

Universidad del Turabo- Programa AHORA
Diseño Instruccional con Integración Tecnológica y E-learning
Caguas, Puerto Rico

Tarea IV : Artículo Profesional

Por: Tania Cruz Rosario

A: Profa@ Laylannie Torres

14 de febrero de 2015

La revista profesional revisada por pares, Arizona State University, el 23 de septiembre de 2013; publicó un artículo titulado: *Jugar a la escuela con pantalla y teclado* por Judith Kalman y Oscar E. Hernández Razo. El mismo es un estudio de observación en dos centros comunales de diferentes ciudades de México donde se ofrecen clases de computadora para adultos. Kalman y Hernández plantean que organismos gubernamentales promueven la idea del uso de tecnologías de la información, la comunicación y el diseño (TIC-D) en la conlleva cambios en las prácticas de enseñanza y que estos cambios ayudaran a los estudiantes a integrarse a una nueva sociedad tecnológica.

En el sistema presencial hay una gran presión para que sus actores principales—maestros y alumnos—incorporen y usen las TIC-D. Esta demanda se expresa en diversos documentos oficiales, en el currículo, en los planes de estudio, los materiales y el desarrollo de estándares nacionales e internacionales. Desde 1995, en México se ha buscado renovar la educación de los adultos con un nuevo enfoque, una nueva organización curricular, nuevos materiales, y la opción de tomar cursos en línea (Castro y de Anda, 2007).

El artículo describe dos eventos que fueron observados en dos sesiones, cada una en un centro comunitario distinto. Las observaciones fueron del tipo no participante. En el primer evento la sesión fue video grabada con la autorización previa de los participantes, por lo que la descripción se hizo a partir de la transcripción del video y de las notas de campo. En el segundo, únicamente se realizaron notas de campo, y con base en ellas se presentó la descripción. En términos generales, la descripción del primer evento muestra cómo la instructora busca ejercitar el uso del mouse mediante algunos ejercicios en un software de dibujo. En el segundo, la descripción presenta la forma en la que el instructor propone agilizar el uso de la computadora mediante un entrenamiento en mecanografía.

En el caso de la instructora que había dejado a los estudiantes practicar el uso del mouse. Para ella era importante que sus alumnos aprendieran a manejar esta herramienta porque se había dado cuenta de que algunos participantes se tardaban mucho en realizar algunas actividades que requerían su uso; por lo tanto, ella misma ideó una serie de ejercicios para que los estudiantes practicasen con ese dispositivo.

En el segundo caso el instructor lleva a cabo actividades para familiarizar a los estudiantes con el uso del teclado. Parte de esta familiarización tiene que ver con enseñarles a usar el teclado para escribir en la computadora, copiar textos tal y como se los mostraba en un papel y colocar una tela en el teclado para que los estudiantes no vieran las letras y trataran de recordar donde estaba situada cada letra.

Kalman, J. y Hernández Razo encontraron que los adultos que asisten a las clases de computación se interesan por conocerla porque han surgido situaciones en sus vidas que los llevan a inscribirse allí se presenta; aprender a navegar le permitiría darle seguimiento a este interés, se contextualiza en su situación concreta y en sus planes, anhelos y gustos. Para que la incorporación de la tecnología a la educación de jóvenes y adultos contribuya a su proceso social de distribución y diseminación, hacen falta tanto políticas como acciones educativas que la vinculen a la vida y a las actividades de los participantes.

Aun cuando el uso de la computadora y del Internet potencialmente ofrece opciones de enseñanza que rebasan la ejercitación mecánica, en las escenas anteriormente descritas se evidencia que el uso de las TIC-D está en función de su inserción en una clase concreta. A pesar de las intenciones expresadas en algunas de las políticas educativas internacionales y de las creencias que circulan acerca de la tecnología, en estos datos no se observan los cambios que se predicaban. Es más, este tipo de clases fortalecen otras creencias acerca de los usuarios de los

servicios de educación de adultos, que promueven la idea de que el educando es un ser dependiente y sin conocimientos, y que requiere de un tratamiento infantil y escolarizado para poder aprender. La escolarización incluye la fragmentación del conocimiento, la descontextualización de los saberes para convertirlos en “destrezas” aislables, la realización de ejercicios controlados, y, sobre todo, una enseñanza centrada en el docente. La experiencia de los educandos, sus conocimientos, su agenda e intereses se subordinan a las decisiones, a los procedimientos y a la visión del docente. LA autora cita a Mulcahy (2012), Lanksheare y Knobel (2011) y Gee (1996, 2003) coinciden en que en cualquier evento confluyen múltiples procesos, historias y factores que contribuyen a la construcción de dicho evento. En otras palabras, una situación específica es una amalgama de creencias, acciones, antecedentes, e ideas que se movilizan en el momento de su realización. En el caso del uso de la tecnología digital (como en el caso de cualquier otro artefacto), implica considerar a la máquina y a su uso en el contexto en el que se insertan.

Los autores del artículo concluyen que las computadoras y la conexión a Internet sin un replanteamiento sobre sus alcances y su uso no pueden contribuir a la gran transformación de la educación anunciada ya desde hace más de una década; ésta se construirá en la actividad y mediante nuevas formas de interacción en los escenarios educativos, sean estos virtuales o presenciales. En este sentido, Warschauer (2002) tiene razón cuando afirma que lo fundamental del uso de las tecnologías es la capacidad de las personas para hacer uso de ellas y la posibilidad de entrar en línea y desenvolverse en los contextos participativos. La brecha más profunda está en la distribución desigual de las prácticas sociales. Una mejor distribución, requiere del desarrollo de propuestas curriculares que comprendan los alcances de la cultura digital más allá de la operatividad e implica incluir también sus integrantes.

Referencias

Kalman, J. y Hernández Razo, O. E. (2013). Jugar a la escuela con pantalla y teclado. Archivos Analíticos de Políticas Educativas, 21(73). Recuperado de <http://epaa.asu.edu/ojs/article/view/1355>.