

LA INFORMMÁTICA COMO RECURSO EDUCATIVO

Alvaro H. Galvis Panqueva

RESUMEN

En este trabajo se sustenta que sólo si la informática se convierte en un recurso educativo se logrará, en cada institución, ponerla al servicio del cambio que es necesario para el mejoramiento continuado de la educación. Dentro de esta misma. óptica, se hace un análisis de lo que implica la puesta en marcha de esta idea. El documento concluye destacando el papel que una organización como la RIBIE puede jugar en el acrecentamiento, mejoramiento y aprovechamiento de este recurso en la educación. Diálogo tomado de *Peanuts*. Charlie Schulz

Palabras que dirigió Alvaro Galvis en la inauguración del Congreso Colombiano de Informática Educativa (Santafé de Bogotá: Marzo 11 de 1992), en su calidad de coordinador nacional de RIBIE-COL, Red Iberoamericana de Informática Educativa, Colombia.

EXPECTATIVAS EDUCATIVAS ACERCA DE LA INFORMATICA

- Hoy aprendí algo en la escuela. Me inscribí en un curso de guitarra, otro de programación de computadores, un taller de soplado de vidrio, un curso de zapatería y otro sobre alimentos naturales.
- y qué aprendiste?
- Aprendí que aquello en que te inscribes y lo que obtienes son dos cosas distintas.

Diálogo tomado de *Peanuts*. Charlie Schulz

La conclusión anterior bien podría aplicarse a las relaciones entre informática y educación: una cosa es contar con computadores en educación, algo en 10 que te puedes inscribir, y otra es 10 que se obtiene con esto. En informática educativa no se trata simplemente de propiciar que las tecnologías informática y de las comunicaciones estén al servicio de las instituciones educativas, sino de lograr que esto contribuya a su mejoramiento, que produzca resultados valederos. La duda es ¿cómo lograrlo?

No hay una única respuesta pero vale la pena explorar las aproximaciones que se brindan.

Por una parte, si algo ha sido famoso en la era de la informática, son las *herramientas informáticas de productividad* (e.g., procesadores de texto, hojas nicas de cálculo, graficadores, manejadores de bases de datos) que hacen más fácil y permiten a las personas desarrollar en mayor grado sus capacidades humanas, centrando su esfuerzo en aquello que va más allá de la popularización de los computadores y de muchos dispositivos informáticos que van ligados a ellos quizás no se deba tanto al continuo decrecimiento de precios y aumento de potencia de los equipos, cuanto a la posibilidad que ofrecen estas tecnologías de convertirse en extensiones de las personas para la realización de tareas en que la máquina puede ser un apoyo instrumental importante. De este modo, es posible centrar el esfuerzo educativo en el desarrollo de capacidades humanas de orden superior, antes que en la realización de tareas rutinarias.

Por otra parte, puede pensarse que un *alfabeta* en la era de la informática sólo quien lee y escribe usando los medios convencionales, sino quien es capaz de intercambiar información por medios electrónicos. Una informática básica hace posible que las personas y las organizaciones se beneficien de la posibilidad de intercambiar información electrónica, actualizada e inmediata, de tener acceso a crecientes oportunidades de búsqueda, selección, uso y difusión de información. ¿No será este un segundo dominio en el que educación e informática pueden tener un entronque valadero? Una cultura informática básica va más allá de aprender a usar las herramientas informáticas y los dispositivos de intercambio de información, con lleva la comprensión *grosso modo* de la tecnología subyacente y de las condiciones de aplicación posibles y deseables, es decir, procura que haya usuarios ilustrados.

Lograr una *cultura informática a nivel profesional* es otro reto que enfrenta El sector educativo, en particular a nivel de educación superior. La transferencia tecnológica racional a que se ve abocado un país en vías de desarrollo, exige mucho más que usuarios ilustrados de informática y de sus aplicaciones a diferentes campos. Se impone que las universidades preparen recurso humano capaz de entender la informática como disciplina y como tecnología, así como de contribuir al logro de la misión de las organizaciones en las que se desempeñen, enriqueciendo su quehacer con apoyo de la informática. También se impone, desde la secundaria, descubrir los talentos que puedan asumir esta labor, al tiempo que se propicie el desarrollo de una actitud positiva por parte de los estudiantes hacia algo que cada vez más va a ser consustancial a nuestras vidas. La enseñanza de lenguajes de computación en secundaria, en forma generalizada y desarticulada del currículo, ha demostrado ser una forma efectiva de vacunar personas contra la informática y de desorientar talentos en esta área.

Finalmente, pero no menos importante, es la posibilidad de *enriquecer los ambientes de enseñanza-aprendizaje con recursos informáticos*. No basta con disponer de materiales educativos computarizados que sean pertinentes al currículo y que sean viables de usar en los equipos de disponibles. Esta es una labor importante en la que se invierten muchos esfuerzos interdisciplinarios,

pudiendo crearse ambientes educativos poderosos, es decir, aquellos que pueden dar lugar a que las personas se desarrollen viviendo experiencias significantes en forma conjetural y los que, si es necesario, también proveen los medios para llegar al conocimiento mediante transmisión del mismo. Sin embargo, es el uso que haga el docente de estos materiales, lo que puede hacer realidad que las innovaciones se lleven a la práctica, que se pase de un proceso centrado en la actividad del docente a uno que gire alrededor de la actividad del alumno.

