras sesiones que éramos capaces de seguirte y de ir personalizando los juegos.” [P2, D1-d20]

La evolución del aprendizaje estaba relacionada con que la herramienta permitía abordar proyectos adecuados al nivel de cada uno, permitiendo que avanzasen a su ritmo.

“Cuanto más sabías, más querías saber ya que así, podías hacer más cosas en tus juegos. Cuanto más sabíamos más te preguntábamos. Yo al principio no tenía preguntas, pero al final me podía estar toda la hora preguntándote cosas que no sabía y quería saber”. [P8, D1-d22]

Cuando se solicitó que dijieran lo **que estaba suponiendo para ellos el taller**, dijeron que suponía una liberación para evadirse de su realidad, un entretenimiento que reforzaba su confianza.

“No pensar tanto en los problemas por lo que estás privado de libertad. Te libera mucho la mente al estar entretenido”. [P7-Q1]

“Confianza en mí mismo, Imaginación, Compañerismo, 2 horas diarias que no pienso que estoy encerrado” [P10-Q1]

“Uno tiene la cabeza en otras cosas, en todos los problemas que tenemos, en nuestros hijos, las esposa, la familia y perdemos ese niño que todos llevamos dentro, este curso te devuelve mucho de eso, hasta te olvidas en dónde estás, se te pasa el tiempo y no piensas en lo que te atormenta el resto del día.”[P4-Q1]

En cuanto a la satisfacción con el desarrollo del taller, al finalizar el taller se pasó un cuestionario que se elaboró conjuntamente con los participantes. Se les preguntaba **cómo valoraban el taller** (gráfico 3).

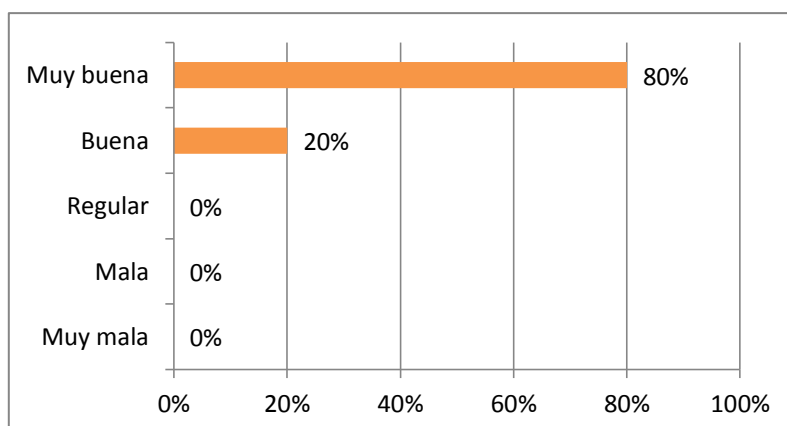


Gráfico 3: Valoración general del taller

Cuando se les preguntaba sobre **la duración del taller**, tanto los participantes como la coordinadora de formación entendían que hubiera positivo que la experiencia se hubiera extendido durante más tiempo (Gráfico 4).

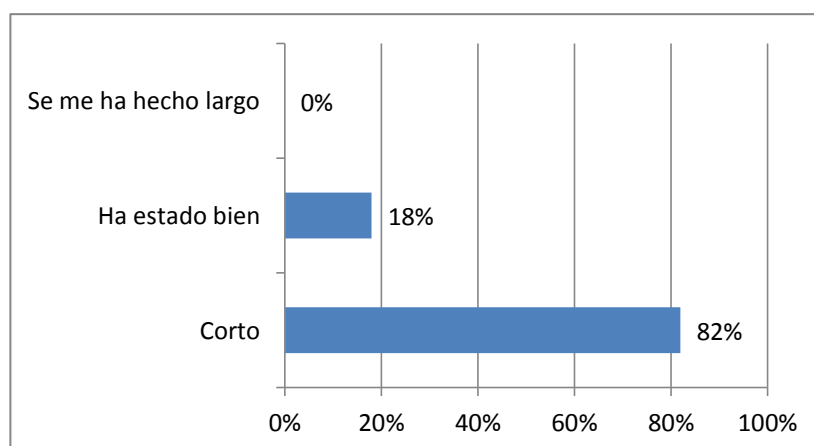


Gráfico 4: Duración del taller

La satisfacción se muestra en diferentes momentos de la experiencia:

“Ahora que empezamos a entender y a ver más fácil cómo se pueden hacer juegos chulos, el curso se acaba. Esto debería durar seis meses, ¡seguro que haríamos juegos muy chulos!”. [P6-D1-d24]

Cuando se les preguntó por lo que más les había gustado del taller, se refirieron al buen ambiente de clase, al trato recibido por el formador-investigador y a lo bien que lo han pasado trabajando con Scratch. Y así, el 80% de los participantes lo califica como bueno o muy bueno (gráfico 5). Esta valoración queda recogida en los comentarios recogidos en el cuestionario y en el diario de investigación.

