

Conferencia Interdisciplinaria de Avances en Investigación



Jugar a la escuela con pantalla y teclado

Judith Kalman¹, Óscar E. Hernández Razo²

¹ Departamento de Investigaciones Educativas, Cinvestav-IPN, ² Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma

CIAI
2018

DOI: 10.24275/uam/lerma/repinst/ciai2018/000123/Kalman

Introducción

Actualmente, uno de los cambios que más se percibe a nivel social es la forma en la que nos comunicamos. A partir de la popularización de las tecnologías, han surgido creencias acerca de cómo las tecnologías de la información, la comunicación y el diseño (TIC-D) están transformando ámbitos como la educación sin ser sustentadas a profundidad.

En el sistema presencial educativo, existe una gran presión para que alumnos y maestros incorporen y usen las TIC-D. El sector de la educación de jóvenes y adultos (EDJA) no es la excepción, ya que ha recurrido al uso de estas tecnologías para atender diversos intereses. El artículo busca ilustrar algunos usos de la tecnología en situaciones educativas presenciales de EDJA y contestar a la pregunta ¿Por qué se hace lo que se hace?, partiendo de un marco teórico socio cultural para contextualizar el uso de la tecnología en situaciones específicas.

Resultados

Hacia una contextualización del uso de las TIC-D en la educación: conceptos para comprender las prácticas digitales

Para el fin mencionado anteriormente, se propone tomar en cuenta el contexto y las actividades realizadas desde la teoría socio cultural.

Premisa principal de la teoría: las actividades humanas se realizan en contextos específicos, y desde esta perspectiva, el aprendizaje se alcanza participando en escenarios socialmente contruidos.

Desde nuestra perspectiva, las TIC-D son herramientas que integran múltiples posibilidades expresivas, desde la selección de colores y fuentes hasta los recursos y servicios para la comunicación y distintos medios sociales. Reconocemos que el conocimiento de la computadora y su manejo es importante pero insuficiente y que apropiarse de la cultura digital es indispensable.

Los datos presentados en el artículo, se desprenden de situaciones presenciales de enseñanza de grupos de jóvenes y adultos que desean aprender a usar la computadora; casos en los que desde nuestro punto de vista, la forma de enseñar este uso está mediada por la comprensión, fluidez, prácticas didácticas y condiciones institucionales del instructor.

Determinismo tecnológico, cultural digital y la EDJA

En el artículo se muestran diferentes narrativas recopiladas de diferentes fuentes que ayudan a conocer las creencias acerca de la tecnología y su impacto en el trabajo, la participación social y la educación. En todas ellas la tecnología aparece como un agente libre que transforma, gestiona y realiza análisis, pero que también ha traído cambios a partir de su desarrollo en nuestras formas de relacionarnos, trabajar, entendernos y educar.

Estos cambios, se pueden explicar con los procesos históricos denominados como capitalismo rápido, que van acompañados de los cambios en el lenguaje. Así como el capitalismo incorporó valores como la inteligencia colectiva a

las prácticas de trabajo, también diferentes organizaciones, compañías e individuos han trabajado para crear una arquitectura web que soporte las prácticas sociales de la vida cotidiana; adaptando las TIC-D a las formas de ser, hacer, relacionarse, trabajar y vivir.

Sin embargo esta adaptación ha hecho que la tecnología no esté al alcance de todos y ha tenido repercusiones en diferentes sectores como el educativo; en el que cada vez es más el interés por integrar las TIC-D a los programas de estudio. En el caso de la EDJA, no es la excepción, pero se vive cierta premura al ser una instancia que atiende a un sector marginado de la población y al tener programas educativos que no han dado los resultados que se esperaba.

Aunque las TIC-D pueden ayudar en esta situación, la disponibilidad de los equipos, programas y materiales no es suficiente para garantizar el acceso a la cultura digital, ya que la brecha digital más profunda, está en la distribución desigual de las prácticas sociales que sostienen un uso transformativo de las TIC-D.

