

INFORMATICA EDUCATIVA UNA ALTERNATIVA POR EJECUTAR

JAIRO LONDOÑO O. *



Los frágiles deditos de Daniel están sobre el teclado del computador; sus ojos fijos en la pantalla, esperan que en cualquier momento tenga éxito con alguna de las teclas que está pulsando; de pronto, tres banderas de colores desaparecen y quedan solo dos. Observa, mira que fue lo que hizo y descubre que presionó la tecla del número tres. Así jugando, viendo figuras de colores que surgen, se desvanecen o cambian de forma, identifica los primeros números que a sus cuatro años aún no ha tenido quien se los enseñe. Comienza a diferenciar los conceptos de «suma» y «resta»; se cansa, pulsa escape, se sale del programa y cualquier otro día motivado por su deseo de jugar y descubrir, se sienta nuevamente frente al computador para experimentar y aprender.

Este pasaje es parte de una historia observada con atención y que deja planteada una serie de inquietudes sobre el uso o usos del computador,

que estamos proponiendo en el ambiente educativo.

Indudablemente estamos viviendo en nuestro ámbito una transición entre el temor-fascinación y la aceptación-asimilación de las Nuevas Tecnologías de la Información. Resultado de esta evolución encontramos la popularización del computador y su «uso»; sin embargo ¿será la consecuencia aún de la fascinación? o responde a un proyecto particular de uso.

Lo anterior puede resolverse fácilmente; pero si sumamos otros interrogantes, por ejemplo en el ámbito de la informática educativa, vista ella como una dimensión comunicativa ¹, ¿las intenciones, las finalidades, los proyectos giran más hacia la adquisición de unos equipos, de unos periféricos? ¿estamos buscando mejores y mayores posibilidades de color, velocidad, memoria y costo?, ¿se está quedando relegado el análisis

* Profesor Departamento de Tecnología Educativa
Universidad del Quindío

pedagógico?, ¿Cómo se sustenta el computador como viabilidad de mediación?, ¿qué propuesta o modelo pedagógico subyace al montaje de la sala de informática del colegio?

El computador es ahora «prendido» por David que a sus trece años ya ha recibido clases de Sistemas en su Colegio. Su preocupación se centra en el teclado, no en la pantalla (a diferencia de Daniel) porque debe pasar un trabajo en el computador, transcribir de un libro y de algunas notas, textos que conformarán un trabajo solicitado por su profesor. Utiliza el computador como máquina de escribir. Termina el trabajo y se «sale» de lo formal; cambia de programas para jugar cartas, hacer algunos dibujos con el Paintbrush, explora algunos menú, encuentra nuevas posibilidades; luego pasa al Animator y los minutos transcurren entre gráficas, colores, dibujos importados y modificaciones olvidándose de la tarea de LOGO a la que no le encuentra sentido: listar las instrucciones que permitan construir un cuadrado, un triángulo, un círculo y una casa.

Desarrollo de habilidades?



a propuesta de formación, de aprendizaje o de enseñanza, está orientada hacia el computador como un fin en si mismo, no como una opción de mediación. Progresivamente se debe llegar a «actuar los medios»² y allí en esa posibilidad, el computador cumplirá una función que trasciende la concepción y el uso actual.

Un procesador de palabras para escribir unos textos, una hoja electrónica para procesar unos datos, un programa gráfico que permita el manejo de las herramientas de dibujo y en algunos casos un lenguaje de programación que el estudiante de bachillerato debe manejar para el diseño de algunos algoritmos propuestos. El estudiante concibe así la «asignatura de sistemas» como eso: un estanco más en el currículo el cual debe ser visto y del que se espera sacar buenas notas para pasarlo, en lo posible no tener que volver a cursarla.

Hemos forzado una tecnología al sistema educativo, esperando que ella por sí misma resuelva problemas de aprendizaje, de atención, de conocimiento. Por si misma no lo puede hacer. Menos, si como punto de referencia, se tienen programas desarrollados en otros contextos, para otras culturas, con otras aspiraciones.

Una revisión de las posibilidades del computador en la enseñanza, o mejor aun, en el aprendizaje, podría iniciar una nueva visión desde nuestras realidades, posibilidades, limitaciones y alcances.

Es posible desde lo nuestro?



Por qué no se puede contextualizar una producción de software? Por qué no es posible crear unos ambientes propicios para unos destinatarios que viven ya en la cultura informática, la cultura de la imagen? La necesidad de un desarrollo de software educativo, no depende únicamente de competencias técnicas en niveles de

programación y de conocimientos profundos en los contenidos a implementar; también depende de la conceptualización sobre los procesos cognoscitivos.

Están bien definidas las opciones actuales en cuanto a la acción del computador en el contexto educativo, como son el uso instruccional y el uso interactivo³, planteamientos que amplían la concepción de las consideraciones de Instrucción Asistida por Computador I.A.C., e Instrucción Manejada por Computador I.M.C.

A nivel de propuestas se han legitimado en «productos educativos» muy pocos de producción nacional. Son dos alternativas que sirven de punto de partida para la validación en nuestro medio, e igualmente para una búsqueda de posibilidades en la construcción de nuevos productos educativos que surjan desde nuestra identidad cultural y contextos particulares. Es cuestionable también,