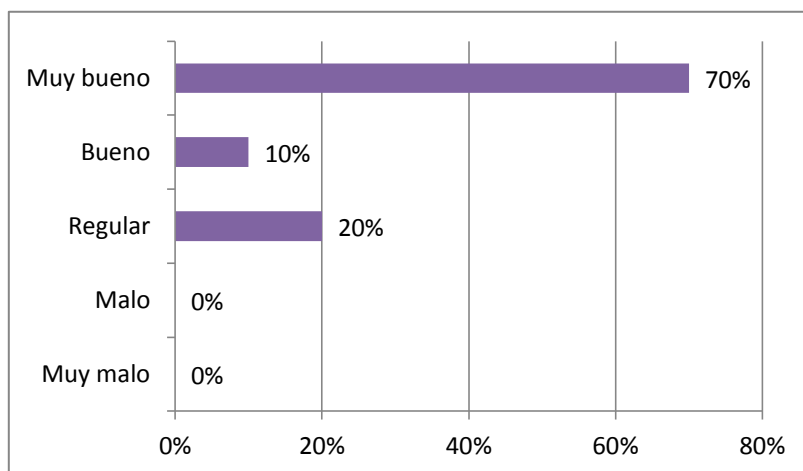


Gráfico 5: Ambiente en el taller

“Gran parte del éxito ha estado en que nos has hecho creer que somos capaces. Aquí lo normal es que te hagan ver que no eres capaz de nada, entre los reclusos y con los funcionarios. En tu caso ha sido totalmente lo contrario”. [P3, D1-d20]

El **trato personal** que los reclusos recibieron en el taller ha sido una cuestión muy valorada.

“Aquí enseguida te encasillan, o eres enfermo mental, drogata, ladrón, matón, pederasta,...nunca te ven como una persona que puede cambiar. Aquí ha salido una parte de nosotros que no tiene sitio en la cárcel. Aquí hemos podido ser personas y no presos”. [P8-D1-d9]

A la hora de valorar **lo que más les había costado** destacan dos ámbitos, el relacionado con los conocimientos informáticos previos y el relativo al desarrollo de programas con Scratch. La mayoría de ellos apenas tenían conocimientos básicos sobre uso de ordenadores y esto quedó reflejado como algo que inicialmente supuso una barrera de entrada.

“Lo que más me costó fue el inicio por no tener ni idea de ordenadores”. [P7-Q1]

“Construir los bloques para el movimiento de los dibujos, y me sigue costando”. [P9-Q1]

“Me ha costado recordar todas las aplicaciones que tiene el programa, aunque cacharreando se van encontrando los comandos que unos desea”. [P4-Q1]

Discusión de los datos y conclusiones

Los resultados recogidos indican que el taller ha ido más allá de lo puramente formativo. Ya que se pasó de una situación en la que los participantes no creían ser

capaces de crear videojuegos, a otra en la que veían que podían afrontar la creación de aplicaciones cada vez más complejas. Scratch permitió que cada persona desarrollase programas que se ajustaban a sus gustos e intereses (Resnick y Silverman, 2005). Al final del taller los participantes se percibían como mucho más capaces de lo que en un principio creían.

Los cambios observados por los profesionales del centro penitenciario fueron muy llamativos, vieron superadas las expectativas que tenían sobre sus capacidades cognitivas y detectaron un cambio en su comportamiento. Estos resultados coinciden con los del trabajo etnográfico realizado por Peppler y Kafai (2007) en relación a los “Computer ClubHouse”.

La satisfacción general del taller ha sido positiva y tanto los participantes como la coordinadora de formación vieron interesante dar continuidad a la experiencia.

Referencias bibliográficas

- Aristizabal, P., & Vizcarra, M.T. (2013). Eztabaida taldeetan jasotzen den informazioa tratatzeko zailtasunak: NVIVO 8, analisisirako tresna lagungarria. *Tantak*, 25 (2), 97-117.
- Gallagher, D. (2010). *Assessing youth impact of the computer clubhouse network (The Computer Clubhouse Network)*. Menlo Park, CA: SRI International.
- Maloney, J., Burd, L., Kafai, Y., Rusk, N., Silverman, B. & Resnick, M. (2004). *Scratch: a sneak preview*. (pp. 104–109). Presented at the Second International Conference on Creating, Connecting and Collaborating through Computing, Washintong, D.C.:IEEE Xplore.
- Peppler, K. A., & Kafai, Y. B. (2007). From SuperGoo to Scratch: exploring creative digital media production in informal learning. *Learning, Media and Technology*, 32(2), 149–166.
- Resnick, M., & Silverman, B. (2005). *Some reflections on designing construction kits for kids*. In M Resnick (coord.) *Proceedings of the 2005 conference on Interaction design and children* (pp. 117–122). Boulder, Colorado: ACM Press.
- Secretaría General de Instituciones Penitenciarias. (2010). *Sistema Penitenciario Español*. Madrid: Secretaría General de Instituciones Penitenciarias.
- Urrea, C., Badilla, E., Miranda, X., & Barrantes, D. (2012). Hacer para pensar: ideas, espacios y herramientas. *Actualidades investigativas en educación* 12 (1), 1–21.