

DESDE LOS 6 HASTA LOS 12 AÑOS

Educar con tecnologías

Ya están en Primaria y ante ellos un **mundo** nuevo se abre, un mundo en el que cada vez más, las tecnologías están presentes. **Vamos** a sacarles el mejor **partido**.

Sara CULEBRAS YAGÜE

Pedagoga
Experta en Informática Educativa
sculebras@ild.es

En un artículo anterior publicado en esta misma revista, se hablaba de cómo utilizar las tecnologías en la educación de nuestros hijos sacándoles el máximo partido posible. El objetivo del presente artículo será dar otra serie de recomendaciones y sugerencias para edades más avanzadas: de 6 a 12 años.

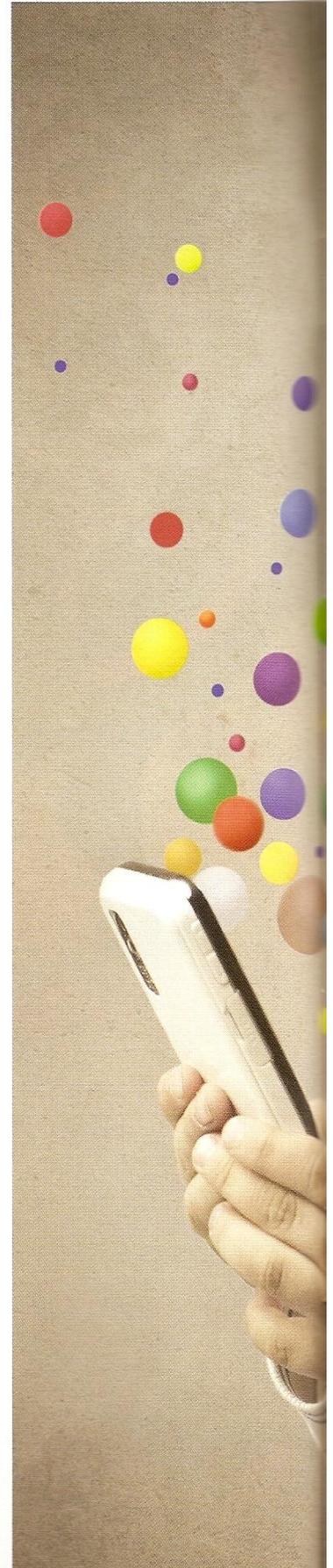
Como ya se vio, los niños, desde bien pequeños, crecen envueltos en un mundo tecnológico del que no pueden estar al margen. Utilizar las tecnologías como complemento educativo y de aprendizaje les aporta nuevas experiencias y formas de acercarse a la realidad muy útiles para su presente y para su futuro (cualquier niño que ahora se ve expuesto a los ordenadores y las consolas más adelante no tendrá dificultades para manejar un ordenador en su puesto de trabajo).

Los niños deben aprender desde peque-

ños la lógica de las tecnologías y el nuevo modelo de comunicación impuesto en la actualidad desde el nacimiento de internet. Pero como ya se comentó también, los padres han de mediar dicho aprendizaje ofreciendo formas seguras y controladas de aproximación a los medios tecnológicos.

Veamos cuáles son las características de los niños a estas edades y de qué forma las tecnologías pueden servir como complemento para potenciar y desarrollar su capacidades y habilidades:

A nivel escolar, de los 6 a los 12 años los niños están cursando Primaria. En el colegio es donde pasan la mayor parte del día y además de asistir a las clases donde van aprendiendo todos los contenidos curriculares también continúan un proceso muy importante de sociabilización y comunicación que va a seguir desarrollándose a lo largo de toda su vida. »







» En esta etapa se consolida el aprendizaje de la lectura y la escritura, se automatizan las operaciones matemáticas básicas así como el razonamiento matemático, incrementa el vocabulario y la capacidad que tiene los niños para manejarlo y relacionar ideas. Su razonamiento se vuelve más abstracto y con ello su capacidad para manejar conceptos que no pueden ver o tocar.

