

INFORMÁTICA EDUCATIVA EN EL NIVEL PRIMARIO

MA. HELIVIER ROMERO GONZÁLEZ
Universidad Pedagógica Nacional
Maestría en Educación: Campo Inf. y Educ.
Tel. 5-51-55-07 7-51-30-71

FERNANDO GALINDO SORIA
Instituto Politécnico Nacional
UPIICSA ESCOM

Julio de 1993, 1. Revisión Junio de 1994, Cd. de México. M É X I C O
Trabajo arbitrado presentado en las Memorias del X Simposio Internacional de
Computación en la Educación organizado por la SOMECE, Cd. de México,
Octubre de 1994.

RESUMEN

En este trabajo se plantea la integración de la Informática y la Educación en la Escuela Primaria y su vinculación con los procesos sociales y el desarrollo tecnológico.

La propuesta se fundamenta en una concepción global del educando y propone que la Informática y la Educación se pueden interrelacionar de muchas formas incluyendo: su uso como herramientas mutuas, como herramientas de las diferentes áreas educativas, para evaluar programas de estudios y para desarrollar nuevos modelos de aprendizaje.

En particular se presenta un perfil que comprende dos aspectos fundamentales:

1.- Integrar la Informática Educativa dentro de los procesos cognoscitivos, afectivo-social y sensopsicomotriz del educando, propiciando el desarrollo de su percepción, psicomotricidad, comunicación, creatividad, razonamiento y afectividad.

2.- Integrar la Informática Educativa como una herramienta que ayude a:

- Conceptualizar la realidad en términos de información y conocimiento.**
- Plantear y resolver problemas en términos informáticos.**
- Integrar y usar conocimientos informáticos.**
- Integrar y usar herramientas informáticas.**

Todo esto dentro del marco Ético-Social de la Informática Educativa.

**SI LO VEO , PUEDO TAL VEZ RECORDARLO,
SI LO VEO Y LO ESCUCHO PUEDE SERME DE GRAN
UTILIDAD,
PERO SI LO VEO, OIGO, Y HAGO, JAMÁS PODRÉ
OLVIDARLO
PORQUE FORMA PARTE DE MI MISMO.**

Proverbio Chino.

Dentro de la Informática y su repercusión en la sociedad se han detectado dos tendencias claramente definidas: en la primera lo importante es programar computadoras y automatizar procesos sin importar la huella que esto puede dejar en el hombre y la sociedad y en la segunda tendencia se busca integrar el desarrollo tecnológico al desarrollo del hombre.

Definitivamente hay una fuerte inclinación por la primera tendencia y prácticamente el desarrollo informático actual no toma en cuenta su impacto en la sociedad y corremos el peligro de terminar como esclavos u objetos tecnológicos , ya que, existe un gran desconocimiento e indiferencia ante esta situación.

Se nos presentan dos caminos: o aprendemos a ser sujetos del desarrollo tecnológico o terminaremos siendo objetos y esclavos de la máquina y tal vez simples "oprime botones".

Entonces la pregunta es: ¿Cómo lograr que una comunidad integre y aproveche la Informática?.

¿COMO INFORMATIZAR A LA SOCIEDAD?

Para esto es importante crear una estrategia en la cual:

a) Se vea a la informatización como un nuevo proceso de alfabetización.

b) Se desmitifique a la computadora y se le vea como una herramienta.

c) Se aprenda a reconocer y manejar la información en todo lo que nos rodea y se use para resolver problemas.

d) Se integre a la sociedad en un entorno informático.

e) Se desarrolle y use la Informática dentro de la comunidad y en forma integrada con su cultura.

f) Se actúe como sujeto y no objeto de la tecnología.

INFORMÁTICA Y EDUCACIÓN.

.¿ Qué es la Informática Educativa ?

.¿ Qué problemas de la Educación Primaria se pueden abordar a través de la Informática?

.¿ Qué requieren los planes y programas de Educación Primaria de la Informática?

.¿ Cómo se maneja en el aula la información?

.¿ Qué información favorece u obstaculiza el proceso enseñanza-aprendizaje en el aula?

.¿ Qué beneficios obtendría el alumno y el maestro de Educación Primaria con el manejo de una Cultura Informática ?

