

## Como un náufrago

*Doña Teresa Olloqui Martín (tom@tinet.fut.es)  
Colegio Aura Tarragona*

---



*“En todo el mundo los niños han iniciado un largo y apasionado romance con los ordenadores. Con los ordenadores llevan a cabo todo tipo de actividades, aunque la mayor parte del tiempo la dedican a jugar. Utilizan los ordenadores para escribir, dibujar, comunicarse y obtener información.”*

(Seymour Paper, “La máquina de los niños)

(Dibujo de José Luis R. Novoa)

En el último congreso Grimm, Antonio Bartolomé, me preguntó si creía que el maestro se encontraba como un náufrago cuando entraba en su clase y se topaba con...¡¡¡Cielos, un ordenador!!!

Mi respuesta fue que sí, que se sentían como náufragos, perdidos y, en cierta manera, asustados, pero ahora me gustaría matizar esta afirmación:

- \* Los profesores que no han tenido nunca oportunidad de trabajar con un ordenador no lo ven como un instrumento más, como un pizarra, sino como algo más que han de añadir a las muchas cosas que ya hacen.

¡No tenemos tiempo!

Ese, “¡No tenemos tiempo!” significa : “Pero ¡Si no sabemos ni como se enciende!, Primero necesitamos tiempo para aprender como funciona y después el tiempo para saber como podemos utilizarlo en el aula. Sí, un instrumento más, pero ¿Cómo? ¿Para qué?. Hemos funcionado bien hasta ahora...¿Por qué cambiar?

*“Uno de los grandes retos de la educación consiste, en la eliminación de ideas inertes, aquellas ideas que en algún tiempo han sido activas para la resolución de problemas importantes y han adquirido un lugar adecuado dentro del sistema educativo, pero tras algún tiempo han perdido efectividad por haber sido ya superadas y se convierten en lastre perjudicial para la educación. Cada generación debería preguntarse seriamente sobre la oportunidad o superficialidad de las diferentes actividades, así como de los procedimientos, modos e ideas de nuestra enseñanza.” (Whiteheard )*

- \* Los profesores que saben lo que es un ordenador y conocen como funciona tienen en realidad el mismo problema...

¿Cómo utilizarlo en el aula? ¿Qué es lo que los niños han de trabajar con el ordenador? ¿Qué programa han de utilizar? ¿Existen programas adecuados? ¿Dónde están? ¿Sabrán los niños mover el ratón? ¿Qué es en realidad la informática educativa? ¿El ordenador como refuerzo de lo que estamos trabajando en clase?

Y volvemos a lo mismo...”Necesitamos tiempo, que alguien nos guíe, que nos digan para que sirve...nosotros no tenemos tiempo de aprender como **enseñar informática.**”

### **¿Qué es la informática educativa?**

Quizá el problema principal sea, ¿Qué entendemos por informática educativa?

- ¿Una asignatura más?

- ¿Clases de informática?
- ¿El ordenador cómo una “cosa” más que enseñar?
- ¿El ordenador cómo refuerzo del aprendizaje?
- ¿El ordenador cómo medio de aprendizaje?

Antes de contestar yo aconsejaría observar a los niños, dejarles el ordenador y escuchar lo que dicen, lo que hacen, sus investigaciones, no tengamos miedo a que lo rompan. Ellos nos guiarán y nos enseñarán la función real del ordenador en la escuela

*“La escuela no llegará a utilizar los ordenadores “correctamente” solo porque los investigadores le digan como hacerlo.” ( Seymour Paper, La máquina de los niños)*

*“Se ha demostrado que la tecnología de la educación origina efectos positivos en la actitud del alumno respecto de si mismo y en relación con el aprendizaje. El alumno percibe que está más motivado para aprender y aumenta la confianza en si mismo y su autoestima cuando basa su aprendizaje en el ordenador, especialmente cuando la tecnología permite al alumno controlar su propio aprendizaje.” (Interactive Educational Systems Desing de New York, informe de 1995)*

El uso del ordenador, de las NTIC en el aula:

- Fomenta el desarrollo de procesos cognitivos mucho más creativos y enriquecedores.
- Implica actitudes de autonomía, autoestima, cooperación, superación,... todos ellos valores humanos muy importantes en nuestra sociedad.

