

# CENTRO DE ACTUALIZACIÓN DEL MAGISTERIO EN EL ESTADO DE MÉXICO



## "LA TECNOLOGÍA PARA NIÑOS PREESCOLARES"

## Tabla de contenido

Los niños y la tecnología2

La tecnología en el jardín de niños 4

OBJETIVOS A NIVEL TECNOLOGICO 1 5

La Tecnología en el Preescolar6

Los niños de educación básica y los usos de las tecnologías de la información y la comunicación con fines educativos7

BIBLIOGRAFIA10

## Los niños y la tecnología

<sup>1</sup>Durante nuestra infancia desarrollamos las habilidades que utilizaremos regularmente en nuestra vida adulta; de niños aprendemos a caminar, a hablar, a relacionarnos con otros, a competir sanamente, a respetar a los demás y a aceptar que los demás tienen cualidades que los hacen diferentes a nosotros mientras que nos damos cuenta de que somos únicos e irrepetibles. La infancia es una etapa en donde definimos qué tipo de personas seremos de adultos y en donde encontramos nuestro lugar en la sociedad.

El uso racional y responsable de la tecnología es tan importante hoy en la educación de los jóvenes como lo fueron los horarios y la estructura escolar a principios del siglo pasado, cuando el sistema escolar fue especialmente desarrollado para preparar a los niños para trabajar, de adultos, en las fábricas de la revolución industrial. El celular e internet son herramientas tan comunes y básicas en nuestros días como lo fueron la pala, la hoz, el martillo y el yunque en esos tiempos, y es tan importante prepararlos para el mundo que tendrán que enfrentar de adultos como lo era hace 100 años.

En el presente los jóvenes deben aprender desde temprana edad a utilizar las herramientas de búsqueda adecuadas en Internet, comprender estructuras lógicas simples y discriminar con sólo un par de líneas en la lista de resultados qué información les será útil y cuál no; pero aún con este procedimiento que a simple vista parece sencillo no alcanza para poder transformar ese inagotable mar de datos en información útil, pues a diferencia de sus padres quienes han recibido siempre pura y exclusivamente información seria y verificada, o de sus abuelos, a quienes les llegaba solamente aquella información de primera calidad; los jóvenes de hoy tienen que aprender a distinguir entre las distintas fuentes, preguntarse de donde han salido los datos y qué razones tuvo el autor para publicarlos.

En la actualidad el sistema educativo, del que también forman parte los padres, no prepara a los “nativos digitales” para enfrentar el mundo, un lugar cambiante en donde las modas se alteran completamente semana a semana y en donde lo que hoy es útil

---

<sup>1</sup> Pedro Liborio Saá

SEMESTRE

mañana será completamente obsoleto. Un mundo que ante ojos extraños parece caótico, desordenado, confuso pero que sin embargo tiene su estructura y un alto grado de predictibilidad dentro de su peculiar dinámica, a la que a las generaciones anteriores les cuesta mucho percibir con claridad.

Los maestros y profesores se encuentran alienados de este nuevo mundo, lo niegan porque no pueden verlo; son una inmensa mayoría los que desconocen las ventajas de la red de redes, y aún los que la utilizan asiduamente se encuentran con la imposibilidad de no haber contado en su formación profesional con las herramientas necesarias para aplicar esta inagotable fuente de información a la clase.

La diferencia generacional entre los nativos digitales y los adultos nacidos en años anteriores a la década del '80 es muy grande, incluso mayor de la que éstos tienen con sus abuelos. Los adultos no entienden el mundo en que los niños están creciendo, no es un mundo que se aproxima sino un mundo que ya existe, que es más real para estas jóvenes generaciones que aquel en el que sus padres y profesores viven; y los niños se encuentran navegando un océano interminable sin la instrucción de quienes tienen el deber de guiarlos en su camino cuando más la necesitan. Es imperativo que la sociedad en general y el sistema educativo en particular cambie rápidamente para poder guiar a los nativos digitales en la desconcertante aventura de volverse un miembro útil a la sociedad, pues ellos por muy bien que entiendan las nuevas pautas no dejan de ser aquello que todos los adultos alguna vez hemos sido: niños con derecho a crecer con el afecto y orientación de sus mayores.

## La tecnología en el jardín de niños

Los niños pequeños, por cuestiones evolutivas, tienden espontáneamente a tocar los objetos que están a su alcance y sienten una especial curiosidad por los artefactos electrónicos. Por ello, es importante que sea el docente quien tome los recaudos necesarios para permitirle al niño explorar la máquina pautándole determinadas

SEMESTRE

acciones que le permitan ir aprendiendo el uso correcto de la máquina sin riesgo físico y sin perjuicio de la información (que esta sea borrada, modificada o alterada).

