

EL SUPORT DE LA INFORMÀTICA EN EL CURRÍCULUM DE LLENGUA: PROS I CONTRES

Actualment no es discuteix l'ús de l'ordinador en cap dels àmbits socials ni escolars. Encara que hi hagi algunes persones, sobretot entre el ram dels lletres, decidides a mantenir les eines tradicionals "Jo escric amb ploma -i de tinta, eh!- o amb la màquina d'escriure de tota la vida", el cert és que un cop has tastat els avantatges de l'electrònica costa de fer-se enrere. L'escola, malgrat que encara no ha introduït d'una manera generalitzada altres avenços, no s'ha aturat pas davant l'ordinador. Pares, mares i mestres han lluitat i lluiten, i de quina manera!, per aconseguir que els seus fills disposin d'ordinadors per treballar a l'escola, perquè creuen molt encertadament que no poden eludir una eina que es present pertot arreu. Ara, doncs, gràcies als esforços de tots plegats, tenim ordinadors a força aules, però, sabem treure'n màxim rendiment? Hem trobat la manera d'integrar-lo al currículum de l'escola i de la classe? Com diu Sendov "El problema bàsic no és introduir els ordinadors a l'educació, sinó construir l'educació en presència de l'ordinador"¹.

Pel que fa al currículum de llengua, hi ha una sèrie de preguntes que mestres i educadors ens fem. És per això que bastirem l'article així, amb interrogants, que segurament ens suggeriran nous interrogants, noves preguntes.

L'ordinador a l'aula o l'aula d'ordinadors?

No sempre s'ha pogut triar. Quan els centres han disposat de poc material, s'ha hagut de recórrer a l'aula d'ordinadors per garantir-hi l'accés a tots els estudiants. És obvi, però, que l'ordinador s'ha d'ubicar on es desenvolupa l'activitat: a l'aula. En aquests moments, els centres es donen per satisfets si poden fer funcionar la fórmula "Una aula, un ordinador". Tal com van les coses, creiem que, en un futur ben pròxim, la fórmula desitjada serà ben diferent "Un estudiant, un ordinador".

La multifuncionalitat dels ordinadors fan pensar que, d'aquí a pocs anys, ordinador serà centre de les tasques escolars. Només cal revisar-ne les funcions: serveix per escriure (funció de màquina d'escriure), per calcular (funció de calculadora), per fer dibuix artístic i professional (llapis, pinzells, paper...), edita (funció més completa que la impremta d'ús habitual a l'escola), mitjà de comunicació (telèfon, correu..., però immediat en el temps, amb comunicació directa amb tot el món, que ofereix moltes funcions, tant de comunicació, interrelació amb altres grups de treball, com de documentació -ai, si Freinet aixequés el cap, aniria de seguida per feina, i quin partit en trauria!), és un diccionari (amb capacitat de corregir textos en diverses llengües),

¹ Citat Tiffin, J., Rajasingham, L. (1977) *En busca de la classe virtual. La educación en la sociedad de la información*: Barcelona, Temas de Educación Paidós.

és un instrument per jugar... I no parlem ja de quan es disposa d'un soft extens que inclou programes interactius per a qualsevol àrea de coneixement, una biblioteca completa a l'abast de qualsevol usuari.

Davant d'aquest ventall de possibilitats, és evident que s'està convertint, es converteix, a passos de gegant, en un instrument d'ús personal, per disposar-ne en qualsevol tasca, moment i situació.

Punts a favor dels ordinadors personals:

- a) Cada cop són més petits, fàcils de transportar (els portàtils actuals són semblants a un llibre gruixut). Sembla que en el futur, aquesta tendència continuarà i s'accentuarà.
- b) El preu ha anat baixant d'una manera considerable -per desesperació dels primers usuaris- en els darrers anys, també és una tendència que sembla que es mantindrà.
- c) Els ordinadors de darrera generació tenen un funcionament molt senzill a l'abast de molts més educadors.

Quin programari és adequat al currículum de llengua?

Hi ha un programari força extens en circulació i a l'abast de qualsevol usuari. Com sabem prou bé, no tots tenen les mateixes utilitats, ni se'n treu el mateix rendiment.

El programa bàsic és processador de text, de qualsevol tipus. N'hi ha alguns amb les eines més a l'abast de les nenes i nens². No cal treballar amb programes gaire potents; les eines bàsiques que poden fer servir són molt elementals i es poden trobar en qualsevol programari³.

És bo també disposar d'algun programa dels anomenats Editors de Textos, que ens permeti de poder compondre revistes o materials similars. Si se sap utilitzar, fa la mateixa funció una impremta.

