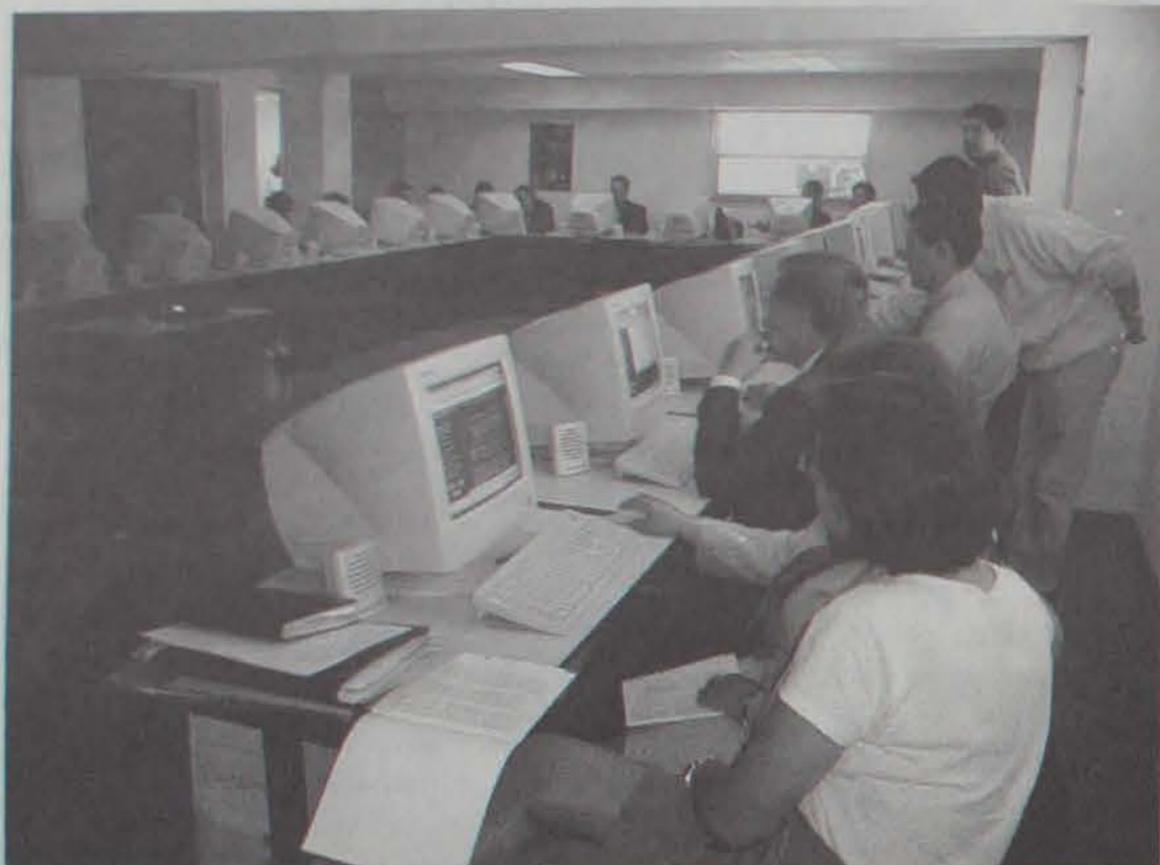


# Maestros y estudiantes productores de hipertextos



Después de un acercamiento con la cibercultura desde el correo electrónico, los chats y los sistemas de búsqueda en internet, los docentes deben entregar como primer producto elaborado una página web.

*El proyecto Ambientes Educativos Hipertextuales: modelos de uso en procesos de enseñanza-aprendizaje<sup>2</sup> es una investigación desarrollada por el Departamento de Investigaciones de la Universidad Central auspiciado por el Idep y con la participación del Departamento de Investigaciones de la Universidad Distrital, en seis colegios Distritales de Bogotá: OEA, Concordia, Carlos Arango Vélez, Heladia Mejía, Una luz en el camino y Grancolombiano.*

Por: Rocío Rueda Ortiz<sup>1</sup>

El objetivo central de *Ambientes Educativos Hipertextuales: modelos de uso en procesos de enseñanza-aprendizaje* es validar dos prototipos de producción colectiva de hipertextos<sup>3</sup> para proponer uno general,

que sirva como generador de uso y alternativa hacia el estímulo de una cultura pedagógica informática. Estos modelos son: Hipertextos con base en herramientas de propósito general (HHPG), dirigido a maestros y el Periódico Electrónico Hipertextual (PEH), diseñado para es-

tudiantes.<sup>4</sup> Mientras el primero utiliza al máximo las posibilidades de un computador multimedia convencional, aprovechando además la dotación de la Redp, el segundo es un software creado para que los jóvenes actualicen sus periódicos escolares con tecnología informática. En consecuencia, se ha previsto que le queden a las instituciones no sólo los conocimientos producto de los resultados del estudio, sino una formación básica para producir hipertextos con carácter

educativo y pedagógico. En este momento participan 30 maestros y 145 estudiantes de las seis instituciones seleccionadas.

