

¿Qué es para mí el aula de informática? Buena pregunta... Te puedo asegurar que es el aula del centro donde he pasado las horas más increíbles y entrañables en la última década. Con mis compañeros y mis alumnos he instalado, configurado, leído, analizado, buscado, criticado, construido, creado e imaginado hasta la saciedad.

He visto pasar seis versiones de Windows, la lucha entre WordPerfect y Word por hacerse con el mundo del procesador de textos, he pasado de esperar dos minutos para guardar un documento en un disquete a hacerlo en unos segundos (y aún me sigo quejando de la lentitud), por no hablar de la impresora en red, el correo electrónico o las posibilidades infinitas de Internet.

Pero para no salirme del tema y contestar a la pregunta me voy a remontar unos años atrás, cuando comencé a dar la optativa de Informática de 4º ESO, por necesidades del departamento y a regañadientes. Tenía que ejercer en un aula con tres alumnos por ordenador, a los que les fallaba muy a menudo el arranque o les desaparecía la bola del ratón (¡qué invento esto de los ratones ópticos!). El mantenimiento del aula lo llevábamos un grupo reducido de profesores en nuestro tiempo libre, incluidas tardes, fines de semana y vacaciones, y fue ahí donde comenzó el idilio. Gracias a todo este tiempo que pasé con mis compañeros cortando cables, instalando software, manteniendo la red local, etc. Se establecieron unos lazos de amistad que nos siguen uniendo y que, posiblemente, mantendremos de por vida (1).

El caso es que había que impartir informática en un aula tradicionalmente fría a unos alumnos a los que les daba igual todo, o eso creía yo.

En un principio busqué desarrollar contenidos puramente informáticos con el paquete Office (Word, PowerPoint, Excel, Acces) elaborando trabajos sobre temas ficticios y poco aplicables. Pero este objeto pronto fue quedando casi en un segundo plano, dejando paso al carácter integral del trabajo en esta aula, en la que los alumnos, una vez relajados, dieron rienda suelta a su creatividad e imaginación. Un ejemplo fue la actividad final de PowerPoint ("La Cibertarjeta de Presentación") que trataba sobre la realización de cinco diapositivas que los alumnos diseñaban a su gusto. En ellas podían insertar imágenes, gif animados, música, cuadros de texto en los que leer su propia descripción; se podía oír su voz, ver su foto y leer sus opiniones sobre sus amigos de clase. Toda esta información se comunicaba por un sistema de vínculos a partir de un menú central y estaba personalizada por cada alumno como una tarjeta de presentación multimedia. De repente, unos alumnos de barrio comenzaron a cuidar su lenguaje oral y escrito, no querían fallar en su presentación, reflexionaron sobre sí mismos y sus compañeros y, lo más importante, lo expresaron por escrito. También trabajaron su autoimagen y hasta los más tímidos superaron barreras enseñando su foto.

SenTIC Más que Sergio D

Concebir el aula de informática sólo útil para aprender dest... ser un prejuicio erróneo. El... experiencia profesional, que... visión reduccionista.



Experimentos. de un aula de Marias Beautell

La informática como un espacio de aprendizajes tecnológicos puede ser un espacio en el que el autor nos relata su experiencia y parece ampliar esa



Me di cuenta de que si llegamos a estar en el aula convencional y alguien les hubiera pedido que escribieran en un folio exactamente lo mismo, posiblemente no hubiera conseguido tal objetivo, tal motivación y tanta información.

Mi forma de ver el aula cambió y la implicación afectiva de los componentes de la clase, entre los que me incluyo, amplió la dimensión de esta materia. Así, cuando ellos entraban en el aula sonreían y con ellos sonreía yo (2). Esto me hizo pensar mucho y replantearme el potencial del aula de informática en Educación. Nuestros alumnos están inmersos en una sociedad que los rodea de tecnología, con ella se sienten cómodos y tienen más facilidad para expresarse con sonidos, música, imágenes y animaciones, además de texto. Realmente la tecnología sólo funciona como medio, siendo el fin y lo realmente importante que logren expresarse. Por otro lado, el trabajar con aspectos afectivos y cercanos hace que se pongan al frente de su propio aprendizaje, actuando como protagonistas de este proceso e imprimiendo una motivación extrema que facilita al profesor la enseñanza de contenidos de todo tipo.

