

BUENOS HÁBITOS DESDE LOS 0 A LOS 6 AÑOS

Educación con tecnologías

Prácticamente desde que nacen se ven inmersos en un **mundo** tecnológico, así que es nuestro deber enseñarles **buenos** hábitos para que puedan acercarse a las **tecnologías** con seguridad y sepan sacarles el mejor **partido**.



Sara CULEBRAS
Psicólogas
sculebras@id.es

Hoy en día a nadie le sorprende ver a un niño de tres años sentarse delante del ordenador y manejar el ratón como si de una prolongación de su mano se tratara. Tampoco sorprende ver cómo los niños se ponen delante de la televisión y toman el control de los mandos: “este para la tele, este para

el DVD, enciendo la tele, pongo el CD y ya puedo ver la peli...” y esto con total autonomía. Los únicos sorprendidos son las personas más mayores cuando sus nietos les dicen: “no abuelo, que primero tienes que darle a este botón y luego a este, que si no, no se ve”

Esto no significa que los niños estén “enganchados” a la televisión, al ordenador o a las consolas desde pequeños sino que crecen y aprenden a desarrollarse inmersos

“Crecen inmersos en una sociedad donde las tecnologías y medios audiovisuales tienen un papel importantísimo y están presentes en casi cualquier acto cotidiano.”

en una sociedad donde las tecnologías y medios audiovisuales tienen un papel importantísimo y están presentes en casi cualquier acto cotidiano. Bajo este nuevo paradigma social y como consecuencia educativa, los padres y los educadores tenemos el deber de enseñar a los niños desde bien pequeños hábitos saludables para que puedan acercarse a las tecnologías con seguridad y así sacarle el máximo beneficio. »

