

Autor	GRUPO DE INFORMATICA ESCUELA MAGISTERIO DE MALAGA
Dirección	ESCUELA DE MAGISTERIO DE MALAGA, EL EJIDO S N. MALAGA
Título	EL ORDENADOR: UN ELEMENTO MAS EN EL PROCESO DE INVESTIGACION DEL NIÑO.
Texto	<p>Si aceptamos que la investigación en sentido amplio, es la búsqueda consciente o no de explicaciones y soluciones a desequilibrios que aparecen de forma casual o provocada por el sujeto, en el proceso de adaptación al medio y organización del mismo, parece evidente que el niño investiga desde su más tierna infancia. Y es a través de la actividad y la experiencia personal que toda investigación conlleva, como el individuo modifica perfectamente tanto sus conocimientos como sus estructuras mentales y en definitiva, como lleva a cabo su aprendizaje y completa su formación integral.</p> <p>Por otro lado, un medio rico en experiencias y libertad de actuación en el mismo, son condiciones básicas necesarias aunque no siempre suficientes, para que aquellos desequilibrios se puedan producir en grado óptimo y como consecuencia, el niño pueda investigar obteniendo a su vez óptimos resultados. Queremos decir con ello, que la Escuela debe continuar y completar la labor que de manera espontánea realiza el niño fuera de ella, de tal forma que, contando con las condiciones citadas anteriormente, favorezca, oriente y sobre todo profundice en experiencias positivas para el desarrollo. Al mismo tiempo, no hemos de olvidar que en función de dicho desarrollo, la institución escolar debe sentar las bases para la adquisición de unos conocimientos y unos principios culturales que perfeccionen la formación del individuo, lo cual debería estar en estrecha relación con el proceso anteriormente citado.</p> <p><u>El ordenador en la investigación del niño en la Escuela.</u></p> <p>No son sólo las necesidades sociales o adaptativas del sujeto, las que demandan un cierto protagonismo del ordenador en las tareas escolares. Una educación integral, debe llevar consigo además, la consecución de una autonomía intelectual que permita al individuo adoptar una postura crítica y creativa ante el entorno que le rodea. Y es precisamente aquí, donde el ordenador cobra todo su valor en el terreno educativo, como un elemento importante en el proceso de investigación del niño, en cuanto a su capacidad potencial de provocar desequilibrios fundamentalmente cognitivos, pues:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puede contribuir de forma importante, al desarrollo de capacidades lógicas y estrategias de actuación intelectual del individuo. - Es capaz de estimular la creatividad, el sentido de independencia, el protagonismo en el aprendizaje y el conocimiento de sí mismo, a-

si como la reflexión sobre el propio pensamiento y los conocimientos ya adquiridos.

- Supera a los demás medios audiovisuales, ya que aparte de sus posibilidades en cuanto a color, sonido, etc., exige un diálogo permanente por parte del individuo, el cual debe tomar ineludiblemente una postura activa ante el mismo.
- Es polivalente; no sólo en cuanto a sus posibilidades de aplicación, sino también en cuanto a la diversidad de campos en los que puede trabajar.
- Puede posibilitar un aprendizaje individualizado, de acuerdo a las capacidades y conocimientos de cada individuo.
- Puede y debe ser perfectamente compatible con los demás recursos y medios técnicos que se utilizan en Educación, así como con las actividades y experiencias que se desarrollan en la Escuela.

Por tanto, desde nuestra perspectiva de educadores, estamos ante una herramienta valiosa que puede y debe jugar un papel múltiple en el aula, como múltiples son sus posibilidades. Así, desde nuestro punto de vista y en contraposición a determinadas tendencias unidireccionales (E.A.O.) en las que se están infrautilizando los recursos, cuando no perjudicando la formación del individuo, pensamos que el ordenador debe estar ubicado en un aula o laboratorio de informática en el que con la dotación, libertad y orientación necesarias, y en coordinación con las demás actividades escolares, el alumno podría:

- Desarrollar sus propios proyectos de trabajo, asumiendo el papel de analista y programador, en una tarea de descubrimiento y construcción de conocimientos en la que aquél pone en juego sus estructuras mentales, verificando, contrastando, inventando, sacando partido de las contradicciones que se encuentra, corrigiendo los propios errores y en definitiva, aprendiendo a aprender.
- Comprobar la validez y amplitud de sus conocimientos, así como reforzarlos y completarlos con una amplia gama de programas educativos relativos a todas las áreas del currículum, en los que el alumno maneje cuestiones específicas de los contenidos escolares, a modo de complementos del trabajo en clase y dirigidos hacia aspectos mecánicos (técnicas y habilidades), aspectos memorísticos, simulaciones controladas, autoevaluaciones, etc.
- Buscar información sobre un tema determinado, así como para guardar su propia información, jugando en este caso el aula de informática, el papel de biblioteca escolar y archivo de datos de los alumnos.
- Jugar, utilizando videojuegos, tabletas gráficas, compositores musicales, etc.

Obstáculos en la implementación del ordenador en la Escuela.

Desgraciadamente, al igual que ha ocurrido en otros casos, la puesta en funcionamiento a pleno rendimiento, de un sistema informático con las directrices ya expuestas, no se encuentra exento de numerosos proble-

mas que a buen seguro retrasaràn bastante su implantaciòn a un nivel generalizado en la Escuela Bàsica. Desde la formaciòn del Profesorado, tanto inicial como permanente, hasta los problemas de tipo econòmico, pasando por los de organizaciòn, nos encontramos con toda una serie de dificultades, algunas de las cuales tendràn soluciòn pero a largo plazo. Por otra parte, centràndonos en el tema que nos ocupa, aparece en primer lugar, el acercamiento del niño al ordenador, entendido como el paso de una situaciòn de desconocimiento, a otra en la que es capaz de realizar un programa elemental fruto de un proyecto propio. En èste proceso de acercamiento influyen una serie de factores tales como: el niño, cuyas respuestas dependeràn entre otras cosas de su edad, capacidad, interès, etc.; el equipo que se utilice, cuya incidencia en el proceso estarà en funciòn de los lógicos, lenguajes, etc., así como de las características de la màquina; y por último, las propias estrategias de acercamiento que se utilicen, las cuales facilitaràn ò retrasaràn el mismo, dependiendo de la metodología, tipos de juegos, programas, dramatizaciòn, secuenciaciòn, etc.

componentes del grupo:

Diego Aguilar Trujillo
Sebastian Mañas Valle
Francisca Aguilar Luna
Antonio Ortiz Villarejo
Jose Luis González Marí
Alfonso Moròn Domínguez