

Reflexiones

El ordenador como recurso en la Animación Comunitaria

Sindo Froufe Quintas

El ordenador es, tal vez, uno de los mejores recursos en el campo de la Animación Comunitaria. Hasta ahora su aplicación, en los distintos sectores de la Animación, sea cual sea su ámbito profesional, es muy reducida. Es necesario, por ello, según el autor de este trabajo, potenciar su uso, dadas las enormes posibilidades que ofrece al animador de base en el diseño de toda clase de proyectos de Animación. No podemos despreciar sus ventajas; al contrario, es obligado introducirlo en las actuaciones sociocomunitarias poco a poco.

En el campo de las nuevas tecnologías de la información, el ordenador es uno de los elementos/medios más destacados. El ordenador se ha convertido en un habitante más dentro del hábitat cultural. Ayuda a satisfacer necesidades, procesar rápidamente grandes cantidades de datos y ofrece nuevas posibilidades de obtener, conservar y difundir cultura e información. Los ordenadores son ya elementos familiares en nuestro entorno, han entrado de lleno en la vida diaria. Nadie duda que los ordenadores se conviertan en la piedra angular de las modalidades futuras de comunicación de masas. El adulto, con frecuencia, se asusta cuando tiene que aprender cosas nuevas. Los niños se están familiarizando con los ordenadores en los colegios y en sus casas. Los niños adquieren el placer psicológico de conocer el funcionamiento de los ordenadores antes que sus padres. Han nacido con el mundo icónico en los umbrales de su despertar como personas.

A la sociedad moderna se la conoce con el nombre de «sociedad informatizada» o sociedad de la información, una etiqueta que resume las transformaciones sufridas por la sociedad industrial. De ahí que el ordenador se haya convertido en uno de los símbolos de la sociedad de la información.

La panorámica de los ordenadores es de tal magnitud que resulta imposible realizar un estudio pormenorizado de todas sus posibilidades como medio de apoyo en los distintos campos de la ciencia. La Animación Comunitaria, como metodología o técnica social, «aplicada en ciertos sectores del trabajo comunitario» (Quintana, 1993: 68), intenta que la persona se realice como tal y que los colectivos sociales tomen su palabra transformadora (Freire, 1986), ante los muchos dilemas/problemas que les plantea la vida en comunidad. El uso correcto del ordenador puede facilitar la resolución de esos dilemas, si se utiliza como instrumento que facilita la autonomía y la

libertad de la persona y potencia las estrategias didácticas en todo proceso de maduración social.

Al reflexionar sobre el contexto de los ordenadores no podemos olvidar que nacieron como herramientas para realizar cálculos científicos. En la actualidad, el ordenador se apropia de la sociedad, de los procesos de producción, del ocio y la comunicación y todo ello por el camino más peligroso: la simplificación y la iconificación. Cada vez son más los usuarios que no comprenden lo que hacen. El problema no está en la máquina sino en su funcionamiento. El poder del ordenador reside en su funcionamiento aplastantemente lógico. Miravalls (1994) comenta: «El ordenador será una máquina con la que se conversará en pocos años. Un micrófono y un sintetizador de voz. Son cosas que ya existen. La oficina sin papel será un ordenador capaz de interpretar de palabra los documentos virtuales guardados en las tripas de su memoria. Las noticias de los periódicos serán textos tomados de la voz del redactor y reconvertidas en sonidos sintetizados cuando el «lector» pulse alguna imagen. No hará falta ver la palabra, aunque siga ahí».

1. El ordenador como recurso didáctico en la Animación Comunitaria

El ordenador es «una máquina capaz de aceptar datos a través de un medio de entrada, procesarlos automáticamente bajo el control de un programa previamente almacenado, y proporcionar la información resultante de un medio de salida» (Colom y otros, 1988: 122).

Nadie pone en duda la utilidad del uso de los ordenadores en la enseñanza. Sin embargo, es necesario que se produzca una «alfabe-

tización informática» (Vázquez, 1994: 49) que implica una iniciación tecnológica, que no es asegurada por la escuela. Así lo ha señalado Sáez (1987: 202) cuando escribe, que la «integración de los ordenadores en la educación, no es hablando con propiedad, un problema,

sino, más bien, un sistema de problemas». La alfabetización informática (Vázquez, 1994: 56) consiste en pensar y decidir qué queremos hacer con los ordenadores y la tecnología de la información y el conocimiento.