La posición de no saber: cursos de computación para adultos en Cuauhtémoc

Las descripciones que se presentan corresponden a eventos registrados en dos espacios que ofrecen cursos de computación a la población en general en la zona de Cuauhtémoc, al norte de la Ciudad de México. Uno forma parte de un proyecto del Comité para la Democratización Informática (CDI), una organización no gubernamental brasileña. El otro es parte de los cursos ofrecidos por el Centro de Extensión del Conocimiento de Esquema Modificado (CECEM) del Instituto Mexicano del Seguro Social.

En los dos casos, los cursos correspondían al nivel básico en el que se revisan: aspectos básicos de la computadora, Word, PowerPoint y Excel.

A continuación se describen dos eventos que fueron observados en dos sesiones, cada una en un centro comunitario distinto: en el primer caso, la observación tuvo lugar a principios del año 2012 y en el segundo, a finales del año 2011. Las observaciones fueron del tipo no participante.

Ejercitar el uso del mouse “es como lo que hacen los niños en el kínder”

En el CECEM, la instructora había dejado a los estudiantes practicar el uso del mouse debido a que dos años atrás, se había dado cuenta de que algunos participantes se tardaban mucho en realizar algunas actividades que requerían su uso. Uno de los primeros ejercicios consistía en usar el programa Paint para trazar líneas horizontales y verticales sobre la pantalla, utilizando el mouse para arrastrar las líneas de un extremo a otro, de tal manera que formaran una cuadrícula. Después de terminado, la instructora pidió a los alumnos que dibujaran una casa.

Paola, una de las alumnas de 52 años que asisten al curso, comentó que el ejercicio era parecido al que dejaban a los niños en el kínder, cuando les piden trazar líneas y figuras en su cuaderno. Después comenzó a trazar su casa en base a un boceto en su cuaderno, situación que se le complicó un poco al no saber como cambiar de figura o línea al hacer el ejercicio.

Aprender a usar el teclado de la computadora

El primer paso con el que inician los cursos en ambos centros consiste en que en el reconocimiento de las partes de la computadora. Para ello los instructores comienzan dictando a los participantes definiciones de algunos componentes de la misma, como “software”, “hardware”, “teclado” y “mouse” y después se llevan a cabo actividades para que se familiaricen con su uso, como aprender a escribir con el teclado.

Uno de los ejercicios consistía en tapar el teclado con un pedazo de tela y presionar, sin ver, las teclas del teclado con el dedo correspondiente, sin embargo es una actividad que a los asistentes les costaba mucho trabajo.

Otra actividad, fue aquella en la que un estudiante llamado Raúl estaba copiando un artículo de una revista en una hoja de Word, pero al preguntar al instructor porqué al presionar la tecla “enter” cada renglón aparecía escrito con mayúsculas, este no entendió la pregunta y respondió que era correcto ortográficamente, respuesta que el alumno aceptó.

Discusión y conclusiones

Aún cuando el uso de la computadora y el Internet ofrecen opciones de enseñanza, en los casos descritos anteriormente se puede observar que el uso de las TIC-D están en función de su inserción en una clase concreta, y que a pesar de que hay intención de incorporar la tecnología, las políticas que la consideran no cumplen con lo que establecían. Es más hacen creer a los adultos que se requiere de un tratamiento infantil y escolarizado para poder aprender.

También en los casos anteriores, se observan varias perspectivas que contribuyen al desarrollo de los eventos reportados. Hay una clara idea acerca de lo que es el aprendizaje, particularmente el aprendizaje del uso de la computadora. El énfasis debe estar en los procedimientos, que dejan en segundo plano a los contenidos al enseñar a usar el equipo.

Bibliografía y referencias

El presente cartel es un resumen del artículo:

Kalman, J., & Hernández Razo, O. E. (2013). Jugar a la escuela con pantalla y teclado. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 1-24. ISSN: 1069-2341