

FILOSOFÍA O MODA

- ¿Profesor Papert, muchas de las ideas que usted ha expresado sobre Logo y la educación, no son nuevas. Ya estaban implícitas en la mayéutica socrática. Le pregunto entonces, si en definitiva Logo es una filosofía o una moda?.

La voz de la representante venezolana sonó cortante y acusadora en la amplia sala de conferencia del IV Congreso Logo de Santiago de Chile.

"AMBAS COSAS" - replicó salomónicamente Papert - "Es una filosofía que se entronca con las ideas de los grandes filósofos de la antigüedad, y se continúa con otros grandes pensadores y educadores, Rousseau, Russell, Piaget. Pero también es una «moda», es la forma que es esa filosofía toma hoy, en este contexto de la computación educativa."

Esta definición podrá parecernos solamente muy ingeniosa, pero lo cierto es que nos obliga a pensar en qué sentido es una filosofía y en qué otro una moda. En otras palabras, qué debe permanecer y qué debe mudar.

Para muchos docentes, y en particular aquellos que se encuentran trabajando en el área de computación, estas cuestiones parecen abstractas, y lejanas de los problemas cotidianos y concretos.

La palabra filosofía no ayuda mucho visto la impopularidad que goza como materia en los estudios terciarios. Suele confundirse con un conjunto de especulaciones o pseudo conocimientos que no sirven de mucho en la vida real.

En todo caso es nuestra obligación tratar de definir en qué consiste esa filosofía y de qué manera incide en nuestra vida cotidiana, en nuestros problemas concretos.

Lo que denominamos filosofía Logo, incluye una crítica profunda al sistema educativo actual, una teoría del aprendizaje basada en Piaget, y los descubrimientos de la Inteligencia Artificial, unos principios dirigentes de nuestra actividad concreta, una visión humanística y por lo tanto integradora de la relación humano - máquina y humano - humano, y un equipo de materiales: computadoras, lenguaje Logo, etc., que permiten concretar actividades.

Sin embargo muchos de sus defensores y detractores, cometen el error de ignorar este aspecto profundo y esencial de Logo, y se enfrascan en cuestiones como si con Logo es más fácil graficar, o si es más complicado trabajar con datos, o si es rápido o más lento que otros lenguajes, o si Logo desarrolla el pensamiento lógico o la creatividad. Estas y otras preguntas que se escuchan a menudo tienen en común que reducen el fenómeno educativo a un lenguaje de programación.

El tecnocentrismo

En 1985, Seymour Papert, en su conferencia "Crítica computacional vs. tecnocentrismo", define a este último término a la tendencia a pensar que las computadoras - y Logo - son agentes mágicos que pueden actuar directamente sobre el pensamiento o el aprendizaje. Se olvida o se deja de lado que lo más importante en educación es toda la gente que interviene en el proceso, como también los elementos culturales que la rodean. "El contexto para el desarrollo humano es siempre una cultura, nunca una tecnología aislada".

La falta de definición y de conocimiento sobre la filosofía Logo, lejos de constituir problemas abstractos, ha traído consecuencias muy concretas.

En la apertura del Primer Congreso Internacional Logo de Buenos Aires, del año 1983, el Ing. Horacio C. Reggini decía: *"Existe la opinión generalizada de que la disponibilidad de nuevos medios tecnológicos produce inmediatamente una mejora automática en la calidad de la educación. Sin embargo ni siquiera el más deslumbrante prodigio técnico puede considerar un proceso en el que adquiere importancia predominante los aspectos personales"*.

"La falta de criterios definidos y de una filosofía orientadora, sumados a una invasión masiva de las computadoras en todos los órdenes de la vida cotidiana, nos sitúa ante el riesgo de un desperdicio de sus potencialidades educativas y puede, incluso llegar a ser perjudicial."

Estas palabras enunciadas hace 6 años, cuando se iniciaba la experiencia Logo, fueron proféticas. Muchas experiencias, en nuestro país y fuera de él, han fracasado, o derivado hacia modalidades indeseables.

Instruccionismo computacional

La implementación de nuevas ideas siempre es riesgosa y llena de obstáculos, muchas veces produce retrocesos, y fracasos. Vaya como ejemplo, la noticia reciente de que en la provincia de Buenos Aires se volverá al sistema de calificación por nota.

