

VENTANA  
PEDAGÓGICA

# La informática en la educación

Ángela Guzmán Michellod

¿De qué manera se puede dar un aprendizaje constructivista en la Informática Educativa? Para responder mejor a esta interrogante, comenzaré por recordar el concepto "constructivista". El constructivismo es una posición compartida por diferentes tendencias de investigación psicológica y educativa, que surge en oposición al positivismo. El constructivismo cuestiona y propone una alternativa al conductismo, y al instructivismo escolar, modalidades que rigen aún la educación. Si bien hay diversos pensadores que llevan esta idea constructivista educativa, en este caso entenderemos que el constructivismo es simplemente *cuando el docente media el aprendizaje para que el educando "construya" su propio conocimiento. ¿Con qué instrumentos los construye?... con los entregados por el docente.* (Seminario de la "Red de Profesores Innovadores", 2006).

Ahora bien, para poder llevar a cabo este enfoque en el ámbito informático, se debe tener un docente facilitador, motivador, orientador, diseñador, que pueda designar funciones, es decir, el llamado "coach". El "coach" (Sánchez, 1999) es un entrenador, un estratega que sirve de puente entre el aprendiz y su aprendizaje, pero por sobre todo que comprende que se necesita desarrollar en el educando las destrezas que le permitan adaptarse al cambio e incorporarse activamente a este mundo que nos im-



presiona y nos envuelve. El educador debe poseer una cultura informática, una cultura digital. Es conocer nuevas tecnologías de la información y comunicación, y poseer las habilidades para manejar estas tecnologías, entender sus extensiones y restricciones, comprender su impacto en la sociedad y cultura actual. Una vez lograda esta cultura, surge la nueva necesidad de un entendimiento y aprendizaje de las nuevas tecnologías y comunicación, además de sus efectos e impactos en la educación, para así poder usar inteligentemente las tecnologías y no que las tecnologías se apropien de nuestras inteligencias.

Dentro de la informática educativa, existen algunos supuestos pedagógicos implicantes sobre los cuales todo docente que se involucre en el tema debiera reflexionar. Estos son:

- La sola presencia de las tecnologías no provoca cambios pedagógicos.
- Horizontalidad en la relación pedagógica.
- Informática, factor de cambio en las prácticas pedagógicas.
- Informática, pedagogía emergente.
- Autonomía en el aprendizaje.
- Integración de las disciplinas.
- Exploración de la información.



Algunas sugerencias de uso de la informática pueden ser:

- Como un medio de construcción que facilite la integración de lo ya conocido (aprendizajes previos) con lo nuevo.
- Como una herramienta más con la que se puede realizar actividades, que fomente el desarrollo de destrezas cognitivas superiores en los estudiantes.
- Como “amplificadora” al conocimiento, a la mente, a fin de que facilite la construcción de aprendizajes significativos para el educando.
- Sin duda, es un medio motivante para el estudiante, mucho más cautivante que el papel y lápiz.
- Finalmente, para apoyar y fortalecer las metodologías activas que el docente utiliza, en las cuales los aprendices actúen y “negocien” sus aprendizajes con los pares, en trabajos colaborativos, elaboración de proyectos, entre otros.

#### Aspectos positivos y negativos de la Informática Educativa

Como en todo ámbito, la informática en la educación tiene sus aspectos positivos y negativos. Si bien hay que enfocarse en los positivos, no podemos dejar de lado los otros, para mejorar y conseguir un aprendizaje de calidad.

#### Positivos:

- Incorporar un elemento tecnológico en el aprendizaje diario de los estudiantes, conlleva a un crecimiento importante para el mundo comunicacional diverso en el que nos movemos. La motivación que se presenta al educando es vital para su proceso de aprendizaje, llevándolo al mundo de la globalización por medio de Internet, poniendo información y experiencias a disposición de cualquier persona o institución del país, es decir, el aula en el globo. También, está la idea de poder acceder a diversa información (por el mismo Internet o software educativos), contactarse con personas, buscar información específica, es decir, el globo en el aula.
- El segundo aspecto, tiene relación con la autonomía del aprendizaje, porque trabajar con la informática es trabajar con un medio de construcción, ya que la mayoría de los

medios informáticos están bajo la línea del constructivismo. Ambas herramientas —Internet o software educativo— pueden ser utilizadas para construir, el educando hace “algo” con su herramienta informática. Es él quien tiene que buscar la información, comunicarse vía mail, responder, recopilar, trabajar, leer, comprender, diseñar, elaborar un proyecto, trabajar colaborativamente con sus pares, etc. La acción informática no está en la tecnología sino que está en el aprendiz. La Informática entrega las herramientas, es el individuo el que hace uso de ellas.

- La capacidad del computador (incluyendo su conexión a Internet) de ofrecer al usuario acceso a tanta y variada información, puede ser aprovechada para subsanar una de las mayores fallas del sistema educativo actual: la generalizada falta de esfuerzos por mostrarle a los estudiantes las relaciones existentes entre los conceptos estudiados en los diferentes subsectores, así como la integración que encontrará en la vida de todos los conocimientos adquiridos en forma separada en la Escuela, continuando con los proyectos creados por docentes de nuestro establecimiento, desarrollándolos y profundizándolos día a día, para la evolución tecnológica de toda la comunidad.

#### Negativos:

- Varios docentes utilizan esta herramienta para alguna actividad con sus estudiantes, pero muchos de ellos se ven “sobrepasados” por sus propios aprendices, sus miedos o desconocimiento frente al tema informático.
- Un docente que maneja el tema TIC, perfectamente puede encontrar la relación entre dos o más áreas de estudio. Pero uno de los más grandes errores que a veces se llevan a cabo en los establecimientos educacionales, es que la “sala de computación” es sólo para el “taller informático”. ¿Por qué no utilizarla en Lenguaje o Educación Artística? Gran provecho se puede obtener al utilizar la tecnología para diversas áreas y temas educativos: utilicemos un software sobre las tablas de multiplicar en Matemáticas, o naveguemos en Internet para buscar información sobre la cultura egipcia... podemos desarrollar una actividad en el aula con sólo mostrar un video de cómo una ji-

rafa da a luz en plena selva africana, o ver en vivo algo que está sucediendo en un país europeo.

- En el área educativa, las computadoras se encuentran ubicadas básicamente en dos lugares: en el laboratorio de informática y en la biblioteca. Cuando este medio es llevado a la sala de clases, no necesariamente es una clase de “informática”, simplemente se hace referencia a contenidos específicos de algún subsector, utilizando la computadora como apoyo visual de esa clase.

#### Referencias

- Dr. Jaime Sánchez Ilabaca, “Construyendo y aprendiendo con el computador”, Universidad de Chile, Proyecto Enlaces, 1999.
- Instituto Profesional Iplacex, “Aplicación de la Informática en Educación”, 2004.
- Seminario de la “Red de Profesores Innovadores”, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2006.