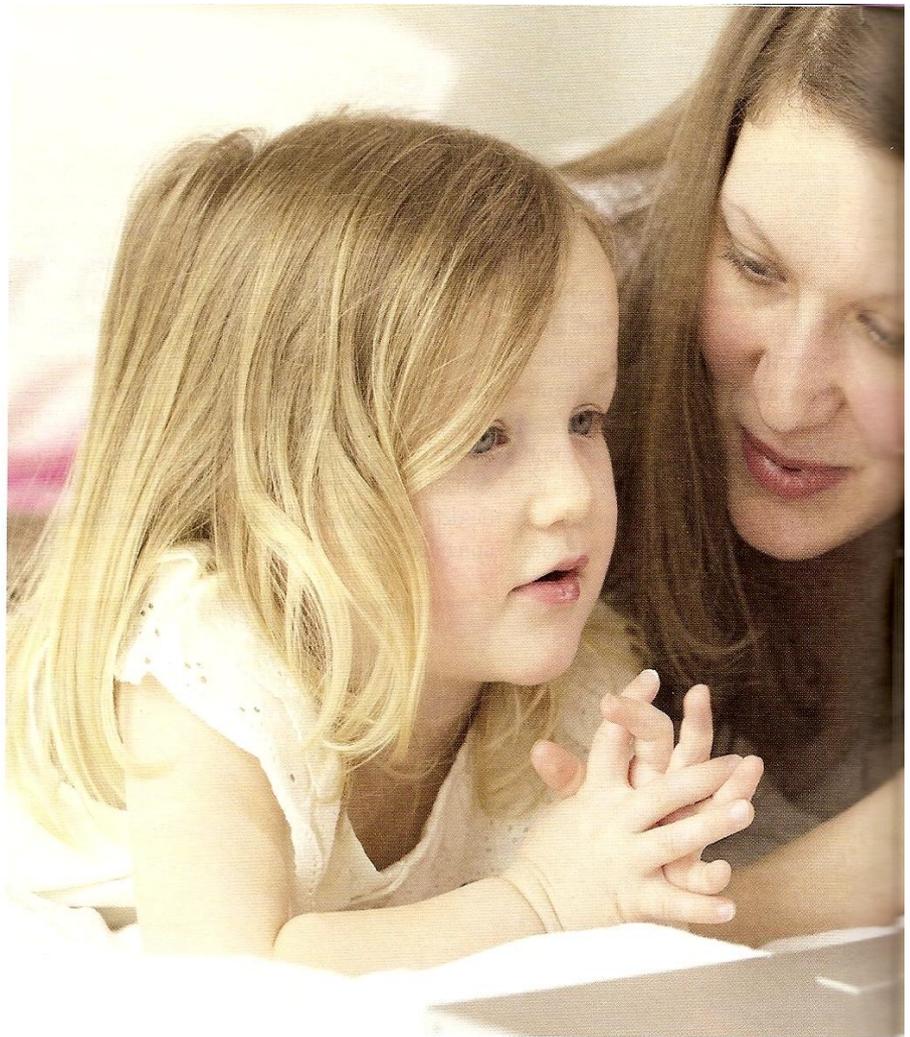


» Cualquier padre, biológico o adoptivo, preocupado por la educación de sus hijos se plantea cuestiones como estas: “¿Es bueno que mi hijo o hija vean tanto la televisión o que jueguen con videojuegos? ¿No es aún muy pequeño para que tenga una consola? ¿Qué pase tanto tiempo delante del ordenador?”

La respuesta es clara: sí, es bueno. Pero hay que enseñarles a que lo hagan de forma adecuada y son los padres los que deben decidir qué es conveniente o no y cuanto tiempo deben estar jugando. Más adelante veremos una serie de recomendaciones

Desde que el niño nace empieza a aprender. Los aprendizajes se desarrollan de formas muy variadas y son los padres los que en los primeros años de vida aportan al niño las experiencias y estímulos necesarios para su desarrollo integral (a nivel lingüístico, psicomotor, emocional, de autonomía). Un poco más adelante, al llegar a la escuela, los aprendizajes se vuelven más formales; aprende los colores, las formas, a leer y a escribir, a jugar con su grupo de iguales, etc. Y los padres, junto con los profesores y el grupo de iguales se convierten en sus referentes educativos.

De esta manera el niño aprende de las personas que le rodean. Sonríe cuando le sonríen, se entristece cuando ve a alguien llorar, aprende a hablar imitando los sonidos del habla de los adultos. En definitiva se aprende siguiendo los mismos modelos y traduciéndolo a términos tecnológicos, por ejemplo, cuando vemos a papá o a mamá con el mando de la tele cambiando de canales lo cogemos e intentamos hacer lo mismo... En etapas más avanzadas del desarrollo (a partir de los tres años), el pequeño se fija



“Hay que enseñarles a que lo hagan de forma adecuada y son los padres los que deben decidir qué es conveniente o no y cuanto tiempo deben estar jugando”

en los juegos de su grupo de iguales y a partir de aquí las consolas y el ordenador empiezan a adquirir protagonismo. Si el vecino de al lado tiene una voy a pedir a mamá que me compre una a mi porque yo también la quiero.

Esto implica que no se puede permanecer indiferente a la tecnología, es necesario adaptarnos y enseñar a nuestros hijos a adaptarse a las demandas de la sociedad, pero sacando el máximo provecho posible. Se puede pensar que jugar con las consolas o con el ordenador no va a ayudar al niño a ser más competente socialmente, sin embargo es importante tener en cuenta que para que los niños vayan entendiendo y aprendiendo las bases que sustentan la tecno-

logía (fundamentales en nuestra sociedad) han de estar expuestos a ella desde pequeños, y si puede ser, a través de juegos de la misma manera que jugando iniciamos cualquier aprendizaje.

Así que, de esta forma, los niños empiezan a tomar contacto con las tecnologías y más adelante no será necesario que asistan a clases de manejo del ordenador o navegación por Internet (como hemos tenido que hacer muchos de nosotros) porque ya habrán adquirido de manera intuitiva los fundamentos básicos que sustentan los entornos virtuales.