El medio afecta cognitivamente al alumno, condiciona la actividad del animador y la estructura organizativa de los grupos de trabajo. De ahí que cualquier actividad realizada con el ordenador en los proyectos de Animación Comunitaria (AC), deba situarse en un contexto concreto y compartir el tiempo con otra serie de actividades, realizadas con otros medios diferentes. No

todo se ha de hacer con el ordenador. Para enriquecer con éxito las actividades de enseñanza/aprendizaje y para potenciar las dinámicas sociales, se ha de analizar con cuidado el cómo y el cuándo de su introducción como herramienta eficaz y motivadora.

Cuando se prepara una unidad de trabajo dentro de las sesiones de AC, conviene hacer un estudio previo de los conocimientos y preconceptos de los asistentes/comunidad. Una vez analizados es cuando se habilitará la manera más provechosa de la introducción del ordenador.

Conocidos los diversos niveles existentes en el grupo, se formalizarán tantos módulos didácticos como niveles distintos se tengan, interpretando como tal el recurso didáctico que promueve el proceso de aprendizaje necesario para alcanzar un determinado objetivo (Sevillano, 1990: 334). La Animación Comu-

El ordenador se ha convertido en un habitante más dentro del hábitat cultural. Ayuda a satisfacer necesidades, procesar rápidamente grandes cantidades de datos y ofrece nuevas posibilidades de obtener, conservar y difundir cultura e información.

nitaria asume, como elemento fundamental de trabajo, la vida de los colectivos sociales (comunidades), con un dinamismo propio y una organización interna hacia la búsqueda de unos objetivos comunes. Como elementos o factores estructurales de la comunidad, serían los siguientes: «territorialización, identificación de lazos afectivos, solidaridad y compromiso comunicativo ante los valores» (Froufe, 1994: 142).

Resulta difícil parametrizar, de un modo general, el momento oportuno para la introducción del ordenador como herramienta en las sesiones colectivas de AC. Depende de factores externos como son la disponibilidad de los ordenadores, la posibilidad de contar con espacios libres, el número de personas por grupo, la motivación de los individuos, etc. A pesar de las dificultades, debemos estar preparados para buscar el momento oportuno y adecuado que nos permita integrar el ordenador en el tema que pretendemos desarrollar o explicitar ante el grupo. Sin embargo, como escribe Kepper (1989: 154), «el ordenador no podrá reemplazar al animador a pesar de su impacto profundo en la sociedad».

El empleo del ordenador ha de mediatizarse a las necesidades de las personas y ha de servirles de ayuda para una mejor construcción de su propio saber, en cuanto la enseñanza individualizada se centra en el material de aprendizaje y en la planificación de la actuación discente.

El uso del ordenador como medio didáctico en todas las actividades de AC no puede hacerse de un modo rutinario, como si fuera un archivo de recetas que es obligado aplicar en cualquier circunstancia. Debemos incluir el ordenador dentro del ámbito profesional de la AC, lo que presupone que lo hemos integrado con anterioridad en el mundo de la educación. Existe la experiencia del uso del ordenador como herramienta didáctica en la Enseñanza Asistida con/por Ordenador (EAO). La Enseñanza Asistida por Ordenador es una metodología que facilita y hace posible la adquisición de los contenidos formativos a través de los

programas de un ordenador. El alumno/usuario es el receptor de los contenidos, y el programa del ordenador sustituye al profesor/animador en las funciones de dictar los conocimientos, aportar ejercicios y controlar de inmediato su aprendizaje. El fundamento de la EAO se encuentra en la enseñanza programada, donde sus normas más importantes son: presentación de la información en pequeñas etapas, respuesta activa del alumno y retroalimentación inmediata de lo aprendido. El ordenador se utiliza para cualquier proceso de enseñanza/aprendizaje. La EAO creó programas sofisticados y fáciles de manejar como son los tutoriales, los juegos didácticos y las simulaciones. Los programas tutoriales guían al alumno en el aprendizaje de algún concepto. Los juegos didácticos introducen conocimientos a través del juego. Sirven para reforzar la comprensión de los alumnos a través de programas lúdicos, aprovechando el carácter interactivo del ordenador. Las simulaciones permiten explicar fenómenos físicos de forma interactiva.

