

INFORMATICA EDUCATIVA CONTRA EL RACISMO

La carrera del enigma

PUBLICIDAD

Resumen y traducción del artículo "La cursa de l'enigma: informàtica educativa contra el racisme", elaborado por Guillem Bou y M.A. Es-somba y publicado en Perspectiva Escolar, n° 187, setembre 1994, pp. 55-59. Barcelona: A.M. Rosa Sensat.

El artículo expone los motivos y los principios de elaboración, por parte del LAIE (Laboratori d'Aplicacions Informàtiques en Educació) de la Universidad Autónoma de Barcelona, de un programa informático dirigido a los alumnos de ESO que, bajo la ambientación de un juego, genera en los participantes sentimientos positivos de curiosidad, tolerancia, comprensión y apertura para con las culturas minoritarias que actualmente forman parte de nuestra sociedad: árabes, filipinos, latino-americanos, centroafricanos, gitanos...

Con ello, se quiere contribuir a la innovación reuniendo dos retos, la educación intercultural y la introducción de la tecnología informática en la escuela, en uno solo.

Argumento

El juego es presentado por una chica, Marga, que estudia en un instituto de bachillerato y que conoce en clase a un chico inmigrante perteneciente a la cultura que se tratará. Ambos se hacen amigos y tratan de ayudar a los jugadores a responder las preguntas de un cuestionario que les es entregado al principio y que han de emplear correctamente para descifrar un enigma. Así se demuestra que la relación entre personas de diferen-

tes culturas puede ser positiva, fenómeno reforzado por la ayuda que unidos procurarán a los jugadores.

Marga no es hija de ninguna población en concreto. Según el grupo cultural que se quiera tratar, será manresana, barcelonina, vecina de Figueras, de Rubí o de Mataró, y su amigo inmigrante le hará descubrir todos los rincones de la población que él frecuenta (su casa, la de sus familiares, de sus amigos, el Casal de Cultura...). Ella será capaz de ir recogiendo datos y descubriendo un mundo, en tal caso misterioso y que, sin darse cuenta, tenía a su lado. Pero no todo será tan sencillo porque de cuando en cuando la pantalla temblará como señal de llegada de los "pícaros", una cuadrilla de chicos y chicas diseñados por ordenador que irá introduciendo dificultades al proceso de descubrimiento y resolución del enigma.

Para la LAIE la experiencia no finalizará aquí. La buena acogida que tuvo este juego expuesto nos indica que hay una vía de construcción de herramientas para la enseñanza de aspecto semejante y que, más o menos, se habían superado las dificultades que comportaba unir informática educativa y educación en y para la diversidad.

Para más información:

Guillem Bou, Miquel Angel Es-somba
Laboratorio de Aplicaciones Informáticas en la Educación.
Departamento de Pedagogía Aplicada,
Universidad Autónoma de Barcelona.
☎ (93) 581 10 75