

Visión y versión infantil del ordenador

Autores varios

Presentación de un estudio realizado por un grupo de profesores de la Escuela Universitaria de Magisterio de Bilbao sobre la aplicación de los microordenadores en la Enseñanza Primaria. Se reproducen las expresiones infantiles de alumnos de quinto de EGB sobre la incidencia de los ordenadores en la vida escolar. Las posibilidades de su uso en la enseñanza son destacadas.

EGB, informática y educación, investigación educativa

Inicialmente nos planteamos conocer qué idea tenían los escolares de EGB sobre los ordenadores. Para delimitar este conocimiento, nos pareció interesante saber qué preguntas podían hacerse los niños ante esta nueva realidad, que se va imponiendo, día a día, en todos los sectores de la sociedad y con no menos fuerza en la enseñanza. Así, preguntas como: ¿qué son?, ¿a qué o a quién se parecen?, ¿dónde los han visto?, ¿piensan o no?, ¿para qué sirven? (...).

Las respuestas varían según la edad. Elegimos dos clases de quinto de EGB como primer nivel de referencia para una aproximación inicial. Durante varias semanas, los alumnos, elegidos aleatoriamente y en grupos de tres, pasaron por la sala de los microordenadores y trabajaron en diversos programas, principalmente de inteligencia, pero sin contenidos específicos de los programas de EGB.

Los compañeros que no asistieron a las sesiones de sala siguieron con interés las vivencias que les contaban sus compañeros y a través suyo recibieron la información de los microordenadores. Aproximadamente participó directamente en la experiencia, la quinta parte del grupo total.

Se les pidió a todos, a través de sus propios profesores, pertenecientes al Colegio de Prácticas, que preparasen una redacción con el título, El ordenador.

UNA CARA CON UN OJO DE COLORINES

Extrayendo de sus escritos una definición que nunca es explícita, encontramos múltiples versiones y observamos que a menudo recurren a parecidos: «*Se parece a un robot. Pero no de los que hacen trabajos sino de los que dan información*» (Carlos). «*Se parece a una televisión de videojuegos*» (Julio). Hay quien recrea la realidad y deja que la imaginación exprese el asombro: «*Se parece a una cara con un ojo de colorines y unas orejas por donde sale la voz*» (Roberto). Otros alumnos comparan funcionalmente el ordenador con aparatos similares más comunes: «*Es como una calculadora más grande*» (Itziar). «*Es un gran televisor con teclas*» (Mercedes). «*Se parece por arriba a una TV y por abajo a una máquina de escribir*» (José Antonio). Sin embargo, advierten diferencias y singularidades en el ordenador: «*Unos televisores muy raros con juegos y preguntas*» (Arancha). «*Es como una TV que le han quitado todo su mecanismo para que no salgan las imágenes de película*» (Guadalupe). «*La TV que tiene es para lo que tu dices y también sale en pantalla lo que te dice el ordenador*» (Maribel). «*Los ordenadores en general no se parecen a nada, sólo a alguna máquina y también al cerebro por una razón: porque piensa como el cerebro y casi nunca se confunde, sólo alguna vez*» (Luis Alberto).

El nombre mismo de «ordenador» sugiere a algunos escolares otro tipo de definición: «*Los ordenadores sirven para ordenar detalles sobre algún trabajo*» (Sandra). «*Yo creo que es útil porque ordena lo inútil*» (Fco.Javier). «*Los ordenadores son máquinas a las que se les ordena las cosas que se quieren hacer*» (Isabel María).

Se puede destacar el entusiasmo que demuestran desde las primeras frases de la redacción. Muy dignas de tener en cuenta por la espontánea admiración: «*Es una cosa maravillosa*» (Jesús). «*Es un aparato que todos los*

niños españoles quisieran tener» (José Antonio). «Es un invento muy ingenioso» (Raúl). «Este mecanismo hecho por la mano del hombre me parece un descubrimiento» (Antonio). «Cuando pienso en el aparato creo que es un gran aparato» (Fco.Javier).

¡ABRETE SÉSAMO!

Localizar el emplazamiento de los ordenadores no resulta difícil para los escolares; la mayor parte los sitúa de acuerdo con su experiencia y fuentes de conocimiento; Bancos, Cajas de Ahorro, Hospitales, Consultorios, Bares, Salas de juegos recreativos, Fábricas, Empresas, Tiendas... alguno cita Escuelas, Periódicos, Comisarías, la Telefónica.