Pues bien, si esto funcionó en la clase de informática, ¿por qué no intentarlo en la de matemáticas? Comencé a buscar posibles recursos y me di cuenta que no era tan sencillo. Pero después de probar mucho encontré, aunque sólo para una parte de los contenidos, materiales para utilizar en el aula de informática. Esto facilitaba la asimilación de algunos conceptos engorrosos de transmitir con una tiza, incentivaba las investigaciones y permitía un marco amable para el descubrimiento por manipulación de aspectos matemáticos. Comencé a utilizar el aula y poco a poco fue apareciendo cierta motivación y empatía con mis alumnos que se extrapolaba a las clases en el aula tradicional. En definitiva, el ambiente favorable me permitía minimizar los problemas de disciplina y dedicarme a dar matemáticas (3).

Los años han ido pasando y se ha producido un cambio cualitativo y cuantitativo en las aulas de informática, ahora llamadas "aulas Medusa". La llegada del Proyecto Medusa, con todas sus dificultades, ha permitido que dediquemos menos tiempo a los temas técnicos y más a los "informativos". Además, contar con un aula en el centro con proyector LCD (cañón), impresora, scanner e Internet ha multiplicado exponencialmente sus posibilidades abriendo una ventana que aumenta indefinidamente los recursos del centro.

En general las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) deben ayudar al ser humano en sus relaciones sociales a comunicarse, a expresarse y a intercambiar toda clase de información. En los centros educativos tenemos que aprovechar este rasgo, ya que es un elemento didáctico que, empleado adecuadamente, nos servirá para apoyar nuestras clases, aunándole un grado de motivación extraordinario.



$$1 + 2 + 3 + 4 = 10$$

De repente, los alumnos comenzaron a cuidar su lenguaje oral y escrito, no querían fallar en su presentación...

En fin, cuando me preguntas sobre el aula de informática no puedo alejar de mi pensamiento todos esos momentos pasados y me cuesta pensar en ella como ese lugar frío. Para mí es una gran suma de resultado 10. El (1) de la amistad, el (2) de la motivación, el (3) de la empatía y el (4) del buen ambiente.

Evidentemente sólo he contado lo bueno de mi experiencia, creo que estamos cansados de oír malas historias sobre la docencia. Dice una persona a la que respeto profundamente "Se oye con frecuencia hablar de desánimo en el profesorado... Yo me rebelo visceralmente contra esta opinión porque somos muchos los que no nos encontramos en esta situación de desánimo o de desmotivación. Creo que somos un porcentaje estimable de profesores quienes vamos a nuestras clases con ganas de enseñar y con deseo de transmitir a nuestros alumnos no sólo conocimientos, sino también valores y actitudes que nada tienen que ver con ese mensaje generalizado de desánimo que se nos adjudica." (Luis Balbuena, 2001).

Desde este foro animo a los compañeros que no han probado la experiencia del uso de las TIC con sus alumnos y doy las gracias a Marta, Esther, Luis, José Antonio, Nino y a todos los alumnos y alumnas que me han dejado compartir esos momentos.

Referencias bibliográficas:

Balbuena L. (2001) "Reflexiones y retos en la educación matemática". En Actas I "X Jornadas para el Aprendizaje y Enseñanza de las Matemáticas".

Darias S. (2003) "La Cibertarjeta de presentación: un vínculo entre amigos". En "La Gaveta" revista CEP de Santa Cruz de Tenerife.

Marqués P. "Nuevas culturas, nuevas competencias" de la página <http://dewey.uab.es/pmarques/competen.htm>

SERGIO DARIAS es profesor de Secundaria y actualmente trabaja como Coordinador del Proyecto Medusa en la zona norte de Tenerife.