**Entonces ¿ Qué nos impide introducir las NTIC en nuestra aula?**

\* ¿Tenemos miedo a que sean los niños los que nos enseñen utilizar los ordenadores? ¿A que sean ellos los que dirijan su aprendizaje? ¿A que no nos necesiten para aprender?

*“De momento, algunos de nosotros, viejos carrozas, quizá hayamos alcanzado ese conocimiento especial que se necesita para ser un maestro de los ordenadores, pero los niños saben que es solo cuestión de tiempo antes de que ellos hereden las máquinas. Son la generación de los ordenadores.” (Seymour Paper, La máquina de los niños)*

\* ¿Tenemos miedo a la desorganización que puede traer el uso del ordenador en la clase? ¿A la falta de control? ¿A no dominar la clase? ¿A que sean los niños los que nos enseñen a nosotros?

Tenemos unos horarios de materias, unas actividades programadas, una forma de trabajar en la que todos los niños hacen los mismo y, así mismo, unos momentos en los que les damos “libertad” para realizar las actividades que quieran pero, incluso esos momentos de “libertad”, están programados...

¿La realidad en que viven nuestros niños es así? ¿Está la escuela inmersa en esa realidad? ¿Está la escuela en medio del mundo o es un mundo a parte?

Y, por otro lado, ¿Nuestra enseñanza es individualizada? ¿Es activa? O ¿sólo pedimos al niño que sea mero receptor? ¿Que escuche, que lea y que esté receptivo a nuestras explicaciones?

Si esto fuese así la calidad educativa sólo dependería de la utilidad que le diéramos a los recursos tradicionales y a la destreza profesional de los profesores, de su competencia... ¡no, por Dios!, demasiada responsabilidad, no somos perfectos.

## **El nuevo rol del profesor**

Uno de los fines de la aplicación del proyecto Grimm en mi escuela es que el aprendizaje sea realmente activo y motivador, que sea individual, gratificante y, además, que forme como personas.

Las actividades que posibilitan que la escuela esté inmersa en el mundo son:

- Enseñanza individualizada.
- Dar diferentes opciones.
- Sistemas de autoevaluación.
- Responder más a la realidad del niños, a sus deseos y vivencias.
- Nadie aprende si no tiene interés por aprender, por lo tanto. La motivación, es un componente esencial en el aprendizaje, y todas las investigaciones

han comprobado el aumento de motivación que producen la utilización de las NTIC en el aula.

Pero, que nadie se asuste, estas actividades han de estar, por supuesto, coordinadas, no desaparece el profesor, cambia de función. Hay una autentica función tutorial ya que este tipo de enseñanza permite una relación personal con el niño. El profesor puede comprobar el nivel del niño y determinar sus preferencias y necesidades para ofrecer distintas alternativas para abordar el aprendizaje.

Es decir, la nueva función del profesor es mediar y orientar, ya no es la fuente de aprendizaje, y los ordenadores se convierten en aliados de su función docente.

Y es que no hablamos solo del uso de ordenadores para aprender sino del uso de NTIC como formas de “organizar el aprendizaje”.

No hablamos del aula de informática sino de elevar el ordenador al aula como recurso y material didáctico permanente.

Y esto supone la ruptura de funcionamiento uniforme del aula. ¿Tiene sentido aprender todo de forma uniforme? ¿Lo conseguimos?

Las máquinas y los recursos para el aprendizaje son tan solo recursos, es decir el diagnóstico y evaluación es exclusivo del profesor y de los niños.

\* Fases:

Que no penséis que hay unos cuantos profesores privilegiados que se han encontrado el ordenador en su aula y no se han sentido náufragos en un momento u otro.

Todos han pasado unas etapas, algunos se han quedado en las primeras, otros han llegado a las últimas, pero ninguno ha naufragado, porque todos aquellos que han decidido implicarse se han entusiasmado viendo el entusiasmo que los niños manifiestan por los logros conseguidos.