Entre los ejemplos de ordenadores, además de los videojuegos, frecuentemente citados, algunos aventuran también: «Un ascensor es un ordenador porque le das a un botón y vas al piso» (Beatriz). «Los hombres antiguos algunas veces se guiaban por los ordenadores, pero estaban hechos distintos de los de ahora. Había una leyenda que decía: ¡Abrete Sésamo! Eso quiere decir que era un ordenador pero en puertas grandes» (Sonia).

¡QUÉ AVANZADA ESTÁ LA TECNOLOGÍA!

En torno al dilema de si el ordenador piensa o no, la mayoría opina negativamente, si bien se aducen distintas razones para justificar lo que creen que es una evidencia: «No piensan nada. Le ponen una cinta y funciona con electricidad» (Roberto). «Yo creo que no piensan, que por dentro lo tienen grabado todo» (Antonia). «No piensan porque los que tienen que pensar son los que lo manejan» (Javier). «Es una aparato que no piensa porque tiene unos cables y eso le hace que ponga letras y te responda bien a todas las preguntas que le haga» (Fco.Javier). «Los ordenadores no piensan aunque lo parezca y lo creo porque sólo los seres vivos (Animales y personas) pueden pensar y los ordenadores no son seres vivos sino cosas» (Isabel María). «Yo creo que no piensan porque está ordenado a hacer algo pero no piensa» (Manolo). «Yo creo que no piensa pues si pensara nos serviría de mucho a los hombres al decirnos cosas que no sabemos» (Roberto). «Parece que piensa pero el que piensa es el hombre al construirlo. Y de paso hay que enseñarlo a hablar y hacen muchas cosas» (José Ignacio) .

Algunos prefieren no definirse demasiado: «Si esta máquina piensa, pues vaya avanzada que está la tecnología» (José Antonio). Y otros creen con mayor convencimiento que si piensan los ordenadores: «Es como un cerebro que piensa» (Guadalupe). «Si piensa, aunque no como el hombre» (Jon). «Yo creo que sí piensa porque si él responde tendrá que pensar por lo menos eso» (Asier). «El ordenador tiene que pensar igual que nosotros» (Jesús). «(El) Piensa los datos que le dan» (María Elena). «Parecen personas que piensan mucho más que nosotros» (Eva María).

UN HOMBRE PERO EN MÁQUINA

Otro punto de interés radica en la dosis de carácter humano que le asignan al ordenador. Si bien casi todos coinciden en considerar al ordenador como una máquina, algunos estiman que puede ser su amigo o que se parece mucho a las personas. Ordenando las respuestas según el grado de proyección de cualidades humanas obtenemos: «Se parece a un robot que vive y que nunca muere» (Asier). «Es una máquina que tiene cerebro» (Javi). «Se parece a un hombre pero en máquina» (Rosa María). «Puede tener cerebro como una persona» (Marta). «Es como si estuvieras hablando con alguien, pero en la pantalla no se ve a nadie» (Begoña). «Se parece a un sabio porque con unos datos que le das te dice lo que quieras» (Manoli). «Sabe como un sabio igual o más que él, también sabrá lo que aún no se ha descubierto» (Marta). «Son como personas» (Sonia). «Los ordenadores son bastante simpáticos» (Antonio). «El ordenador es para mí un gran amigo» (Jesús).

SÓLO LES FALTA HABLAR

Se observa que descubren como principales insuficiencias del computador la ausencia de expresión oral y la inmovilidad: «El ordenador es como un robot que no anda» (Sonia). «Se parece a una persona que no habla»

(Javi) . «*Es como un hombre pero sin piernas*» (José Antonio) . «*Se parece a los humanos, sólo les falta hablar y andar, la carne, la sangre y el hueso*» (María Elena). Estas deficiencias serán subsanadas mediante el empleo de sintetizadores de voz y otros ingenios.

