



La Asociación sin fines de lucro Sugar Labs Anuncia su Nueva Versión de la Plataforma de Aprendizaje Sugar para Niños que Funciona en Notebooks y PCs

Cambridge, MA, March 16, 2009: Sugar Labs™ anuncia que la versión 0.84 de la Plataforma de Aprendizaje de Sugar para la XO-1 de OLPC, las PCs de aula y los notebooks ya se encuentra disponible. Diseñada desde un principio para los niños, el entorno Sugar es usado aproximadamente por un millón de estudiantes, cuyas edades fluctúan entre los 5 y 12 años, en aproximadamente 40 países durante todos los días del calendario escolar. Esta versión mejorada se caracteriza por poseer nuevas Actividades colaborativas. Asimismo, y en respuesta a la retroalimentación brindada por los docentes, posee la capacidad para detener y reanudar las Actividades con facilidad, lo cual permite ahorrar tiempo en el aula.

Walter Bender, Director Ejecutivo de Sugar Labs, comentó lo siguiente: “Nos encontramos muy emocionados con este lanzamiento que funciona en un mayor número de PCs que antes y posee Actividades nuevas y únicas para que los niños investiguen juntos, tales como la Actividad Mapa Mental, una herramienta de pensamiento crítico que se usa para crear diagramas que representan conceptos e ideas que se encuentran relacionados y dispuestos alrededor de una palabra clave o de una idea central y la Actividad Portafolio, una herramienta de evaluación que brinda mayor facilidad para que tanto los docentes como los padres de familia revisen el progreso que realiza el niño.” Igualmente, el Diario Sugar, que proporciona un back up automático y el historial del trabajo de los estudiantes, posee nuevas características a fin de permitirles tomar apuntes o hacer comentarios respecto a su trabajo, así como volver a visitar y revisar proyectos anteriores. Por su parte, la nueva Actividad Infoslicer (Selecciona y Corta Información) permite a los docentes seleccionar el contenido de páginas Web con facilidad y rapidez para editarlo, organizarlo y distribuirlo como material pedagógico. De igual modo, para los estudiantes mayores que tienen curiosidad por saber cómo funcionan las computadoras, la función Vista de Código es actualmente general para todas las Actividades”.

La Plataforma de Aprendizaje Sugar es un software libre y de código abierto y se encuentra disponible para ser descargado en www.sugarlabs.org. Sugar, la interfaz originaria de la XO-1 de OLPC de uso diario en todo el mundo, ha sido traducida a 26 idiomas y tiene 50 idiomas más en proceso de traducción. El apoyo comunitario se encuentra disponible en línea las 24 horas al día/7 días a la semana. Sugar se encuentra disponible en las principales distribuciones GNU/Linux, las últimas computadoras con virtualización Apple Macintosh™ y las PCs Windows™ ejecutadas vía un Live CD de GNU/Linux que no modifica el disco duro. Igualmente, en el tercer trimestre del 2009, se ha programado el lanzamiento de Sugar en formato de tarjeta de memoria (memoria flash) extraíble, una versión de Live USB diseñada para simplificar el uso de Sugar en el aula.

La plataforma de aprendizaje de Sugar forma parte de la colección permanente del Museo de Arte Moderno de Nueva York. Asimismo, en los International Design Excellence Awards '08 (Premios Internacionales a la Excelencia en Diseño 2008) le fue otorgada una medalla de plata. Su innovador enfoque “centrado en el aprendizaje” ha recibido elogios por parte de los docentes a nivel mundial. Las Actividades de Sugar, exclusivas de la plataforma, permiten a los alumnos estudiar y crear juntos. Los estudiantes aprenden tanto del docente como de otros alumnos.

El Sr. Bender comentó lo siguiente: “Sugar 0.84 representa un paso importante a medida que se trabaja para lograr la versión 1.0 de Sugar en formato de tarjeta de memoria extraíble que simplificará, en gran medida, la evaluación y el uso de Sugar en el aula. Asimismo, este formato de tarjeta de memoria extraíble hace posible que Sugar se ejecute a partir de un simple formato de memoria USB en casi cualquier computadora actual desde las

