

La Informática una herramienta para la formación de valores.

AUTORES: Raúl Fernández Aedo, Elianis Cepero Fadragas, Pedro Mario Server García.

PAÍS: Cuba

EMAIL: rfdezaedo@yahoo.com

DIRECCIÓN: <http://www.maseducativa.com/webs/rfdezaedo/art1pag1.htm>

RESUMEN:

La Informática presenta a la escuela y a los educadores una serie de problemas relacionados con la ética y los valores tal como ninguna otra área pedagógica lo ha hecho en el pasado. Hasta ahora, la aplicación de los conocimientos adquiridos por los alumnos en situaciones de dilema moral se ha limitado a lo ficticio (casos hipotéticos) o a lo ejemplar (casos "tipo"), y por lo tanto las oportunidades de hacer el mal siempre han rondado lo teórico, con la única excepción de lo referido a las relaciones interpersonales y sociales de los alumnos, entre sí y con sus profesores.

Desarrollo

Comencemos con un par de ejemplos este artículo. Lo aprendido en Química, por caso, no induce al alumno a considerar la ética de la investigación científica más que como algo remoto, inaplicable a su realidad cotidiana. Es imposible imaginar que un estudiante de primaria o secundaria pueda encontrarse en posición de tener que decidir sobre la gravedad de mezclar un veneno y dárselo de beber a otro *con el vaso en la mano*, simplemente porque sus experimentos son primitivos, porque sus investigaciones están limitadas por su corta experiencia y habilidad, y más que nada porque en un laboratorio de escuela es improbable que haya algo peligroso. Análogamente, se podrá discutir en clase de Ciencias Sociales sobre la ética de las guerras, pero el alumno jamás se verá obligado a elegir entre declarar una o negociar la paz, por razones más que obvias.

En Informática, en cambio, las cuestiones éticas se plantean a cada segundo. ¿Se puede leer el correo electrónico de otras personas? ¿Está bien borrar archivos ajenos? ¿Es lícito utilizar software sin pagarlo? ¿Es aceptable copiar la información producida por otros? ¿Se podrán instalar programas en la computadora de la escuela sin permiso del maestro? ¿O un virus? ¿Habrá algún problema en entrar a la Internet con fines particulares, no-académicos? ¿Estará mal interferir en otros

sistemas a través de la red? ¿Puede un estudiante hacer cualquier cosa que le venga en gana con la computadora que la escuela pone a su disposición? Lo importante de estas preguntas es que no sólo pueden hacerse en clase como ejercicio teórico, sino que el alumno frente a la computadora tiene el poder concreto de elegir entre el bien y el mal, y *la posibilidad real de hacerlo*, en muchos casos sin ver cómo afecta a otras personas (lo cual disminuye invariablemente la culpa, cuando no la anula por completo), y con una apreciable impunidad.

Si bien estas instancias representan una valiosa oportunidad para transmitir y verificar valores, son al mismo tiempo un grave obstáculo para el desarrollo normal de las actividades pedagógicas, porque para cuando se presentan ya hay un daño concreto, que puede ir desde lo trivial hasta lo muy grave. Y siempre está el conflicto de base: el alumno siente -razonablemente- que lo que el maestro quiere de él es que aprenda; ergo, si algo se puede hacer, entonces se puede aprender a hacerlo, ¡y qué mejor modo de demostrar que se ha aprendido que haciéndolo! Es muy difícil explicar a los niños que las computadoras son extremadamente poderosas y que mucho de su poder reside en el daño que puede hacerse con ellas, porque el concepto de "poder" en los más jóvenes es siempre positivo. Aprender a hacer una cosa para luego "no poder hacerla" es algo que no entra en su esquema.

Asociado a las reglas de uso ético de un sistema informático está el conocimiento de cómo operarlo. Si analizamos el modo en que este conocimiento se adquiere en la vida real, veremos que casi siempre es *previo* a la consideración moral de sus efectos. En un escenario constructivista, el alumno aprende a crear, copiar, modificar y borrar archivos prácticamente sin darse cuenta, porque esas habilidades son poco menos que la base operativa de un sistema computacional, y recién después de esto descubre lo que significa tener el poder de aplicar ese saber sobre la producción ajena. Lo mismo sucede con la Internet, donde es posible un anonimato cien veces mayor que el que puede darse en la escuela, y es muy tentador hacer "travesuras" a diestra y siniestra enviando correo electrónico o armando páginas web con contenido dudoso. No por nada los más temibles *hackers* son a menudo impúberes, expertos autodidactas en informática pero perfectos ignorantes del derecho ajeno.

Dificultades como éstas apuntan directamente al corazón de la didáctica de la computación. ¿Cuándo, cómo y a quién debe enseñarse a hacer aquello potencialmente dañino para un sistema de cómputos, o para otras personas al utilizarlo? Muchos padres, gobernados por el absurdo imaginario popular que los medios han creado en torno a las computadoras, donde "*hacer equivale a saber*", se quejan de que otras ignoran cómo grabar y borrar archivos o cómo instalar una aplicación comercial... ¡a los cinco o seis años!, o vociferan si sus pequeñuelos no

han aprendido a "navegar por Internet", ignorantes (o desinteresados), de la caja de Pandora que les abre tan sencilla técnica. Consideran que el maestro que no enseña semejantes temas desde el primer día de clase está faltando a su responsabilidad profesional como educador, porque (a) piensan que esos conocimientos "básicos" deben estar muy al principio de la escala curricular, y (b) porque sienten que si sus hijos aprenden esas cosas entonces sus propias computadoras estarán más a salvo. El maestro, que conoce el potencial de daño que conllevan esas y otras acciones simples cuando son mal ejecutadas (o ejecutadas con maldad), se debate entonces entre dar una imagen de ineficiencia o entregar el conocimiento en forma irracional, contrariando el sentido común que le indica que el caballo *siempre* precede al carro.