Desde un punto de vista educativo y no tan lúdico las tecnologías han supuesto un cambio metodológico en cualquier proceso de instrucción. No es raro que los profesores en sus aulas tengan un ordenador o pizarra digital y que se utilice con los niños para trabajar determinados contenidos curriculares a través de programas

“Los padres y los educadores tenemos el deber de enseñar a los niños desde bien pequeños hábitos saludables para que puedan acercarse a las tecnologías con seguridad”



educativos. Esto es así por qué la transmisión de la información a través de las tecnologías se realiza utilizando múltiples canales sensoriales a la vez: lo visual se junta con lo auditivo y en muchos casos también con lo manipulativo. Al niño le resulta mucho más fácil aprender si recibe la información desde diferentes vías.

En resumen, las tecnologías han supuesto un cambio muy importante en nuestra sociedad. Desde pequeños el niño tiene acceso a ellas, pero son los adultos los que han de supervisar cómo el niño las utiliza: tienen que decidir que contenidos presentar en función de la edad y por supuesto tienen que tener control sobre el tiempo que el niño está viendo la tele, jugando con el ordenador o con las consolas.

El objetivo de los padres y educadores, en función de la etapa del desarrollo en la que se encuentre el niño, debe ser presentar juegos,

“No se puede permanecer indiferente a la tecnología, debemos adaptarnos y enseñar a nuestros hijos a adaptarse a las demandas de la sociedad, sacando el máximo provecho posible”

actividades y programas que le ayuden a reforzar habilidades o capacidades específicas.

Los padres deben ser sensibles a los gustos e intereses de sus hijos y entre los juegos que les presenten habrá algunos que les gusten más que otros. No es conveniente obligar a un niño a jugar con algo que no le gusta por el simple hecho de que sea educativo porque lo rechazará, es necesario estar pendientes a sus necesidades y ofrecerles alternativas.

VEAMOS POR EDADES CÓMO LOS PADRES PUEDEN IR UTILIZANDO CON LOS NIÑOS DIFERENTES RECURSOS TECNOLÓGICOS

NIÑOS DE 0 A 3 AÑOS

Son muy importantes porque todo es nuevo para ellos y el mundo está por descubrir. El aprendizaje se desarrolla a través de la imitación y la observación de las personas que están a su alrededor. Empiezan a imitar gestos, sonidos del habla, a saber interpretar el lenguaje no verbal y aprenden a comunicarse con el mundo que les rodea, inicialmente a través de gestos y a partir del año con palabras.

También van desarrollando habilidades motoras y manipulativas, pero aún son escasas para coordinar los movimientos necesarios implicados en el manejo de un mando de una consola o del ratón del ordenador. Son movimientos demasiado precisos que el niño aún no tiene entrenados.

Por este motivo, lo más recomendable para los niños de 0 y 3 años, es utilizar recursos que les estimulen visual y auditivamente. Para ello contamos con una vieja conocida para todos: la televisión. A través de ella los niños reciben múltiples mensajes sensoriales. Pero, ¿Qué programas son los más adecuados? Por su desarrollo evolutivo los niños durante su primer año de vida no son capaces de captar muchos estímulos simultáneos ni de mantener mucho tiempo

la atención en una misma actividad, por lo tanto debemos buscar programas o series lo más simple posible en cuanto a su diseño, con colores vivos, pero no demasiados, formas bien definidas y cuya duración no sobrepase los diez minutos. Además si se mezclan los estímulos visuales con los auditivos mucho mejor.

Un ejemplo de programa televisivo con estas características es “Pocoyo” donde se presentan una serie de personajes con colores muy atrayentes sobre un fondo blanco. De esta manera el niño presta atención a los personajes y no se pierde en el resto de estímulos. Por otro lado es un excelente recurso para estimular y potenciar el lenguaje no verbal. Sus personajes, sin utilizar apenas el lenguaje hablado, utilizan formas de comunicación muy complejas a través de gestos que el niño a partir del año ya va entendiendo e imitando. Además los capítulos son cortos y no le suponen mucho esfuerzo atencional.