En la sociedad de la información no tiene sentido maximizar con apoyo del computador prácticas educativas que enfatizan la transmisión de conocimiento, salvo contadas ocasiones; por el contrario, se impone ir generando en el aprendiz una capacidad de autocontrol del proceso de aprendizaje, aquella que surge de darle la posibilidad de aprender por sí mismo, en ambientes educativos agradables y ricos en oportunidades para llegar al conocimiento a partir de la experiencia. Cómo preparar a los docentes para asumir esta labor, es uno de los más grandes retos que enfrenta el sector educativo.

LA INFORMATICA COMO RECURSO EDUCATIVO

Vista la panorámica anterior, es clara la importancia de fortalecer la relación entre informática y educación. Lo que no es evidente son las estrategias para lograr el éxito esperado.

Muchas experiencias se han casado con una u otra aproximación entre las posibles, sin que se pueda afirmar que haya una más poderosa que otra. Cada uso educativo de la informática puede desempeñar un papel fundamental en el mejoramiento de la educación, cuando se aplica a la solución de problemas valederos y prioritarios; también puede ser inocuo, e incluso dañino, cuando sólo se trasplantan soluciones, sin pensar primero en las necesidades existentes, sus causas y alternativas de solución.

Estamos hablando, entonces, de que la *informática* en educación puede convertirse en un *recurso* importante, en la medida en que contribuya a cumplir la misión educativa con que está comprometida cada institución, a resolver problemas prioritarios, a satisfacer necesidades educativas que de otra forma no se pueden atender.

¿Cómo lograr esto? ¿Cómo articular la informática a la labor educativa, de manera que su contribución sea significativa?

En primer lugar, se impone una *actitud no mágica hacia la tecnología*. No se puede esperar que con sólo poner a disposición equipos, programas y asesores en informática, se produzca el cambio esperado. Estas son condiciones necesarias, más no suficientes.

Por otra parte, se requiere que la comunidad educativa, en particular los docentes y directivos, adquieran una *cultura informática básica*. En la medida en que se hayan apropiado de usos educativos de la informática valederos para el cumplimiento de su misión, entendiéndolo que hay detrás de ellos, habrá una actitud más positiva y abierta hacia la innovación apoyada con medios informáticos.

También es clave un clima organizacional en el que el *diagnóstico* de los problemas y la búsqueda de soluciones sea algo normal y periódico. Esto permitirá la definición y puesta en marcha de planes estratégicos corporativos dentro de los cuales se pueda sustentar cada uno de los usos educativos que se decida hacer de la informática

Finalmente, es fundamental la *cooperación interdisciplinaria e interinstitucional*. Nadie es especialista en todo, los problemas que se detectan son de múltiple naturaleza y exigen la cooperación de distinto tipo de especialistas. Por otra parte, en cada institución no hay todo tipo de recursos, pero cada una, en función de su misión, cuenta con recursos apropiados para el cumplimiento de la misma; no es ilógico pensar, entonces, que ambos tipos de cooperación sean requisito para lograr que la informática sea un recurso en educación.

PAPEL DE LA RIBIE

Este espíritu es el que nos ha unido alrededor de RIBIE, Red Iberoamericana de Informática Educativa. Esta es una organización que supera las fronteras de cada uno de los veintidós países participantes, en la que cooperamos instituciones de la más variada índole pero todas interesadas en el mejoramiento cualitativo de la educación con apoyo de la informática. Participamos en RIBIE ministerios y secretarías de educación, diverso tipo de instituciones descentralizadas, fundaciones, centros de formación, así como de investigación y desarrollo que compartimos este anhelo. RIBIE es también una forma particular de conmemorar el encuentro de dos mundos, el descubrimiento de América

El evento que nos congrega pretende ser un factor dinamizador de las instituciones y de las personas que se interesan por la innovación y el mejoramiento de la educación con apoyo de la informática.

Los miembros de RIBIE en Colombia, RIBIE-COL, hemos puesto nuestro mayor empeño en generar un diálogo en el que, quienes hacen educación y quienes hacen informática, puedan apoyarse mutuamente para hacer informática educativa en el que quienes ya tienen un camino recorrido puedan compartir sus experiencias y conocimientos con quienes aún no se han decidido o tienen limitaciones para hacerlo.

Convergen en este Congreso diversos esfuerzos: se presentan diez estudios del tipo “estado del arte” sobre temas que ameritan reflexión y acción concertada entre las instituciones; se presentan y evalúan trabajos de investigadores y jóvenes que aspiran a recibir el premio nacional de informática educativa; así mismo, se comparten experiencias, conocimientos, materiales computarizados e impresos relevantes para el desarrollo de la informática educativa como disciplina y campo de práctica.

Sin el empeño de cada una de las instituciones y personas que forman parte de los comités organizador y académico del Congreso, difícilmente se podrían presentar estos resultados. A todos ellos, muchas gracias. A ustedes, señores participantes, una cordial bienvenida e invitación a sacar el máximo provecho de este evento.

Muchas gracias!