Són de molta utilitat els programes de dibuix, del tipus MacPaint, KidPix o altres de similars. La quantitat i varietat de recursos a disposició de l'usuari donen ales a la imaginació i la creativitat. Alguns, com el Kid Pix, Amazing Stories entre d'altres, permeten de crear cinema animat, que és una bona base per elaborar guions de cinema.

Hi ha programari específic per escriure contes. Alguns com l'Story Book Weaver facilita la creació d'escenaris per fer-hi jugar personatges, així mateix ofereix la possibilitat de posar-hi sons, música, passar del dia a la nit, etc. per finalment escriure-

² Amb format PC hi ha l'AmiPro, i en format Mac.....

³ Més endavant parlarem del corrector ortogràfic.

hi una història. N'hi ha molts en llengua anglesa, però se'n comencen de traduir o fer en català o en castellà.

S'ha d'anar en compte amb alguns d'aquests materials perquè, de vegades, es presenten més com a jocs que com a material de treball. Si es presenten com a jocs, afavoreixen actituds hiperactives que es tradueixen a tocar botons i punts de la pantalla sense solta ni volta. Un material de treball ha d'utilitzar l'animació que cal per realitzar l'exercici, la resta més aviat farà una funció distorsionadora.

També hi trobem contes anomenats interactius perquè permeten d'actuar-hi. Pots accedir a l'opció de lectura entre usuari i ordinador, diccionari de les paraules que no coneixes prou bé, pots donar moviment a les il·lustracions, etc. Poden ser útils en alguns moments. És bo de considerar si els elements que permeten interactuar són gratuïts o estan al servei del guió. Per exemple, si es pot obrir o tancar una porta és interessant només si darrera la porta hi ha un element bàsic per entendre l'argument de la història en qüestió. S'ha d'anar en compte amb alguns d'aquests materials perquè, de vegades, es presenten més com a jocs que com a material de treball.

Hi ha també programes pensats com a reforç d'alguns aprenentatges ortogràfics i morfològics, que en parlarem més endavant.

Finalment hi ha un bon ventall de programari, que en podríem dir experimental, enfocat a alguna adquisició lingüística. Malgrat la quantitat, no sempre encaixen en la concreció del currículum a l'aula.

El processador de textos millora l'escriptura?⁴

Hi ha opinions per a tots els gustos. Per a tots nosaltres, el punt de partida és el llapis (bolígraf, ploma...) i el paper i, per tant, és inevitable de partir d'aquesta pràctica.

En el cas del llapis i paper, allò que pensem i volem escriure, passa immediatament al full, sense cap altra mediació. A més, el text escrit en base paper és sempre a l'abast de l'escriptor, l'ull pot pentinar la totalitat de l'escrit en qüestió de segons. No passa el mateix amb la pantalla de l'ordinador. Només se'n veu una part, i els escriptors perden la idea de globalitat, la idea de text, amb els consegüents problemes per donar-hi la cohesió i coherència que hi calen.

L'escriptura amb ordinador té com a principal diferència el fet d'arribar al text a partir del teclat visualitzat a la pantalla. El teclat, la pantalla són elements mediadors de la ment per expressar-se lingüísticament, qüestió que propicia un altre tipus d'escriptura. El teclat afavoreix escriure lletra a lletra (sobretot amb els petits) i no pas d'una

⁴ La revista REPÈRES dedica el n. 11 (1995) a analitzar la incidència del processador de textos en l'escriptura.

manera global com es fa amb un paper o pissarra (podríem dir que, sobretot en els primers cursos, s'assembla més a un dibuix que a un text). La lentitud també l'afavoreix el desconeixement del teclat, que han d'anar buscant lletra a lletra, signe a signe.

Ara bé, quan parlem de revisió, aquí sí que en surt guanyador l'ordinador. Les eines que ofereix no es troben en cap altra instrument. Esborrem, rectifiquem, tallem afegim, canviem la lletra, els espais, alternem lletra i dibuix, etc... i sempre ens queda un text polit, a punt d'imprimir.

Imaginem-nos per un moment que el punt de partida fos l'ordinador i que de cop -per un desastre d'aquests que surten a les novel·les de ciència-ficció- haguéssim de passar al paper. Trobaríem que és fantàstic el contacte directe, que té més personalitat el traç, però a l'hora d'anar per feina, ens costaria d'escriure. Diríem que l'hem de pensar molt abans d'escriure perquè no hi podem fer rectificacions, no hi podem incloure aquella idea que ens hem descuidat, que hem d'escriure el text més d'una vegada i que si el volem donar a llegir a algú altre, hem de buscar alguna manera mecànica (o algú amb molt bona lletra) per deixar el text a punt de solfa.