En muchos sentidos es loable estimular la curiosidad infantil, pero ¿hasta qué punto se puede admitir que el niño tenga *poder* sobre un sistema -el de la escuela- cuya integridad es vital *para enseñar y aprender*, antes de tener una noción más o menos clara del alcance de sus actos? Es muy frecuente, en situaciones reales, tener que suspender la clase porque un alumno ha "colgado" la red o su terminal tras borrar archivos esenciales por descuido o torpeza, y cuando el docente se inclina sobre el teclado a tipear algunos comandos para resolver el desperfecto puede sentir en su nuca las miradas pícaras de los más adelantados, que están pensando "*de modo que así es como se puede interrumpir la clase...*". Cuando no se ha formado una clara noción de lo que es ético hacer con una computadora, hasta la curiosidad más simple puede ser el preludio de un acto doloso: *¿cómo hago para enviar correo electrónico a una lista de diez amigos?* puede significar "*voy a insultar a cincuenta mil personas por e-mail sin que nadie me pesque*", y "*¿cómo se da formato al disco duro?*" puede implicar que mañana nos será imposible dar clases.

Por todo lo dicho, y a despecho de la ansiedad paterna y del reclamo de los directivos para producir resultados visibles y tempranos con los recursos informáticos de la escuela, los primeros años de la instrucción deben ser dedicados a la construcción de un sistema de valores tal que, cuando el conocimiento operativo finalmente se alcance, el alumno posea ya firmes hábitos de conducta que lo lleven a cuidar la maquinaria, ser prudente en sus comunicaciones, proteger la información propia y colaborar en la protección de la de otros, distinguir lo bueno de lo malo y lo legal de lo ilegal; y sobre todo a comprender que para la experimentación en un sistema informático *público*-tal como el de un colegio- e incluso para su misma utilización, debe contarse siempre con la autorización y anuencia de sus administradores. No sería mala idea recuperar en la escuela la costumbre de que los niños pidan permiso antes de hacer algo.

Al mismo tiempo, es necesario que las escuelas inicien ya mismo campañas de esclarecimiento ético entre los padres. Los profesores de informática sabemos que en muchos hogares se permiten o se toleran -cuando no se fomentan o directamente se ejecutan delante de los niños- actividades que son extremadamente nocivas para la formación moral, y que a veces llegan a rozar lo delictivo. En la inmensa mayoría de los casos, quienes así proceden lo hacen por ignorancia, presumiendo que si es fácil de hacer -y si todos lo hacen- no debe estar prohibido ni ser inconveniente. Y no nos referimos aquí a la pornografía, que los niños obtienen mayormente a escondidas de sus padres, sino a cosas tan sencillas como el uso de software "pirata", el hacer pasar por propia la información tomada de la Internet o entablar relación con otras personas ocultando la verdadera identidad. Nos será muy difícil a los educadores transmitir valores en relación al uso de las nuevas tecnologías si las familias no nos acompañan con el apoyo de su ejemplo.

Conclusión

El conocimiento es una vía directa hacia el poder. Pero quien *sabe* hacer algo tiene que tener primero en claro en qué casos *debe* hacerse y en qué casos no. Si este sencillo principio es tenido en cuenta como contenido fundamental de la materia se evitarán incontables dificultades y se ahorrará muchísimo tiempo en el aula informatizada, además, por cierto, de sentar sólidas bases para una *ética integral* en los educandos.

Tanto los padres como los directivos deben comprender que los más valiosos resultados en Informática no son los que pueden "tocarse" -presentaciones multimedias, hojas de cálculo o textos ricamente adornados- sino los que se fijan indeleblemente en el espíritu de los alumnos, y que tienen que ver con las virtudes del *autocontrol, la sensatez, la medida, el respeto y la responsabilidad*.

Bibliografía

1. Alvarez de Zayas, Carlos.(1989). "Fundamentos teóricos de la dirección del proceso docente educativo en la Educación Superior Cubana". Habana.
2. Garcia, Mauro. (1995). Programa de la Maestría en Informática educativa.-- Holguín; Universidad Pedagógica: Dpto. de Matemática-Computación. 27 h.
3. García, Mauro. (1996). La Informática: Ciencia, Técnica y Tecnología de la Computación. Reflexiones sobre una Metodología de investigación en la Informática. - Holguín; Universidad Pedagógica: Dpto. de Matemática-Computación.
4. Herrera, R. (1992). La Informática en la Educación Cubana. - Revista CID. La Habana. P.49-53.
5. Reeves,S. (1990). Logic for Computer Science/S.Reeves, M. Clarke. -- Workinghom: Editorial Addison-Wesley. P.260.

6. Vaquero,A. (1993). La Informática y su Imagen. Rev. de la Asociación para el Desarrollo de la Informatica Educativa. Enseñanza y Tecnología. (Madrid) España.