

ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA

Miquel Barceló

En la semana del 11 al 17 de octubre, se celebró la Code Week 2014 sobre la conveniencia de enseñar a programar a todos en la actual sociedad de la información (o del conocimiento, si ustedes lo prefieren...). Los argumentos son directos, en la web del Code Week EU se dice explícitamente: “*En un mundo en el que estamos rodeados de tecnología, y donde muchas de las interacciones que tenemos es a través de las computadoras, aprender a escribir código nos ayuda a entender cómo funcionan estos servicios*”.

Y hoy en día, por ejemplo, en la Comunidad de Madrid se habla de introducir (¿reintroducir?) la computación en el aula en un nuevo plan educativo a implantar dentro de tres años.

Aunque ése es un viejo debate.

Ya en los años setenta se habló de la necesidad de enseñar a los niños y niñas a utilizar ordenadores. En aquellos años ese “utilizar” se traducía claramente en “saber programar”, no había todavía PC’s usados universalmente ni aplicaciones horizontales como procesadores de texto, hojas de cálculo, pequeños sistemas de bases de datos, etc. Ese “uso” de los ordenadores (los que iban a dominar la entonces naciente sociedad de la información) se reducía a saber o no programar.

En algunas escuelas se empezó a utilizar el lenguaje Logo, inventado en 1967 por Seymour Papert con la colaboración de Daniel G. Bobrow y Wally Fuerzeig; y que se caracterizaba por el uso de una “tortuga virtual”, cuyos movimientos podían representar dibujos sobre el papel. Nació así la posibilidad de enseñar a programar incluso en la educación primaria, persiguiendo además la posibilidad de introducir conceptos matemáticos y lógicos en ese nivel de enseñanza, casi como un juego más.

Siendo sinceros cabe decir que la experiencia no fue un éxito arrebatador.

Incluso después aparecieron críticas muy serias al proyecto (que tal vez se deban extender hoy al proyecto Code Week...). Una de las más famosas fue la que se recogía en el libro “HIGH-TECH HERETIC: WHY COMPUTERS DON’T BELONG IN THE CLASSROOM AND OTHER REFLECTIONS BY A COMPUTER CONTRARIAN” (*Herético de la alta tecnología: Porqué los ordenadores no deben estar en clase y otras reflexiones por parte de un adversario de los ordenadores*). El libro lo publicaba, en 2000, Clifford Stoll que se había hecho famoso (y muy bien valorado) en el mundo informático desde la aparición de su texto “EL HUEVO DEL CUCO” (1989) sobre la captura del hacker Markus Hess.

Stoll defiende primero que aprender no es algo que deba hacerse jugando y que es mejor utilizar el “camino duro”. Con eso eliminaba en cierta forma esa necesidad de introducir la informática en el aula como un juego más, y reivindicaba la dificultad del aprendizaje (de cualquier aprendizaje), al tiempo que negaba que lo más importante, incluso en el seno de la sociedad de la información, fuera el uso de los ordenadores en el aula. Reivindicaba también que en la escuela primaria lo más destacable es el proceso de socialización y que el mejor método para ésta era la interacción directa entre humanos (alumnos y profesores y, también, alumnos con alumnos...) y no tanto el uso de los ordenadores.

El debate ha seguido desde entonces y, aunque ahora parezca volver con fuerza en diferentes lugares, el problema sigue siendo el mismo.

Para tratar del tema suelo usar el ejemplo del automóvil. Es bueno que todos tengan un conocimiento de educación vial para poder desenvolverse en ciudades con tráfico de vehículos. Pero después todos aceptamos que hay gente que sabe conducir automóviles (casi todos, pero no todos...) y la existencia unos talleres mecánicos especializados en reparar los automóviles averiados. Tampoco nos molesta en absoluto que los coches se diseñen en pocos centros especializados. Es posible que “conducir” ordenadores (saber usarlos bien) sea imprescindible para muchos, pero el conocimiento especializado de programarlos (equivalente al diseño de coches...) o repararlos sea algo más restrictivo.

No lo sé con certeza, pero me temo que enseñar a los infantes a hacer dibujos con la tortuguita del Logo (o, como se dice ahora, enseñarles a programar videojuegos...) no necesariamente sea algo imprescindible. Ni siquiera en la sociedad de la información o del conocimiento.

Veremos.