DIVERTIRSE, COMUNICARSE Y APRENDER

Finalmente encuentran muchos campos de aplicación donde los ordenadores suelen ser útiles, y espontáneamente apuntan con frecuencia hacia la enseñanza. Como aplicaciones no docentes señalan las siguientes: «*Para dar información de cosas que aún no han sido descubiertas y así podemos descubrir los secretos de la tierra*» (Carlos), «*Para saber de qué ha venido una enfermedad*» (Eva María), «*Si hay algún fallo en los coches lo repara*» (Luis Alberto), «*Es muy bueno porque te ahorras tiempo*» (Manoli). «*Sirve para jugar un rato y a la vez desarrollar la inteligencia*» (María Mar), «*Los hombres los han construido para quitarles un peso de trabajo o de pensar*» (Beatriz), «*Los ordenadores son muy buenos para divertirse, comunicarse y aprender*» (Ivana).

PUEDE DAR CLASES

Muchos descubren la vertiente didáctica del ordenador: «*Para ayudar al hombre en sus estudios*» (Carlos). «*Son muy importantes porque enseñan cosas*» (Antonia). «*Es muy práctico para la enseñanza*» (José Antonio). «*Un ordenador puede dar clases*» (Beatriz). «*Nos distrae y nos hace pensar más que en los libros. Sirve para hacer problemas que igual no sacaríamos escribiendo en nuestros cuadernos*» (Antonia). «*Son muy útiles en los centros de enseñanza para lo que no se entiende y se quiere saber*» (Ainhoa). «*Lo suelen utilizar maestros para resolver preguntas y también lo utilizan los niños para resolver juegos*» (José Ramón). «*Puede hacer toda clases de figuras geométricas*» (Guadalupe). «*Es interesante porque aprendes cosas y te diviertes*» (Jesús).

SE APODERARÁN DEL MUNDO

No falta quienes exponen puntos de vista no exentos de acritud, temor y cierto excepticismo: «*Puede hacer muchas cosas que el hombre haría sin necesidad de ordenadores y creo que nos podemos pasar la vida sin ellos*» (Lourdes), «*Yo creo que como la vida siga evolucionando nosotros estaremos en un gran sillón y la máquina nos resolverá todos los problemas. Me parece divertido que las máquinas nos resuelvan los problemas, pero dentro de muchos miles de años serán los amos del mundo*» (María Mercedes).

Es significativo que una niña (Beatriz) diga: «*Algún día sabrán más que nosotros y se apoderarán del mundo*» y a continuación añade: «*Es un invento que sin él estaríamos muy mal. Los ordenadores pueden ser nuestros amigos porque juegan con nosotros y a la vez pueden enseñarnos*».

CONCLUSIÓN

En esta primera experiencia hemos dejado que los niños expresen lo que el ordenador les sugiere. El análisis de sus comentarios nos permite conocer el grado de incidencia de los computadores en el mundo infantil; bien sea en la vida familiar o en la vida escolar.

Es fácil detectar en sus respuestas la incidencia ambiental, no exenta de contradicciones y numerosos tópicos de los que participan muchos adultos.

Los escolares ante el ordenador no se sienten indiferentes. Establecen imaginarias relaciones que justifican las atinadas respuestas. Desde la búsqueda de una definición que relacione al microordenador con algo más conocido como los robots que les son más próximos, por las lecturas y las películas de ciencia ficción. De ahí que acusen las limitaciones de los computadores respecto al ideal de robot que tienen. De esta forma, conectan con la propia vitalidad infantil definida por el movimiento y la expresión en el lenguaje; hasta llegar a animar de vida al ordenador recreándolo antropomórficamente. El sentimiento de simpatía, no exento de admiración es la característica dominante y da lugar a que los escolares se sientan motivados por el ordenador para aprender.

Las posibilidades docentes han sido destacadas de forma categórica.

Hemos querido reproducir las expresiones infantiles porque son un reflejo de espontaneidad de incalculable valor; representan por sí mismas la incidencia de los ordenadores en la vida escolar. En las respuestas de los escolares llaman la atención manifestaciones ingenuas, pero llenas de frescura, originalidad y un alto grado de creatividad que impulsa a la imaginación y nos hace pensar si no serán verdaderamente los ordenadores como ellos los describen, los ven y los piensan.

Grupo de Profesores de la Escuela Universitaria de Magisterio de Bilbao

(J.M. Aguirre Gaboria; S. Francés; J.García-Iturrioz; R. González Gallego; A. Martín Carcamo)