Estas fases son denominadas por Mariona Grané, coordinadora nacional del Proyecto Grimm, como barreras:

- La primera barrera: Intentamos pensar ¿cómo y de qué forma podemos utilizar el ordenador para ayudar a nuestros alumnos en su desarrollo, qué programas, en qué momento, cómo organizaremos las sesiones, qué podemos aprender, qué podemos enseñar, cuál es el mejor juego, qué CD-ROM tiene un potencial didáctico, ...? para los maestros el ordenador sigue siendo hoy el gran desconocido, no sabemos utilizarlo con normalidad como

utilizamos las fichas, los juguetes, los cuentos, los materiales didácticos, los lápices y colores.

(...) los maestros temen a las máquinas porque les son desconocidas. Pero si queremos que nuestros niños y niñas trabajen también con el ordenador y que utilicen estas tecnologías para su desarrollo aprovechando sus potencialidades sabiendo que es y, que cada vez más, será una herramienta habitual en su entorno, necesitamos aprender a conocer y acercarnos al medio.

- La segunda barrera del profesor nace en el momento en que se plantea cómo utilizar este medio en el aula con sus alumnos.

La segunda barrera queda atrás cuando descubrimos las posibilidades del medio, cuando dejamos volar la imaginación, cuando somos otra vez niños con deseos de jugar, cuando somos capaces de crear y expresarnos libremente mediante un gráfico, un color, un sonido, una imagen o la acción de un juego. (Mariona Grané)

### **¿Qué es el Proyecto Grimm?**

*“Hasta ahora la educación se ha basado en que es posible enseñar información y reglas de conducta pero no inteligencia, porque a lo largo de la historia se ha creído que nadie podía aprender sistemáticamente a ser inteligente.*

*A través de los siglos, a la gente se le ha enseñado conocimientos, pero no a pensar. Incluso se les a enseñado como y donde descubrir conocimientos, pero no a combinar estos conocimientos para alcanzar otras ideas.*

*Se ha enseñado reglas de pensamiento lógico, pero no reglas para producir nuevos conceptos.*

*Se ha enseñado la cultura pero no la originalidad.*

*Se ha enseñado los frutos de la inteligencia, pero no a tener mas inteligencia”*

(DR: Machado 1983 programa Odissey, Universidad de Harvard.)

No hace mucho alguien me preguntó que era Grimm y mi respuesta fue la siguiente.

“Grimm es un proyecto de investigación y desarrollo (I+D), pero esto, que actualmente queda tan bonito y está tan de moda, ¿Qué es en realidad?

¿El ordenador en el aula?

Sí, pero si solo fuera esto sería bien pobre.

¿De que sirve un ordenador en un aula si no se utiliza?

¿De que sirve un aula flamante de ordenadores si solo se utilizan para dar “clases de informática” una hora a la semana?

Esto es lo que pasaba en algunas de las escuelas que actualmente están en el proyecto Grimm y pasa actualmente en muchas otras escuelas.

¿Para qué sirven los ordenadores?

¿Para decir a los padres que tienes un aula de informática?

Grimm es la informática educativa, el investigar como solucionar los problemas que tenemos en las aulas, crear programas para solucionar estos problemas, utilizar herramientas informáticas para motivar a niños con problemas, reforzar conceptos, buscar soluciones...Y todo esto en Educación Infantil, Primaria, Secundaria...

Pero, además, aprenden a escribir, aprenden situación espacial, matemáticas, a leer, a diseñar, a investigar, a programar. Aprenden a utilizar un procesador de textos, a hacer páginas web, a diseñar y escribir cuentos, aprenden música...

¿Una herramienta más?

Grimm, nos dice que la informática no es el futuro, es el presente, es algo que nuestros niños necesitan ahora, no mañana. Que viven con ello y que les es, y será necesario. Una herramienta que nos ayuda, día a día, en nuestra tarea educativa.

---

### **Bibliografía:**

---

PAPER, Seymour. 1995. “La máquina de los niños” Ed. Paidós

DR MACHADO. 1983 . Programa Odissey, Universidad de Harvard.