

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA
DEL PERÚ

REVISTA ELECTRÓNICA
CIBERTEXTOS

Agosto de 1995

Año 01, no. 01

Informática en el aula Preescolar: Mitos y Realidades. La Experiencia del Colegio Markham

Mariela Castro Kohler

Jefe del Departamento Académico de Computación

Introducción

El Colegio Markham viene trabajando arduamente durante los últimos cinco años en la integración de la tecnología de información en el aula. Nuestros esfuerzos iniciales se centraron en Secundaria por la demanda inmediata de conocimientos tecnológicos. Se les dotó de la infraestructura necesaria y se capacitaron a los maestros y alumnos. Mientras tanto, en Primaria, se dictaba el curso de Computación para los alumnos de 4to y 5to grado. Este se llevaba a cabo una vez por semana y se enseñaba Logo. Posteriormente se le dio acceso al laboratorio a 3er y 2do grado para el uso de software educativo. Recién a partir de 1994 es que la sección Inicial introduce el computador en el aula.

Una visión

Poco satisfechos con lo logrado en Primaria, se optó por empezar desde abajo, es decir, desde las secciones de Kindergarten y Primer grado.

Había que idear una estrategia que nos permitiera elaborar la política y metodología de integración de la tecnología en forma progresiva y continua a través de todo el colegio.

Después de mucha investigación, lectura y observación de experiencias de otros colegios, aquí y en otros países, optamos por implementar un centro de actividad informática en cada salón de K y P1.

Metodología

Obviamente, el primer problema que se presenta es el de dotar a la sección de los recursos informáticos y humanos adecuados. ¿Qué viene primero, el equipo y software o la capacitación de los maestros?

¿Se pueden lograr ambos al mismo tiempo? ¿Cuál es el camino a seguir?

La responsabilidad de esta tarea recae sobre el Coordinador de Tecnología Informática, comúnmente conocido en nuestro medio como el Experto en Computación.

El Colegio no adquirió equipos nuevos sino que utilizó los computadores 386 que formaban parte del laboratorio de Primaria, ubicando una máquina en cada salón. Estos equipos sólo cuentan con una diskettera de 3.5" como medio de almacenamiento. Esto trajo el problema de limitación en cuanto al tipo y calidad de software que se pudiera utilizar.

Paralelamente se llevó a cabo un curso introductorio general sobre el uso del computador para vencer la barrera de ignorancia que muchas veces impide que el maestro se encuentre dispuesto a utilizar la tecnología en su salón.

El siguiente paso fue el más difícil y desgastador ya que había que enseñar al maestro cómo utilizar el computador como herramienta en su propio salón.

Para esto, el Coordinador debe realizar dos tareas primordiales. La primera, sentarse con los profesores y los diversos programas existentes, y enseñarles a evaluar dicho software desde el punto de vista de calidad de presentación y desde el punto de vista académico.

Las preguntas típicas que un maestro debe hacerse con respecto a los programas son:

- El programa reforzar, extender o mejorar la enseñanza y procesos de aprendizaje? los alumnos adquirir n nuevas habilidades, conocimientos y/o experiencias con este nuevo material?
- El programa es educacionalmente válido? El estilo y contenido son apropiados para los intereses, necesidades y habilidades de los alumnos?
- El programa facilita algún tipo de evaluación? Cómo se miden los resultados?
- El programa es apto para trabajo individual o grupal?
- Los alumnos podrán tener acceso al programa en tiempo y frecuencia suficientes para lograr un real progreso? el uso de esta nueva tecnología demandar cambios en los estilos de enseñanza y aprendizaje? Qué tipo de soporte requerir n los alumnos de sus profesores?

El segundo paso es ir al salón de clase y realizar una clase modelo.

El Coordinador tomar las riendas de una sesión, mostrando el manejo de clase y el tipo de actividades que se puedan desarrollar con algún software específico. Este paso es vital para aquel profesor que no haya tenido experiencia alguna en el uso del computador en el salón de clase. En la mayoría de los casos, la clase modelo dada por el Coordinador sirve como catalizador y enciende en el profesor toda una gama de posibilidades de la aplicación de la tecnología en el salón. No hay que olvidar que generalmente el Coordinador es alguien experto en Computación más no necesariamente un educador.

Este trabajo es continuo y el Coordinador deber estar disponible en todo momento para prestar todo apoyo necesario al profesor y alumnos.

Somos conscientes que el uso de la Informática en la sección Inicial se encuentra en una etapa incipiente y nuestra experiencia es limitada.

El hecho de contar con sólo una máquina por clase, limita el acceso de los alumnos a dicha herramienta. Como se mencionó anteriormente, el computador pasa a ser un centro de actividades más en el salón. Los alumnos trabajan en parejas utilizando programas que generalmente refuerzan ciertos conceptos ya aprendidos o en vías de aprendizaje.

En otros casos, alumnos que muestran ciertas dificultades en algún área, utilizan el computador con la ayuda de la asistente de clase, para lograr superar dichos problemas.

El Futuro

El Colegio espera en un futuro poder mejorar la infraestructura informática dotando a cada clase con al menos dos computadores en el centro de actividades, todos unidos en una red local.

Espera también contar con equipos multimedia ya que la mayoría de programas para Inicial y Primaria están utilizando la capacidad de gráficos, sonidos y animación, lo que los hace más atractivos y entretenidos para el alumno. Hay que recordar que en esta época, los alumnos aprenden jugando.

Una técnica ampliamente difundida en los países europeos es la de los teclados de concepto. Todos sabemos lo intimidatorio que puede resultar un teclado del computador, lleno de símbolos y funciones que no entendemos o teclas que tenemos miedo de apretar. En Educación Inicial es prácticamente imposible que le pidamos al alumno que se sienta tranquilo y relajado mirando todos estos botones.

El Teclado de Concepto reemplaza al teclado convencional con una plantilla programable. Uno puede definir plantillas gráficas por cada aplicación o programa, programando los golpes de tecla necesarios.

Esto es difícil de explicar en teoría pero ha revolucionado el uso de la computadora en varias áreas, no sólo en educación.

Conclusiones

La informática en la sección Inicial no es un mito, es una realidad. No hay nada que impida a un alumno de esta edad utilizar una herramienta más en la medida que su uso esté orientado en su beneficio y mejore la calidad de enseñanza y aprendizaje.

Para que esto sea posible es necesario definir claramente las estrategias y metodologías a seguir para una efectiva integración de la tecnología en el salón.

Es posible que en muchos colegios sea necesario re-evaluar la responsabilidad del Coordinador de Tecnología Informática y el profesor deba reconsiderar su rol en la clase y estar abierto y dispuesto a utilizar la tecnología en su salón.