

El computador es una herramienta a la que hay que darle un sentido

Entrevista realizada a José Flores y Mauricio Salfate en el marco de su participación en el Seminario Educación, Nuevas Miradas, realizado en la Universidad de San Sebastián, en Concepción, el 27 de mayo.

Fuente: [El Sur de Concepción](#) .

Sábado 11 de junio de 2005

Ambos confiesan que la globalidad es tan vertiginosa que han debido aprender todo de nuevo, una y otra vez, por lo que actualizarse es una palabra siempre abierta y donde el cambio es lo único permanente. Así de conscientes de las exigencias de las tecnologías de la información y las comunicaciones, están José Pepe Flores y Mauricio Salfate, verdaderos expertos al hablar de cómo la educación debe hacerse parte en la nueva ola tecnológica que vivimos.

Primero hay que entender que cualquier niño que hoy tenga un computador en su casa, lo toma como algo natural, fenómeno similar que ocurrió con generaciones recientes que nacieron con la televisión en sus hogares. Ya estaba ahí.

Por eso es que para José Pepe Flores, director de Newtonberg, si bien el computador es un artefacto de mayor complejidad, con funciones y variaciones, resulta atractivo y un juguete más versátil para el niño, replanteando de paso la relación profesor-alumno al ponerlo en el contexto educativo. "En realidad este antiguo paradigma de que el alumno sólo podía aprender aquello que un profesor le enseñaba, está totalmente obsoleto. Hoy justamente lo que se está potenciando es que las personas puedan tener autoaprendizaje, y el profesor tiene que ser ese orientador que al ponerte sobre sus hombros te permita saltar muy lejos".

Según este experto, el profesor está llamado a enseñar algo distinto: Transmitir su experiencia de referencia, que es lo que en definitiva necesita el estudiante para construir tu propia vida.

"En cierta medida el profesor se libera de tareas más rutinarias de transferencia de contenido, debiendo ahora abocarse a que los procesos de aprendizaje de sus alumnos vayan desarrollándose lo mejor posible y vayan extendiéndose mediante experiencias de referencia, porque estas tecnologías no reemplazan la experimentación, no reemplazan el discernimiento o que uno sea un buen observador de lo que sucede, más bien apoyan en el fondo en términos de la versatilidad para probar otras cosas, pero el espíritu científico se va a desarrollar si es que hay alguien que pueda conducir el proceso de aprendizaje", enfatiza Flores.

Administrando información

Mauricio Salfate, de Glovox.org, concuerda en que antes se buscaba que el alumno fuera capaz de acumular la información, "cargando" una especie de biblioteca personal, de cuándo habían sido las batallas o quiénes participaron en ella. Ahora esa información está disponible, y lo importante es qué se hace con ella y cómo se transforma en un dato relevante para el alumno.

"Los requerimientos que tiene que entregar el profesor y el colegio van en función de cómo el estudiante debe discernir en torno a la información, cómo discriminar, qué considerar útil y válido. Y a partir de eso, cómo es capaz de generar su propio planteamiento o idea", acota.

En este camino, asegura Salfate, han nacido otras necesidades que tiene que ver con los tiempos modernos, tales como poder exponer en público o poder defender una idea, tener empatía al trabajar con los otros, demostrar liderazgo y poder trabajar en equipo, temas que se vuelven mucho más relevantes y que a la larga marcarán la diferencia en el campo laboral.

Por ello, agrega, que el sistema educativo en el presente se basa mucho en estructurarse en torno a la idea de trabajo, de desarrollar proyectos, hacer presentaciones y disertaciones, porque se sabe que está el acceso a la información, pero lo importante es cómo se procesa.

Falta desarrollar softwares propios

El uso de la tecnología en la sala de clases ha tenido una evolución muy similar a cómo se aplicó en la industria o en el hogar, reseña Mauricio Salfate, de Glovox.org, autor del CD-ROM Abrapalabra que debutó como software en el apoyo interactivo al niño, en el aprendizaje de la lectura.

"Hubo una primera etapa, en que se hacían clases de computación, y era un ramo para aprender a usar un computador, un inicio que fue bastante torpe. Pero en la medida que este medio fue evolucionando se transformó en una herramienta para ser utilizada en los distintos ramos como apoyo", recuerda.

