

CREATIVIDAD Y COMPUTADOR, UNA ALTERNATIVA

Alvaro Sánchez Santos

RESUMEN

Promover el desarrollo de la creatividad y el gusto por la lectura es el foco de los programas educativos de índole no formal que realiza la Fundación Rafael Pombo, de Bogotá. Dentro de este espíritu se crearon y ofrecen talleres de creatividad que se apoyan en la exploración y el uso del computador. Este artículo presenta la experiencia y sus fundamentos, como un aporte a quienes se interesan por lograr metas en este dominio.

Antecedentes

Ante la necesidad nacional de ofrecer a los niños colombianos un mejor nivel de vida, se creó en 1985 la Fundación Rafael Pombo, con recursos del Estado y privados. En la casa del poeta y con su mismo espíritu de trabajo por los niños, se viene adelantando un proyecto pedagógico cultural con la comunidad en general, cuyo referente educativo está constituido por dos ejes temáticos: el desarrollo del pensamiento creativo y el fomento del gusto por la lectura, ejes alrededor de los cuales, la Fundación estructura todos sus programas.

TALLERES CREATIVOS EN LOS COMPUTADORES

Con la infraestructura física de que dispone la Fundación se ofrecen distintos tipos de talleres de creatividad y de lectura a una gran población de niños, padres y docentes. Uno de estos talleres se viene adelantando con apoyo de computadores, con el objetivo de explorar las posibilidades que pueden tener algunos programas educativos computacionales y algunos juegos de entretenimiento como apoyo a procesos creativos.

Niños y jóvenes entre los 7 y 12 años utilizan el computador para recrear formas que, por analogía, evocan el entorno. Se parte del entorno para crear, porque la relación con el mismo es experiencia personal y ésta se constituye como conocimiento surgido de la práctica. La práctica deviene en vivencia e implica una carga emocional que crea la diferencia personal frente al hecho; por ejemplo, los niños se involucran en la creación de una ciudad, construida a partir de la experiencia personal como una maraña de casas, puentes, autos y locales comerciales del futuro.

El encuentro grupal se constituye en la clave del trabajo en estos talleres; el diálogo, bajo la modalidad de juego creativo, en la estrategia de comunicación.

La labor pedagógica propuesta en estos términos, busca que los niños se apropien de su entorno, de su barrio, ciudad y país; que reconozcan sus raíces en la riqueza cultural, de la misma manera como descubren otros mundos en la ficción y la fantasía, en las posibilidades creativas del computador y en el arte; todo esto sobre la base de que sean los niños quienes asuman el protagonismo de su desarrollo en esta labor educativa. El taller se realiza apoyado en los recursos propios de los niños, su historia, sus costumbres, inquietudes y expectativas.

Los niños transforman en el taller los juegos y ambientes computarizados con que interactúan, al asociarlos con juegos y ambientes tradicionales y al inventar nuevas alternativas de interacción. A través de esto reivindican su identidad cultural, toda vez que el niño llega al computador con su bagaje, con su tradición, incluyendo sus juegos, reinventados por generaciones.

Por otra parte, a partir de la fantasía de ingresar al "hardware" y navegar al interior de los

programas, se crean mundos propios e historias sobre la informática por dentro, usando la imaginación como una de sus formas naturales de expresión. Esto crea expectativas que luego se clarifican con la interacción con los demás compañeros.

Igualmente, al asociar libremente el ambiente de trabajo con la primera ocurrencia del grupo, circunstancialmente éste establece un nuevo ambiente para explorar lo que hay en el computador y en su entorno. Por ejemplo, se emprende la tarea alrededor de un laboratorio espacial; se transforma el espacio del salón, utilizando sillas, mesas, computadores, para construir con pintura y papel estructuras, telescopios y artefactos que están en el interior de túneles que desembocan a una nave espacial; esta es elaborada con toda la maquinaria y con objetos vitales para emprender un viaje por el cosmos. Allí los computadores se ven como parte de este micro-cosmos. La posibilidad de alterar el espacio físico sucede por la exploración y conocimiento del mismo; el taller evidencia la capacidad creadora, al potencializar el espacio en aras del progreso humano.

IDEAS DETRAS DE LOS TALLERES

En el marco de la educación formal el conocimiento se concibe puntual y el maestro es el responsable de transmitirlo, valiéndose usualmente del libro, el tablero, la tiza y ahora el computador. El proceso termina cuando el maestro enseña al alumno el conocimiento puntual y el uso específico de la herramienta. "El árbol da frutos y en la silla te sientas". Entendiendo como conocimiento lo referente al árbol y como uso de la herramienta la silla. El alumno no establece la relación existente entre la información que recibe y el uso de la herramienta, aunque la silla es fruto del árbol. El esfuerzo de establecer esta relación ensancharía el concepto de conocimiento basado en la simple apropiación de datos y exigiría al alumno y al maestro comprometerse en procesos más amplios de aprendizaje.

El cambio de concepción empieza por el maestro, quien deja de conducir al alumno por caminos preconcebidos que descuidan su saber vivencial, sin contar con la participación de éste, con el fin de guiar al caminante en la exploración de nuevas rutas que planean juntos con el conocimiento y herramientas que cada uno trae (el cuerpo, las vivencias, la historia). El guía tendrá dispuesta la brújula para no perder la ruta, hará evidente que las dificultades y las sorpresas de los exploradores apuntan a reconocer el camino. Reconocerse confiado, comprometido con la sorpresa, la solución, el ritmo, el grupo -en síntesis, la vida- es compromiso de todos y no sólo del guía. La vida depende del entorno establecido con el constante cuidado y atención; sólo se crea cuando el entorno es transformado a partir de las necesidades comunes e individuales para con él.

CONCLUSIONES ALREDEDOR DE LA EXPERIENCIA

La experiencia de la Fundación alrededor de estos talleres, muestra un desarrollo integral del niño sin descuidar el aprendizaje de contenidos en el computador. Plantea el uso de la informática a partir de la fantasía del niño quien llega a la máquina con su experiencia de vida y el interés por utilizarla creativamente. La herramienta no se observa aislada al contexto del salón cuando se involucra como una más en la gran caja de herramientas que es el entorno.

Esta práctica recoge varias inquietudes acerca de los métodos tradicionales de aprendizaje con computador y otros que ofrecen una posibilidad distinta en el marco de la educación no formal; parte de un análisis de la forma pedagógica y ofrece una alternativa distinta para la implementación de las nuevas tecnologías en el aula.

La importancia de educar la comunidad a través del quehacer creativo, la humaniza. Si este quehacer se hace con elementos del entorno (paisaje, espacio, habitat) genera un compromiso constituido sobre la base de la propia cultura y ofrece el espacio para los cambios cotidianos

que requiere el país. La Fundación Rafael Pombo considera la educación un compromiso de vida, se propone a nivel nacional como una alternativa para el desarrollo del pensamiento creativo, dando respuesta efectiva a los cambios adelantados por el gobierno en materia de educación.

Informática Educativa, 3 (3), 1990

Creatividad y computador, una alternativa

Informática Educativa Vol. 3, N° 3, 1990
Proyecto SIIE, Colombia

3ysysninc]cnysnXn
ytynthtb\bV
ppaPD2
8pdUF7(
spaRRC4C
RpaRC4%
ysok^Ook;
!8!¿ @@
pYUQQBQQ
!8!¿ @@@
ABCDEF
ABCDEF