La introducción de las computadoras en la educación también corre riesgos. Uno de ellos es el "tecnocentrismo" que ya mencionamos, otra es dejarse arrastrar por las presiones comerciales, y finalmente la de convertirse en herramienta de una modalidad educativa dominante: EL INSTRUCCIONISMO.

El instruccionismo también posee una filosofía y una teoría del aprendizaje; éstas generalmente no se expresan, pero son el sustento de muchas actividades que se llevan actualmente en la escuela. El instruccionismo tiene una larga tradición en todos los estratos de la educación, y por lo tanto es sumamente poderoso. Alrededor de él se han acomodado planes de estudio, formación de docentes, materiales didácticos, y actualmente lo

está haciendo el soft educativo, el que ha generado una modalidad que llamaremos instruccionalismo computacional.

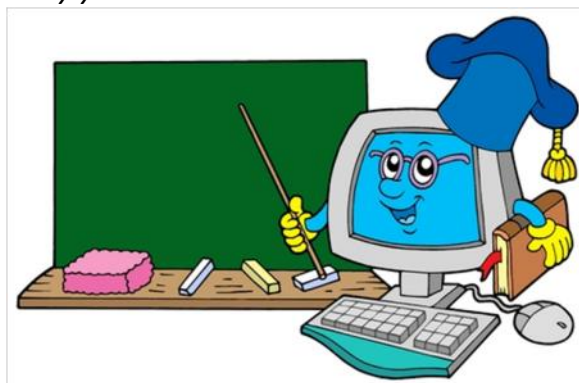
¿El software educativo define una modalidad instruccionalista? Esa es justamente una pregunta tecnocéntrica. Es posible, que un soft educativo pueda convertirse, en ciertas circunstancias, una ayuda para un buen docente. Pero, ¿cuál es el contexto educativo en el que se lo usa? ¿Con qué objetivos?

Para alguno lo que el soft educativo propone es solamente un cambio instrumental en la educación. Si eso fuera así ya sería discutible. Pero no lo es. Ninguna instrumentación es independiente de una filosofía educativa. Veamos con un caso concreto como funciona esta relación.

En la edición del domingo 25 de julio pasado, El Cronista Comercial editó un artículo firmado por Adriana Bosch con el título "**¿La computadora va mal en el colegio?**". En ese artículo se realiza una crítica hacia las implementaciones actuales de la computadora, en particular hacia las que utilizan lenguajes de programación, y especialmente se dedica al Logo al que dirige distintas críticas. Su propuesta se inclina hacia el uso del soft educativo como modalidad que permitirá una utilización más plena y eficaz de la herramienta computacional.

¿Es esta modalidad de uso de computadora independiente de una modalidad educativa, de una filosofía, de un modelo de relaciones alumno docente?

El artículo se publica ilustrado por un dibujo. Ignoramos cual fue la intención del dibujante pero creemos que contesta estas preguntas. El dibujo en cuestión representa una clase: los bancos alineados hacia el frente, los alumnos mirando atentamente al frente donde el profesor aparece sentado detrás de un gran escritorio montado sobre una tarima elevada. Sobre el mismo y a la derecha del profesor una pantalla de computadora mira hacia los alumnos. El profesor habla y dice: "*Hoy les vamos a explicar la electrólisis nuestra amiga la computadora y yo*"



(La figura insertada no corresponde a ese artículo. No tengo el original.)

Vemos en este dibujo claramente los rasgos de una escuela tradicionalista, desde su mobiliario, pasando por la distribución del mismo, las actitudes de los participantes, las relaciones establecidas entre los mismos, la actividad centrada en el docente, que denota un modelo de enseñanza - aprendizaje: la computadora y él van a explicar la electrólisis.

Instruccionismo vs. construccionismo

El dilema planteado no es entre dos maneras de usar las computadoras, la que por otra parte no considero necesariamente excluyentes, sino entre dos modalidades, dos "filosofías" educativas. No es tan importante, a mi entender, considerar si estoy usando Logo-lenguaje o soft educativo, lo importante es definir qué objetivos persigo hacia dónde me dirijo.

Como aprendemos de la tortuga o de la física newtoniana, no sólo debemos determinar dónde estamos, sino también hacia dónde nos dirigimos y de dónde venimos. Sólo así podremos hacer un buen uso de las herramientas educativas, cualesquiera sean su nivel de complejidad.

Logo es un vector educativo, su fuerza no proviene solamente de las bondades de un lenguaje sino del conocimiento de su origen y de su orientación. Ese conocimiento es el que nos ayudará a seleccionar y perfeccionar caminos.