El desarrollo educacional a través de software tuvo génesis en páginas de lectura que sólo avanzaban hoja por hoja al clickear en el computador. Desde ahí, se pasó a sistemas de fichas tipo bibliotecas para organizar la información, los que con el tiempo se convirtieron en aplicaciones multimedia, donde para desarrollar un contenido se agregaron distintos elementos para enriquecer la experiencia naciendo un concepto de Edutainment, ya que buscaba entretener y educar al mismo tiempo.

Ahora el tema se encuentra en la etapa de interconectividad, o en cómo las personas comienzan a relacionarse entre ellas a compartir vía computador información y se sigue el cómo se dan estas "conversaciones" a gran escala.

Paralelamente hay otras experiencias más formales enfocados a temas bastante puntuales como el CD-ROM Abrapalabra. Salfate aclara, que se trata de diseñar una experiencia virtual que emule la experiencia normal.

"En ese sentido, usar manzanas todavía sigue siendo la mejor forma de enseñar matemática, entonces es muy fácil a través de un juego de computación simular esta situación. Los viejos trucos de alguna manera siguen funcionando, con la ventaja de ser replicable a muy bajo costo, con la posibilidad de que intervengan profesionales muy capacitados y pudiendo llevarlo a la sala de clases".

Poco estímulo

Lamentablemente, el desarrollo propio de contenidos educacionales para las tecnologías actuales es muy básico y escasea: Un área abandonada y muy poco estimulada para generar contenidos de acuerdo a nuestras necesidades.

El experto de Glovox.org apunta a que "la mayoría de los esfuerzos en términos de educación tienen que ver con dotar de infraestructura a los colegios y muy poco con capacitar a la gente para desarrollar contenidos. La tecnología queda obsoleta muy rápidamente, y la verdadera

revolución que estamos viviendo, está en el software, la información o el contenido, en definitiva en el diseño de la experiencia que se propone y no en la tecnología en sí misma. Estamos hablando de tecnologías bastante antiguas, y que vienen a revolucionar el mundo en el minuto que se estandarizan, y que todos la usan. Por ejemplo, la tecnología inalámbrica tan de moda, es la misma que la de los controles remoto que funcionan hace rato con el rayo infrarrojo, el tema es cuando a eso se le encuentra una aplicación, y soluciona problemas que nos son propios".

Aunque parezca extraño no hay una intención de defender la tecnología y atrincherarse allí. Para ambos especialistas el problema de la educación ni siquiera es tecnológico, aunque se trate de convertir en ello.

"A la larga no es muy trascendente el uso de la tecnología. Las tecnologías te permiten envasar un proceso y se adaptan mucho mejor a ciertos requerimientos que uno quisiera hoy en día, o sea, permite avanzar a un ritmo propio, bajar el nivel de tensión, permite trabajar a través del juego, experimentar sin estar expuesto a grandes peligros o complejos, y acceder a medios que antes no eran factibles, como tener un laboratorio de inglés, física o química, pudiendo simularlos a muy bajo costo", señala Mauricio Salfate.

Es más, para Flores, "a veces estamos tan centrados en el discurso tecnológico, que se nos olvida que hay que descubrir los 'haceres' que están detrás de esta tecnología: Comunicar e informarse. Comunicar en el sentido de coordinarse con otros, como ocurre a través del messenger o el correo electrónico, es decir, de una manera que antes también se podía hacer, pero de manera más limitada. En otras palabras, la tecnología extendió las posibilidades, pero no cambia lo que siempre hemos hecho".

De hecho, explica José Pepe Flores, si se cumpliera la "alfabetización alfabética" de los alumnos, todo lo demás sería trivial. "Es decir, si realmente tuviéramos niños que en quinto básico entiendan lo que leen, con discernimiento, que logren debatir, contraargumentar, capaces de abstraer lo esencial de un relato y plasmarlo en un escrito, además de contar con habilidades de moverse en ciertos mundos que involucran razonamiento científico y matemático sin tener un computador, esa persona con discernimiento, va a ser capaz de entender cualquier tema que se le ponga por delante".

Luego de este nivel básico de 'alfabetización alfabética' se podrán generar las condiciones de entusiasmo, curiosidad, diversión y disfrute del conocer. La primera aproximación es hacer lo que sabemos hacer "y una vez que logro el entendimiento del mecanismo y sé cómo funciona empiezo a jugar y hacer variaciones para descubrir otras posibilidades y ésa es la etapa que tiene que madurar ahora, "el desafío de potenciar desde un usuario experimentado a uno que sea constructor de la tecnología, cuando aquello ocurre, es posible decir que se está formando gente para la era digital", concluye.