



Luján, 01 de Junio de 2010.-

EL CAMINO HACIA LA ABSTRACCION

Una de las capacidades más maravillosas del ser humano es su capacidad de abstracción, la posibilidad de experimentar un pensamiento abstracto. Desde muy pequeños comenzamos a lidiar con abstracciones, por ejemplo, los primeros números, el lenguaje, las letras, etc. cuando un niño "aprende" el número "4" en realidad no comprende la abstracción que es el número "4", sino que tiene almacenado en su interior las imágenes concretas que lo representan, por ejemplo, 4 botellas, 4 lapices, etc. El niño continúa lidiando con su conjunto de imágenes en su camino hacia el dominio de la abstracción, incluso hasta que ésta es alcanzada en la adolescencia. A partir de allí, debería producirse un gran avance permitiéndole al adolescente trabajar con ideas, conceptos, situaciones hipotéticas y leyes generales; emancipándolo de las ataduras del mundo real y concreto e introduciéndolo en el mundo de lo posible (abstracto).

Es curioso apreciar que en la evolución de la informática sucedió lo mismo: comenzamos con lenguajes altamente concretos, tan concretos, que se expresaban de igual forma que un computador; y a medida que evolucionaron, estos lenguajes fueron creciendo en su nivel de abstracción hasta llegar hoy en día a una informática adolescente que nos permite trabajar en términos de objetos, entidades y relaciones. Aun no sabemos con certeza hasta qué niveles de abstracción podría llegar la informática en su adultez, pero me animaría a afirmar que serán aún más elevados que éstos, favorecidos por la potencia de las futuras máquinas. En el Instituto Superior de Formación Técnica N° 189 (ISFT N° 189, cito en la calle Güemes 1474, TE: 436549, L-V 18-22hs) en donde se dictan carreras Terciarias de Sistemas y Turismo; los docentes realizamos un trabajo progresivo, lento, sin prisa pero sin pausa, en donde los contenidos van creciendo progresivamente en su nivel de abstracción hasta lograr (en el caso de las carreras de Sistemas) que el alumno domine las abstracciones existentes en los lenguajes de programación modernos, orientados a objetos, como es el caso de Java. Mi desafío docente es lograr la evolución del alumno en este sentido, desde Programación I hasta una programación más abstracta en Práctica Profesional.

Los resultados obtenidos en un trabajo de investigación que realicé en 2006 con adolescentes de nuestra ciudad y zona de influencia, sugieren que el desarrollo del pensamiento abstracto no es sólo una cuestión de ejercitación sino que requiere de más esfuerzo y tiempo para su maduración. No es posible -en nuestra opinión- comprender en profundidad un lenguaje como Java si previamente el alumno no cuenta con una apropiada evolución en lo abstracto y esta evolución creemos que es más factible de alcanzar a través de una educación técnica integral, guiada y planificada como la propuesta en el ISFT N° 189.

Lic. Guillermo Cherencio

Profesor ISFT N° 189 - Programación I - Programación Orientada a Objetos - Práctica Profesional