La Informática Educativa surge como resultado de un proceso interdisciplinario en el cual se integran los conocimientos de varias áreas y específicamente de la Informática y la Educación. Esta interrelación se puede dar a diferentes niveles, ya que, tanto la Informática puede servir como herramienta de la Educación como la Educación puede ser una herramienta de la Informática, presentándose entre otras los siguientes niveles de interrelación:

. La Informática se puede utilizar como una herramienta de la Educación

. La Informática se puede utilizar como herramienta para apoyar el aprendizaje de algún área de conocimiento.

. La Informática se puede usar como apoyo para la evaluación de programas de estudio.

. La Informática proporciona nuevas propuestas y modelos de aprendizaje desarrollados principalmente dentro de la Inteligencia Artificial.

Conforme aumenta el contacto del individuo con los seres que le rodean, incorpora a su equipo de respuestas iniciales elementos provenientes de las personas que pertenecen a su comunidad o grupo social y que son de carácter colectivo: tradiciones, ideologías, patrones culturales, sistemas lingüísticos, etc., es decir, formas de adaptación y transformación del medio elaborados históricamente. Puede decirse que las relaciones que los niños establecen con los demás son determinante en su socialización y en el desarrollo de la afectividad. Por lo que al introducir la Informática en la Educación es fundamental integrarla con estos factores .

PROPUESTA DE PERFIL .

**Considerar las necesidades vitales del niño.
ROUSSEAU.**

**Considerar los intereses del niño.
DEWEY.**

**Lograr una maduración perceptiva previa y
colateral a cualquier tipo de aprendizaje.
FROSTIG.**

**Adaptar los contenidos y métodos a las etapas.
de desarrollo del niño.
PIAGET.**

Brindar oportunidades para el descubrimiento y la inventiva .

***Integrar y relacionar todas las áreas de aprendizaje.
BRUNER.**

***Avanzar paso a paso con reforzamiento inmediato.
SKINNER.**

**Expresión y Comunicación.
S.E.P. 1975.**

Al integrar una propuesta para introducir la Informática al nivel primario se debe buscar que:

EL EDUCANDO INTEGRE LA INFORMÁTICA DENTRO DE SUS PROCESOS COGNOSCITIVO, SENSOPSIKOMOTOR Y AFECTIVO-SOCIAL.

EL EDUCANDO INTEGRE LA INFORMÁTICA COMO HERRAMIENTA .

PRIMERA LÍNEA CURRICULAR.

INTEGRAR LA INFORMÁTICA DENTRO DE LOS PROCESOS COGNOSCITIVO, SENSOPSIKOMOTOR y AFECTIVO-SOCIAL DEL EDUCANDO .

Propiciando el desarrollo de las siguientes áreas :

PERCEPCIÓN.

SENSOPSIKOMOTRICIDAD.

COMUNICACIÓN.

CREATIVIDAD.

RAZONAMIENTO. .

AFECTIVIDAD.

SEGUNDA LÍNEA CURRICULAR .

INTEGRAR LA INFORMÁTICA COMO UNA HERRAMIENTA DEL EDUCANDO.

Propiciando el desarrollo de los siguientes aspectos:

CONCEPTUALIZACIÓN DE LA REALIDAD EN TÉRMINOS DE INFORMACIÓN.

PLANTEAR Y RESOLVER PROBLEMAS EN TÉRMINOS INFORMÁTICOS.

INTEGRACIÓN Y USO DE CONOCIMIENTOS INFORMÁTICOS

INTEGRACIÓN Y USO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS.

INFORMÁTICA APLICADA

FACTOR SOCIAL.

FACTOR ÉTICO.

CONCLUSIÓN.

Al desarrollar la propuesta para introducir la Informática Educativa en el nivel primario se ha buscado integrar tanto los aspectos educativos como los informáticos de tal manera que, al proponer el curriculum no se presente la Informática como algo aislado e independiente, se pretende que tanto los educadores como los informáticos que están incursionando en este campo adquieran conciencia de que la herramienta por sí y para sí no tiene sentido, ya que el objetivo es lograr que los niños cuenten con una herramienta que les ayude a entender mejor su realidad y les facilite su desarrollo armónico.