2. Aplicaciones del ordenador en el campo profesional de la Animación Comunitaria

Los avances en el campo de la informática son cada vez mayores y más perfectos. El ordenador es uno de los medios de comunicación en los distintos ámbitos de la Animación, que más nos puede ayudar en las sesiones y reuniones de AC. Explotar todas sus posibilidades reales es tarea de cada animador y de una preparación previa, condición necesaria para ofrecer a los demás las ventajas que supone trabajar con el ordenador como herramienta de intercambio comunicativo.

De manera escueta, exponemos las posibles aplicaciones del ordenador en el campo de la Animación Comunitaria. Serían éstas:

- El uso del ordenador en las actividades de Animación Comunitaria significa un cambio en el papel que desempeña el animador.
- Introduce nuevos métodos de trabajo, que permiten que el aprendizaje sea más activo y más práctico, métodos que favorecen el des-

cubrimiento y las relaciones comunicativas entre los miembros de la comunidad.

- Cualquier actividad realizada en las sesiones de Animación Comunitaria con el ordenador debe situarse en un contexto y compartir el tiempo con otras actividades realizadas por otros medios distintos. No todo debe hacerse con el ordenador. Para enriquecer las actividades en las reuniones de Animación Comunitaria, se ha de analizar con cuidado el cuándo y cómo se van a introducir determinadas herramientas.

- El ordenador es un magnífico instrumento para realizar todo tipo de aprendizajes comunitarios y personales.

- El ordenador se puede usar para el tratamiento de textos. A veces, es el único uso que le dan ciertos profesionales.

- El ordenador puede servir para que el animador prepare con más detalle las sesiones de Animación Comunitaria.

- El ordenador puede actuar como tutor o instructor mediante la utilización de programas hipermedia.

- Posibilita el almacenamiento de grandes cantidades de información en muy poco espacio y recuperarlas casi al instante. Como archivo de datos resulta de gran ayuda, en cuanto el acceso y la organización de la información es uno de los problemas de la cultura moderna.

- Nos permite revisar mejor los escritos que producimos, lo que hace que aumente su calidad. Asimismo nos ayuda a mejorar la habilidad para la escritura mecánica. Nos puede servir para aprender correctamente la ortografía.

- Los estímulos de aprendizaje se pueden presentar mejor con el ordenador que mediante la exposición oral y verbal en la mayoría de los casos y reuniones.

Los avances en el campo de la informática son cada vez mayores y más perfectos. El ordenador es uno de los medios de comunicación en los distintos ámbitos de la Animación, que más nos puede ayudar en las sesiones y reuniones de Animación Comunitaria.

- Favorece la organización significativa de los materiales, de forma que el alumno/usuario construye imágenes mentales que refuerzan la retención de los materiales de aprendizaje (Gotzens, 1989).

- Facilita la comunicación y la retroalimentación en el usuario. El sujeto no puede permanecer pasivo, ni física ni mentalmente, en las sesiones de AC.

- Ofrece grandes posibilidades para realizar un aprendizaje individual de todo tipo de conocimientos, «potenciando la capacidad lógico/constructiva del sujeto, básicamente en la organización del espacio» (Clements, 1984).

- Cumple una función para obtener información de un modo selectivo e instantáneo, de todos aquellos detalles que necesita el animador para realizar proyectos de AC.

- Ayuda al animador a preparar materiales didácticos con varios niveles de conoci-

miento y a los asistentes o participantes a organizar sus tiempos de acción.

- La mayoría de los científicos usan diariamente el ordenador para sus trabajos de investigación. Este debe ser un ejemplo a imitar en el campo de la Animación Comunitaria, si de verdad queremos hacer ciencia.

- Mediante el ordenador, se conocen los preconceptos o ideas previas que tienen los participantes en las actividades de AC. Esto sirve de base para que el animador oriente a cada participante.