La actitud de confianza y apertura que demuestre el maestro contribuirá a que los niños se relacionen de manera natural y positiva. Para ello deberemos tener en cuenta que:

- En primera instancia el niño suele mostrarse fuertemente atraído por la máquina.
- Tienen más flexibilidad por tocar sin miedo a romperla.
- Se acercan desde la naturalidad y la ingenuidad sin miedo y prejuicios.
- Aprenden a partir de la manipulación y de operar con la computadora sólo accionando.
- La computadora debe ser considerada como un recurso más pero diferente a otros pues tiene características propias que lo potencian como por ejemplo:
- La flexibilidad y la capacidad de adecuarse a diferentes niveles de complejidad, de acuerdo a las posibilidades y necesidades de cada niño permitiéndole seguir su propio ritmo de trabajo.
- La interactividad le da una mayor devolución y participación a través de lo que ve y de lo que escucha.
- La multimedia pone en juego mayor cantidad de sentidos y logra atraer fuertemente la atención y concentración prolongadas.

■ Reconocer partes de la PC
■ Prender la PC
■ Conocer las precauciones y cuidados que deben tenerse en cuenta al manipular la computadora.
■ Utilizar el teclado para tareas sencillas.
■ Poder entrar y salir de un programa
■ Poder navegar dentro de un programa
■ Seleccionar un objeto; elegir opciones
■ Utilizar herramientas de un programa
■ Adquisición de nociones (tiempo, espacio, lógico matemáticas, lenguaje)

SEMESTRE

- Lograr el dominio del mouse utilizándolo para seleccionar opciones, escribir, dibujar en la medida de las posibilidades de los alumnos.

## OBJETIVOS A NIVEL TECNOLOGICO 1

### **2La Tecnología en el Preescolar**

La fase de preescolar se toma como la etapa del desarrollo de mayor relevancia, donde el niño ayudado por un facilitador y los medios informáticos potencia sus habilidades y destrezas, adoptando a la informática como una fuente rica de estímulos necesarios para el aprendizaje continuo que se establece a lo largo de su proceso educativo.

Apuntando a esto se trabaja de forma integral el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños y las niñas, para lograr un desempeño adecuado del esquema corporal, la lateralidad, manejo de espacio y desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, contenidas en el manejo de autonomía, afectividad, tolerancia, respeto y manejo de reglas para la convivencia.

El adulto debe tener en cuenta que el niño y la niña deben estar adecuadamente estimulados para enfrentar las tareas en la máquina, y que no se defrauden si fallan o cometen error al solucionarlas. Para ello utilizará diferentes niveles de ayuda, que le permitan intervenir con su papel mediador hasta que lleguen al éxito.

### **Técnicas con los niños preescolares**

La tarea presentará en la pantalla una computadora y sus integrantes (monitor, teclado, ratón, bocinas, unidad central), mostrando situaciones para que el niño o la niña observe, conozca y denomine las partes y a su vez, compruebe la utilización del ratón tanto, para hacer "clic" como para moverse (arrastrar) dentro

<sup>2</sup> El empleo de la computadora en el grado preescolar. Una estrategia metodológica para la preparación de los docentes (Fernández Pérez 1989).

SEMESTRE

de la pantalla.

Una vez que se refuerza el conocimiento verbal de las partes, se le enseña a utilizar el ratón para dar clic (se toma su mano y la mano del maestro conduce la acción sobre la mano del niño). A cada clic el niño o la niña ha de observar como el objeto nombrado se separa del conjunto. No pasar a la siguiente fase hasta que se observe que el niño o la niña comprenden y manipulan bien el ratón para dar clic.

El perfeccionamiento de este proceso formación de los jóvenes maestros en la profesionalización se dirige fundamentalmente a potenciar los conocimientos, las habilidades y las cualidades que se han desarrollado en el contexto de su actividad laboral, a partir de una acción coherente de los distintos factores que intervienen en su formación en el contexto de la educación tutorada.

Habilidades informáticas que se trabajan en el grado Preescolar.

- Utilización del Mouse o ratón: arrastrar y hacer clic.
- Utilización del teclado.
- Aplicar símbolos.

### ***³Los niños de educación básica y los usos de las tecnologías de la información y la comunicación con fines educativos***

Dentro de todos los componentes que intervienen en el proceso educativo apoyado en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), los niños son los beneficiados o un fin último de este proceso; pero, ¿qué conocen los profesores de los intereses y motivaciones que tienen éstos con relación al uso de las TIC's para su formación educativa?

El acceso de los niños a las TIC's avanza de forma significativa; si bien en nuestro país estamos lejos de que la mayoría de los niños posean un equipo de cómputo, acceso a Internet, una consola de video juego, un teléfono celular, por citar los de mayor uso y adquisición, una parte importante de los niños de educación básica tienen acceso a las TIC's mediante la aula de medios con programas como Red Escolar y Enciclomedia, esto en el ámbito educativo.

En un ámbito familiar (incluso de clases medias bajas), suceden fenómenos poco registrados en investigaciones formales de corte empírico: los niños (casi siempre mayores de 10 años) poseen teléfonos celulares y consolas de video juego, en algunos casos computadora si existen hermanos mayores, que cursan estudios medios superiores y superiores, ¿Pero cómo se dan estas adquisiciones? Mediante la cooperación económica de familiares cercanos: papá, mamá, hermanos mayores y tíos, que mediante un esfuerzo económico logran comprarle al niño o los niños de la casa estos equipos. Se llegan a dar casos en los que al

---

<sup>3</sup> Ma. Guadalupe González Franco

SEMESTRE

adquirir equipos nuevos, los viejos los pasan a los familiares más cercanos para que sigan en uso y se extienda el conocimiento de estas herramientas.