Otro recurso ideal para empezar a utilizar a esta edad es la serie Cantajuegos: se presentan canciones infantiles tradicionales acompañadas de dibujos y de coreografías muy sencillas de imitar por el niño. Es ideal no sólo para reforzar su capacidad de imitación sino también para trabajar la coordinación de movimientos en los más pequeños.

Estos son sólo dos ejemplos de lo que se puede utilizar con los niños en esta etapa, sin embargo no son los únicos. A la hora de elegir cualquier recurso se debe tener en cuenta la etapa evolutiva del niño para ayudarle a reforzar aquellas habilidades que ya de por sí él está desarrollando.

Además, para sacarle el mayor rendimiento a la televisión como recurso educativo, es conveniente que el adulto esté con el niño: narrando lo que va ocurriendo, resaltando los acontecimientos que se consideren importantes e incluso ▶▶

» haciendo los mismos gestos que los personajes para darle más énfasis. No es recomendable que el niño vea solo la televisión, hay que evitar utilizarla para que los pequeños estén distraídos mientras que el adulto está haciendo otras cosas. A los recursos tecnológicos se les saca mucho más partido si es el adulto el que va guiando al niño. Por último, el tiempo de exposición no debe sobrepasar los 30 minutos, pero tampoco debemos preocuparnos si no aguanta tanto tiempo puesto que, como decimos, a esta edad, sus periodos atencionales son cortos.

A PARTIR DE LOS 3 AÑOS

Los niños ya han adquirido el lenguaje, han mejorado significativamente sus habilidades motoras y manipulativas, aumenta el tiempo que son capaces de estar atentos a una misma cosa y al incorporarse al colegio empiezan el aprendizaje formal de formas, colores, secuencias espaciales y temporales, números y letras. Cualquier material tecnológico que utilicemos deberá tener en cuenta estos aspectos de forma global o individual.

Manteniendo la televisión podremos ir añadiendo otros nuevos recursos que si dudarlo ya habrán llamado la atención del niño: consolas y ordenador.

Como series de televisión, entre otras, podemos destacar Caillou, Dora la Exploradora y Sésamo por su alto contenido educativo. Trabajan las formas, los colores, las secuencias lógicas y son interactivas.

Con respecto a las consolas, aunque en el mercado existen una gran variedad de marcas las más adecuadas, para niños a partir de los tres años, por el tipo de juegos que tienen en venta son la Wii y

la Nintendo. Además de comercializar juegos educativos para todas las edades, poseen un amplio catálogo de videojuegos donde trabajar y reforzar la memoria, el razonamiento lógico y la coordinación con los juegos de deportes o de baile. En función de los contenidos los fabricantes estipulan una edad mínima para poder jugar. Es muy importante seguir esas indicaciones para evitar contenidos violentos o que excedan su capacidad de comprensión.

Por último disponemos del ordenador. Para trabajar con él podremos utilizar los Cd-Room a la venta en cualquier tienda o internet. Internet se ha convertido en la fuente principal de la que obtener

“Fijándose en cómo juegan los padres, el pequeño aprenderá también a resolver situaciones que él solo a lo mejor no podía”

información y cada vez se desarrollan más programas orientados a realizar actividades con los niños. Son innumerables los recursos que podemos encontrar en la red, pero para simplificar baste con hacer referencia a Jueduland donde se puede encontrar un listado de juegos dividido por temáticas y edades muy extenso para trabajar con los niños a través del ordenador. El listado va desde juegos para los más pequeños que les ayudan con el manejo del ratón hasta juegos para niños más mayores donde se trabaja la lectura y la escritura, las matemáticas o por ejemplo geografía.

Con las consolas y con los ordenadores ocurre lo mismo que con la televisión, es necesario que el adulto esté presente y que juegue con el niño. Fijándose en cómo juegan los padres, el pequeño aprenderá también a resolver situaciones que él solo a lo mejor no podría. ■



“Para sacarle el mayor rendimiento a la televisión como recurso educativo, es conveniente que el adulto esté con el niño: narrando lo que va ocurriendo”