Otro componente del proyecto es el estudio de las actitudes de los maestros y estudiantes hacia la computadora, para lo cual se aplica el Cuestionario de actitudes, Caq adaptado al español por el Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa -ILCE- de México, con el que se compartirán y contrastarán los resultados.<sup>5</sup> De su primera aplicación<sup>6</sup> podemos contar que tanto docentes como estudiantes (sin diferencia significativa entre géneros) reportaron una actitud positiva hacia la computadora a pesar de que el acceso y uso efectivo es muy bajo.

Se encontró además que el acercamiento al computador en ambas poblaciones es más bien reciente, entre 4 y 5 años en promedio. Los docentes, lo hacen, a través de cur-

sos de capacitación o posgrados en informática educativa y los estudiantes, aunque usan los videojuegos en las tiendas de barrio, el lugar privilegiado de acceso y utilización del computador es la escuela. De la muestra escogida sólo el 9.3% tiene computador en la casa y el 2.3% tiene acceso a Internet. En efecto, tener una actitud positiva no implica necesariamente uso y apropiación del computador por lo cual la utilización de otras técnicas de investigación nos permitirán una comprensión de la relación entre actitudes, conocimientos y acciones. Finalmente, queremos destacar que estos primeros resultados, similares a los encontrados en México, nos llaman la atención sobre el papel central de la escuela pública para democratizar el acceso a las tecnologías de la información a través del desarrollo de las competencias para que las poblaciones más excluidas puedan participar productivamente en la sociedad de hoy. Dado nuestro interés en los procesos de apropiación cultural de las tecnologías informáticas, el proyecto también analiza cómo las actitudes de los maestros y estudiantes inciden en la manera de relacionarse y apropiarse de aquéllas. Para este fin

*Realizamos esta investigación para averiguar sobre cuál es la cultura informática de nuestras escuelas y cómo podemos enriquecerla desde ambientes educativos para la producción hipertextual.*

el Cuestionario de actitudes hacia la computadora, tiene un doble abordaje: uno cuantitativo, propio del análisis estadístico del cuestionario y otro cualitativo, realizado mediante observaciones de clases, entrevistas e historias de vida.

### Entre hiperhistorias, hipertextos e hiperilusiones

Paralelo al componente investigativo, actualmente nos encontramos en la fase de formación. Maestros de todas las áreas y estudiantes de 9° grado de los colegios antes mencionados, participan una vez a la semana en talleres para aprender a hacer hipertextos según los modelos HHPG y PEH.

●

*Se ha previsto que  
le queden a las  
instituciones no sólo los  
conocimientos,  
producto de los  
resultados del estudio,  
sino una formación  
básica para producir hi-  
pertextos con carácter  
educativo y pedagógico.*

●

En el caso de los docentes, después de una sensibilización hacia la cibercultura desde el correo electrónico, los chats y los sistemas de búsqueda en Internet, se les pide como primer producto la elaboración de la página Web que presente a su institución educativa. Los estudiantes, por su parte, construyen hiperhistorias para aproximarse a la narrativa no lineal y a la ficción propia de los hipertextos.

Este proceso de formación terminará con la producción colectiva de hipertextos: los maestros trabajarán partiendo de un tema de interés común en el que ellos como equipo interdisciplinario estarán a cargo del diseño y de la produc-

ción, pero que será construido en colaboración con los estudiantes.

Los jóvenes además diseñarán y producirán un hiperartículo en el Periódico Electrónico Hipermedial y recibirán la colaboración de uno o varios docentes. El objetivo de este proyecto es, entonces, generar ambientes educativos donde sea posible la expresión de los actores escolares, desde su singularidad y a su vez desde la construcción colectiva.

Información permanentemente actualizada sobre el proyecto se encuentra en una página Web, con el objetivo de hacer público el proceso y los resultados del mismo. En ésta se puede navegar por los puer- tos o etapas, conocer a los participantes y adquirir el cuestionario de actitudes, entre otros. Las direcciones de las páginas son: [www.ucentral.edu.co/entornoinvestigativo](http://www.ucentral.edu.co/entornoinvestigativo) [www.aehipertextuales.turincon.com](http://www.aehipertextuales.turincon.com).