Es importe aclarar que este fenómeno no es general en todas las familias y varía si son urbanas o rurales, pero sí es una constante que va en acento y que incide en la adquisición de equipos tecnológicos.

El principal uso del celular es para comunicarse con sus papás y sus amigos a través de llamadas y mensajes de texto; sin embargo, un dato significativo en torno a las prácticas de los niños, es que lo aprovechan principalmente para jugar, escuchar música, tomar fotografías y grabar video.

Una vez que los niños tienen el equipo, en este caso nos centraremos a hablar de la computadora, optan por dos opciones para involucrarse a su uso:

- A) Lúdico – entretenimiento.
- B) Formativo – educativo.

Podemos considerar las siguientes hipótesis de trabajo para comprender las prácticas culturales de los niños con relación a la tecnología.

- |  |
|--|
| 1. Ellos perciben los equipos de cómputo dentro del ámbito lo lúdico y el entretenimiento; esto es como un sustituto de la consola de video juegos y, por lo mismo, su prioridad es agregarle los juegos y ser experto en los que están de moda, así como en la navegación de páginas web de artistas, cantantes, equipos de futbol, canales de televisión por cable y video juegos.<br>Utilizan la computadora e Internet principalmente para: jugar y chatear con sus amigos y amigas, bajar música y películas. Un uso secundario es sacar apuntes, escribir trabajos y buscar información. |
| 2. EL primer paso (lúdico-entretenimiento), es necesario porque adquieren conocimientos básicos para el uso de ambientes digitales, que posteriormente le van a servir para un uso educativo y formativo, en donde adquirirán competencias o habilidades, como aprender a buscar información, a comunicarse, a colaborar y a participar.   |
| 3. Los niños deben tener una formación especial para que valoren el uso en el ámbito educativo, el cual tiene que darse por una persona mayor que conozca la importancia de las TIC's, en este caso sería el profesor facilitador de estos procesos de enseñanza-aprendizaje.  |
| 4. Si el niño no pasa por esa formación especial, ya sea en la escuela o en el hogar (lo ideal es que sea en ambos espacios) no van a usar estas tecnologías como parte de su formación educativa.   |

SEMESTRE

5. Las representaciones de los niños con respecto a las tecnologías de la educación se van a formar a partir de diferentes experiencias:

- primeros acercamientos al uso de cualquier equipo tecnológico (teléfonos celulares, *maquinitas*, consolas de video y equipos de cómputo).
- nivel de entretenimiento o gusto por el uso.
- percepción en cuanto a su uso de gente cercana a su entorno.
- adquisición del equipo de cómputo en su hogar
- uso del equipo y de programas en su escuela con fines educativos.

**HIPOTESIS DE TRABAJO 1**

Ante este panorama, ¿qué tendrían que hacer los maestros que trabajan o apenas van a comenzar a trabajar con sus alumnos los contenidos de clase con el uso de las TIC?

Se les aconseja realizar una pequeña investigación exploratoria de corte cualitativa; este método parte de pensar la realidad social como una construcción simbólica, en donde los sujetos, en este caso profesor y niños, significan sus acciones a partir de sus interacciones discursivas que tiene con otros, y que son la base para la elaboración de sus representaciones sociales.

Puede utilizar la técnica de entrevista semiprofunda o grupal, con los siguientes objetivos.

- Conocer el sentido y significado que les dan sus alumnos a las TIC's, en general y posteriormente a las TIC's con fines educativo.
- Identificar las experiencias que tienen los niños en el manejo de las TIC's, tanto en el uso lúdico como en el uso formativo.
- Saber cómo su familia ha incorporado estas tecnologías a su uso cotidiano y formativo.
- Entender el interés que pueden tener los alumnos en el uso de las TIC's para su formación educativa.
- Conocer el método que los niños consideran más adecuado para incorporar la computadora a su práctica educativa.

Si logramos entender cuáles son los intereses de nuestros alumnos, aunque sea en un nivel exploratorio, podremos identificar mejor las estrategias de enseñanza y aprendizaje y en el camino poder construir una mejor propuesta pedagógica y didáctica, que nos haga seguir en el diálogo en este reto que nos involucra a todos.

## Bibliografía:

---

El empleo de la computadora en el grado preescolar. Una estrategia metodológica para la preparación de los docentes (Fernández Pérez 1989).

Ma. Guadalupe González Franco

Aparici, R (Coord.) (1996). La revolución de los medios audiovisuales, educación y nuevas tecnologías. España: Ediciones La Torre.

Arnold-Cathalifaud, M. (1997) "Niklas Luhmann. Hacia una teoría científica de la sociedad" Revista Anthropos, No. 173/174, Barcelona.

Ávila S. (coord.) (2000). Los medios audiovisuales educativos en México: SEP, ILCE, Fundación Manuel Buendía.