Doncs, és això... avantatges i inconvenients. Escriure amb ordinador és diferent de fer-ho amb llapis. A l'aula farem servir llapis, bolígraf, ploma o ordinador en funció de les tasques, edats, maneres de treballar... Intentant d'esbrinar en cada cas quin instrument s'adiu més a l'objectiu que ens hem fixat en aquella tasca i moment. L'ordinador en si ni millora ni empitjora res. Tot depèn de l'ús que se'n fa.

Escriure a quatre o a sis mans, llapis o ordinador?

Quan s'elabora un text qualsevol en petit grup, dos o tres infants, els avantatges de l'ordinador es fan ben evidents. El text que que s'elabora és de tots perquè tots tenen accés al teclat i a la pantalla. Ningú no és el dipositari de l'instrument -com en el cas del llapis i el paper-, i per tant, el procés i el resultat són responsabilitat del grup.

La facilitat de retocar el text utilitzant les funcions bàsiques del tractament de textos (canviar, suprimir, afegir) fa que es consideri més fàcilment un esborrany, una prova que s'ha d'anar millorant amb a col·laboració de tot el grup, un text inacabat, remodelable. En aquestes condicions, les aportacions que hi pot fer cadascú relacionades amb la revisió del text, com completar o canviar una idea, millorar l'ortografia, ordenar el text de manera més adequada, etc. es veuen com un procés lògic de l'acte d'escriure, fàcil de realitzar.

La funció de la pantalla és primordial en l'escriptura en grup, i sobretot si el comparem amb el del paper. Bona visibilitat per a tots els membres del grup, i per tant

manté més fàcilment l'atenció, no és personalitzat, sinó que la responsabilitat és compartida perquè no s'hi reconeix la lletra de ningú. S'hi pot seguir el procés d'escriure, i permet intervencions immediates a mesura que hi apareix cada lletra, cada mot, cada idea, cada frase.

Finalment, un cop es considera enllestit el text, s'hi pot donar la forma que es creu més adient a la funció per a la qual s'ha escrit: variar la lletra, incloure-hi material addicional, destacar-ne el títol, fer-hi remarques amb tipus diferent de lletra, etc. per passar immediatament a una impressió, la qualitat de la qual dependrà de l'aparell de què disposem, però que en general serà bona o molt bona.

Es pot aprendre ortografia amb ordinador?

Per treballar actualment, podem disposar de dos instruments per ajudar en el procés d'adquisició de la llengua escrita: els correctors ortogràfics i el programari elaborat específicament per a aquest objectiu.

Els correctors són eines, si se saben fer funcionar i es té un bon coneixement de llengua, que solucionen bona part de deficiències de llengua o d'errades de tot tipus. Són programes que detecten errades i proposen alternatives que ofereixen a la consideració de l'usuari. Així si hi troba la forma 'ahi', oferirà un ventall de possibilitats per substituir-la 'hi, ai, ahir'. Però no distingeix en la forma segons la funció. En cas que hi trobés escrit 'vaig canta' creuria que és correcte perquè la forma 'canta' existeix en el diccionari de què disposa. Si hi sortissin mots enganxats, detectaria l'errada però no hi donaria cap solució alternativa, només comunicaria a l'usuari que, en aquest cas concret, no té al mot al seu diccionari i, per tant, no hi sap fer cap suggeriment. Tot plegat fa que sigui una eina difícil per a nenes i nens de primària.

Com que el recurs és interessant, caldria treure'n partit. Potser, a l'escola, s'hauria de disposar del que jo en diria *orientador* ortogràfic, més que corrector. Orientar, partint de les errades que són habituals a cada cicle, i fer-ho en la mateixa línia que el mestre, a partir de suggerir, fer reflexionar, afavorir procediments i actituds. Un programa que, més que proposar alternatives als errors, hauria de donar pistes perquè l'alumne tot sol, amb l'ajuda del mateix ordinador, de l'adult, d'un company o consultant qualsevol material de classe pogués arribar a la solució adequada, segons nivell i coneixements de cadascú.

Pel que fa al programari ortogràfics que hi ha al mercat, hi abunda el que arrenca de la tradició de les cartilles ortogràfiques, aprofitant, però, els recursos informàtics. L'avantatge, si ho comparem al mètode tradicional és la possibilitat de correcció automàtica i immediata, sense que hagi de passar pel professor.