- El ordenador proporciona una forma cómoda de gestionar y presentar todo tipo de informaciones, permitiendo que el sujeto dedique su atención a la percepción de los datos y al análisis de los resultados.

- Agiliza las reuniones comunitarias, cuando con anterioridad se presentan por escrito breves resúmenes de lo que se piensa tratar.

- Archiva todos los datos de la realidad social, a los que deben tener acceso todos los miembros de la comunidad.

- Permite ejecutar órdenes de muy distinto tipo (decisiones, cálculos, dibujos, etc.) con gran rapidez, que pueden ayudar a tramitar los contactos con otras comunidades (políticas, técnicas, etc.).

- Posibilita la interacción con el usuario, que puede intervenir proponiendo nuevos datos o tareas en función de los resultados. Esta capacidad de interacción abre nuevas posibilidades para que el uso del ordenador en las tareas múltiples de AC resulte motivador.

- Facilita la individualización de las tareas y es una herramienta de ayuda para el proceso instructivo/formativo (Charp, 1986: 61).

- Ofrece la oportunidad de que las personas trabajen según su estilo particular en el análisis de los problemas o en el conocimiento de la realidad sociocultural de acuerdo con sus habilidades. Esto facilita la emisión de respuestas aunque se tengan dudas.

- Favorece el trabajo en equipo/grupo, base de las relaciones comunitarias.

- Sirve para practicar determinadas habilidades que requieren un aprendizaje individualizado, para posteriormente ofrecerlo a los demás.

- Es una herramienta que incide cualitativamente sobre los procesos de aprendizaje social.

- Permite un tipo de aprendizaje activo y motivador mediante la Enseñanza Asistida con/por Ordenador o programas de usuario como los tratamientos de textos, las bases de datos o mediante el lenguaje LOGO. Experiencias de laboratorio muestran que los diálogos entre alumnos y ordenadores estimulan un tipo de aprendizaje indagatorio.

- El uso interactivo de los ordenadores supone optimizar su empleo en todas aquellas tareas donde se compite ventajosamente con otros medios pedagógicos. De lo contrario, «no resultará rentable y puede convertirse

solamente en la claudicación ante la moda o el consumismo» (Sarramona, 1989: 235).

- Según distintos estudios en nuestro país, «el uso de los ordenadores en la escuela es mayoritariamente para el aprendizaje de los lenguajes informáticos, cuando en realidad no resultan necesarios para la inmensa mayoría de usuarios» (Delval, 1985: 46).

- Es un recurso válido de participación y un catalizador de la vida del grupo, mediante la creación de un clima favorable para que todos lo puedan usar.

- Ayuda a la comunidad a identificar sus propias necesidades y a proponer objetivos viables, mediante el reflejo de todas las opiniones que se presentan por escrito. Facilita el posible cambio de estrategias metódicas.

- Aumenta las relaciones con otras comunidades, mediante la creación de folletos, periódicos, revistas, etc.

- Potencia el que la Animación Comunitaria se convierta en Desarrollo Comunitario Autopropulsor.

Sindo Froufe Quintas es catedrático de Pedagogía Social en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Salamanca.

Referencias

- COLOM, A. J. y otros (1988): *Tecnología y medios educativos*. Madrid, Cincel.
- DELVAL, J. (1985): *Los fines de la educación*. Madrid, Siglo XXI.
- FROUFE, S. (1994): «El trabajo de grupo dentro del ámbito de la Animación Comunitaria», en *Teoría de la Educación*, VI, pág. 136-149.
- FROUFE, S. y otros (1995): *Para comprender la Animación Sociocultural*. Pamplona, EVD.
- QUINTANA, J. M. (1993): *Los ámbitos profesionales de la Animación*. Madrid, Narcea.
- SÁEZ, F. (1987): *Computadores personales*. Madrid, Fundesco.
- SARRAMONA, J. (1989): *Fundamentos de educación*. Barcelona, Ceac.
- SEVILLANO, M.L. (1990): *El currículum: fundamentación, diseño, desarrollo y evaluación*. Madrid, UNED.
- VÁZQUEZ, G. (1994): «El profesor del futuro y las nuevas tecnologías», en VARIOS: *Educación y Nuevas Tecnologías*. Murcia, CajaMurcia.