El proyecto Ambientes Educativos Hipertextuales: modelos de uso en procesos de enseñanza-aprendizaje que desarrolla el Departamento de Investigaciones de la Universidad Central con el auspicio del Idep, con la participación del Departamento de Investigaciones de la Universidad Distrital.

(1) Docente-Investigadora del Departamento de Investigaciones de la Universidad Central.

(2) Son parte del equipo básico de investigación: Antonio Quintana y Juan Carlos Martínez. Como auxiliares participan: Sandra Liliana Martínez, Andrés Castellanos, Alejandro Arias, Nubia Urrea y Sandra Milena Velandia. Adicionalmente se cuenta con la asesoría de Zoraida Castillo y Germán Vargas Guillén.

(3) El hipertexto es el lenguaje por excelencia de Internet, el lenguaje de la conexión. Como objeto tecnológico (informático) su naturaleza básica es la no secuencialidad, las relaciones entre trozos de información, las

## De Freinet a Internet: la escuela ante las nuevas tecnologías<sup>1</sup>

Quizás el pedagogo al que se acude con mayor frecuencia en el tema de las nuevas tecnologías en la escuela es Celestin Freinet. Probablemente porque fue él quien a mediados del siglo pasado empezó a llamar la atención sobre la necesidad de que la escuela estuviera a tono con el mundo de la vida y hacer claridad sobre el hecho de que esa conexión estaba mediada principalmente por las nuevas tecnologías. En ese momento, las nuevas tecnologías eran la radio, el teléfono, el correo postal y la imprenta. Para Freinet, la escuela no podía mantenerse aislada o encerrada en prácticas educativas obsoletas mientras el mundo cambiaba y con él los estudiantes.

Hoy, casi un siglo después, nuevamente se cuestiona la relación de la escuela con la emergencia de las nuevas tecnologías. Éstas aparecen en medio de otros cambios culturales tales como la emergencia de nuevos espacios de socialización y acceso al conocimiento diferentes a la escuela; el cuestionamiento de un único modelo secuencial de desarrollo del pensamiento y la presencia de múltiples inteligencias y el surgimiento de nuevas competencias tecnoperceptivas en las generaciones infantiles y juveniles entre otras. Aunque el uso de diversos medios y tecnologías aún tiene un acceso social desigual, lo cierto es que la cultura y las identidades tienden a desplegarse y homogenizarse alrededor de esas tecnologías. Para los educadores el reto es enorme y paradójico: entre las tareas inconclusas del proyecto moderno y las exigencias de un entorno cultural y tecnológico cambiante.

Se puede afirmar que Freinet fue un optimista frente las tecnologías<sup>2</sup> y sobre su potencialidad para enriquecer comunicativamente los entornos escolares. Quizás, si Freinet estuviera aún entre nosotros, estaría organizando redes de correos electrónicos escolares, encuentros educativos a través de chats o teleconferencias. Freinet sería un navegante de Internet. Pero no es suficiente usar con entusiasmo las tecnologías, cada tecnología requiere de nuevas competencias y habilidades, agencia cambios en la subjetividad y en las identidades, transforma los entornos comunicativos. No se trata sólo de usarlas, sino de comprender y asumir sus cambios e implicaciones en la cultura y por supuesto, en la escuela.

opciones de lectura y escritura, y la interconexión entre diferentes medios (textos, imágenes, sonidos, videos). Las enciclopedias multimedia son los ejemplos más comunes de los hipertextos en el mundo educativo.

(4) El PEH fue desarrollado por Antonio Quintana, Blessed Ballesteros y Alba Marina Carreño en el marco de la Maestría en Tecnologías de la Información aplicadas a la Educación de la Universidad Pedagógica Nacional, 1998.

(5) Este componente tiene un doble abordaje: uno cuantitativo, propio del análisis estadístico del cuestionario y otro cualitativo, realizado mediante observaciones de cla-

ses, entrevistas e historias de vida.

(6) Se aplicó a 271 docentes y 183 estudiantes de Centros Educativos Distritales.

(7) Este aparte retoma el artículo elaborado recientemente para la revista *Alegría de Enseñar: El hipertexto, una nueva tecnología en la escuela: A la búsqueda de cronopios inventores*. No. 43, En prensa.

(8) Más que tecnologías, Freinet usa técnicas en la escuela. La apropiación de una técnica no implica necesariamente comprender la racionalidad que le subyace. Cf. Rueda o. & Vargas, G. *La pedagogía ante la tecnología*. En: *Nómadas*, No. 5. Bogotá, 1996, pp. 46-57.