És bo que hi hagi programes que permetin de treballar individualment, per reforçar, consolidar o adquirir allò que s'ha après en el conjunt de la classe i del grup, funció que ja feien les cartilles ortogràfiques, però potser també s'hauria de treballar per aconseguir treure màxim rendiment de l'ordinador, oblidant la metodologia que han seguit els materials amb altres suports, com paper, per endinsar-nos en camins no ens facin renunciar a les bases que hem anat construint de didàctica d'aprenentatge de la llengua, basades en la idea que les errades que fan els infants en els primers aprenentatges són fenòmens constitutius de l'aprenentatge, un punt de partida per començar a treballar. Aquesta idea ens porta a considerar com a activitats primordials a l'aula la comunicació i interacció per aconseguir un aprenentatge significatiu que faciliti la construcció personal de l'aprenentatge adequat.

Ha de ser possible un material semblant a la línia que es porta a classe: donar seguretat i inseguretat, provocar dubtes, afavorir la consulta, facilitar la transferència del que s'ha après en altres situacions i contextos, afavorir actituds de rigor en el treball, de valoració dels coneixements de cadascú, de consciència de les dificultats personals... Tot un repte.

Si es tenen aparells antics, poc potents, què se'n pot fer?

Ens precipitaríem si responguéssim que millor llençar-los. Un ordinador pot resultar poc potent per utilitzar un bon programa de dibuix o un processador de textos avançat, per connectar-se a l'Internet, per treballar CD-Rom, per incorporar-hi programes d'una certa sofisticació, o per a la majoria de funcions que abans hem apuntat, però pot tenir encara una certa utilitat per a tasques senzilles, com, per exemple, escriure. No fa massa anys, uns dotze o tretze, s'utilitzaven ordinadors sense disc dur i amb 32 k de memòria Ram. Aquests "potents" aparells van permetre de fer-hi treballs prou interessants, que van suposar un avenç respecte al treball clàssic. És evident que el programari que trobem actualment demana unes altres dimensions que no tenen res a veure amb aquestes. Malgrat tot, s'hi pot treballar, sempre que es disposi de programes adequats a l'aparell (de la mateixa època, per entendre'ns).

No podem, però, oblidar que només serviran per realitzar-hi tasques de les que en diríem locals, que no han de sortir de la classe. En el moment que vulguem intercanviar informació amb qualsevol altre usuari d'ordinadors, ens adonarem que els anys no passen en va, que la tècnica avança de pressa i que, per a aquesta funció, el nostre aparell ha quedat obsolet.

A manera de conclusió

El que es fa evident dia a dia és l'impacte de la informàtica a l'educació. Els canvis que tot plegat ha de comportar, sobretot en el camp de la comunicació i de l'accés a la

informació, poden ser comparables a tota una revolució⁵. Els límits de l'aula dia a dia s'esborren perquè la informació de què disposem ja no la busquem a la nostra biblioteca, sinó que tenim accés a molta altra informació, els companys de l'aula s'amplien amb grups de treball que podríem anomenar virtuals. El canvi farà que s'hagi de diferenciar entre el que és real i el que és virtual, entre els infants amb qui es comparteix seient, jocs, comunitat, i el que es comparteix amb grups de treball, amics, informació que traspasa els límits físics.

La qüestió és saber-s'hi adaptar progressivament, sense angoixes, sense por, però també sense treva. I sobretot sense renúncies pedagògiques. Cal comprendre, que la tecnologia només és un suport, important, però que no ens ha de fer recular en alguns dels guanys que considerem importants: el sentit de comunitat, la comunicació a l'aula, la interacció amb l'educador i amb el grup classe, l'atenció individualitzada, el sentir com a propi, i per tant fer-se responsable del medi més pròxim, partint del coneixement crític.

Per endegar qualsevol projecte relacionat amb els mitjans informàtics a l'escola, tenim necessitats immediates, que l'administració ha de tenir presents i que fan referència als següents aspectes: a) Dotació de material de tot tipus, que va des de renovar ordinadors i impressores i completar el material antiquat, fins a proveir de tot allò que d'aquí a poc temps es considerarà imprescindible (mòdems, focus de projecció, escàners...), b) Elaboració de programari adequat al nostre currículum i llengua, que pot passar per la traducció, adaptació, i evidentment creació de nou material, b) Orientació als centres en la posada al dia de tot el personal, però també amb intervencions que afavoreixin la interacció entre diferents escoles del mateix o d'altres territoris. Orientació del programari que es pot utilitzar en cada situació.

Tot plegat és un repte.

⁵ És interessant el llibre de Tiffin, J. Rajasingham, L, (1977) *En busca de la classe virtual*. Barcelona: Paidós. Temas de educación.