Además, es en este momento cuando tienen que ir generando una serie de hábitos imprescindibles para su desarrollo personal. Van asumiendo responsabilidades que se traducen en que tienen que hacer los deberes todos los días en un horario determinado, estudiar para preparar los exámenes, asis-

tir a actividades extraescolares y realizar tareas de colaboración y ayuda en el entorno doméstico.

Por otro lado, sus relaciones sociales se amplían y a partir de esta edad van siendo cada vez más importantes las formas de comunicación que utilizan para aproximarse a su grupo de iguales.

¿Cómo puede ayudar la tecnología a reforzar o fomentar todos estos aprendizajes que ya de por sí los niños van a tener que realizar?

Empezando por los aprendizajes formales que se van a desarrollar en la escuela, en Internet hay múltiples juegos y programas educativos que tienen como objetivo reforzar y apoyar esa transmisión de conocimientos que empieza en la escuela.

“En Internet hay múltiples juegos y programas educativos que tienen como objetivo reforzar y apoyar esa transmisión de conocimientos que empieza en la escuela”

Los niños, por el simple hecho de poder aprender algo de forma diferente a como lo hacen en la escuela van a estar mucho más motivados en cuanto se lo presentemos, sin embargo, es importante no olvidar que el objetivo como padres es ofrecerles nuevas formas de aprendizaje, no someterles a otra jornada escolar en casa. Por ese motivo los juegos y actividades que se presenten apoyándose en la tecnología siempre han de ser lo más lúdicos posibles, se han de ofrecer cuando el niño esté motivado para realizarlas y han de estar integradas en los hábitos familiares.

A CONTINUACIÓN SE DETALLAN UNA LISTA DE PROGRAMAS QUE SE PUEDEN ENCONTRAR EN INTERNET CON TODA FACILIDAD PARA REFORZAR Y ESTIMULAR LOS APRENDIZAJES DEL COLEGIO:

- ALES II. Cnice, Mec.
- Taller de lectura, Junta de Castilla y León
- Mi mundo en palabras

“Los niños deben aprender desde pequeños la lógica de las tecnologías y el nuevo modelo de comunicación impuesto en la actualidad desde el nacimiento de Internet”.



- Lectoescritura adaptada. Isftic
- El abuelo educa.
- “La escalera de caracol”. Junta de Extremadura. Educarex.
- Contenidos educativos digitales. Junta de Extremadura.
- Vedoque.
- El consultorio de la doctora Xinxeta.
- ALE: Ayuda a la Lectoescritura.
- Recursos Interactivos para matemáticas. Proyecto Gauss. ITE.
- Palabras amigas.
- Léxico. XTEC
- Metamodelos TIC. ITE.

Por otro lado, Internet es una fuente inagotable información, y se ha sustituido la enciclopedia tradicional que se encontraba en todas las casas por la búsqueda en la wikipedia, por ejemplo. Todos estos recursos son muy útiles para los niños en edad escolar cuando se trata de buscar información para trabajos escolares.

Otra característica de los niños

en esta etapa, es que desarrollan formas más complejas de sociabilización. Todos los seres humanos necesitamos comunicarnos con otras personas pero el modelo comunicativo está cambiando de forma tangencial. Tradicionalmente lo único que utilizábamos para establecer relaciones sociales era la comunicación cara a cara y como mucho el teléfono, ahora, imperan las redes sociales y los últimos avances de la telefonía móvil permiten compartir información personal de una forma más rápida y directa con nuestros allegados.

En ningún caso se debe permitir que los niños sustituyan una forma de comunicación por la otra. Ellos han de estar en contacto con su grupo de iguales en el colegio, en el parque, en actividades deportivas... pero tampoco pueden estar al margen de este nuevo modelo comunicativo. A esta edad son los padres lo que

“Los juegos que se apoyen en la tecnología han de ser lo más lúdicos posibles, se han de ofrecer cuando el niño esté motivado y han de estar integradas en los hábitos familiares”

deben controlar, siempre, qué tipo de información comparten y a través de qué canales lo hacen.

Por lo tanto la pregunta: ¿es seguro para mi hijo tener acceso a una red social? Si, pero depende de qué tipo de red social. Existen en internet una serie de redes sociales diseñadas específicamente para niños. Estos son unos ejemplos encontrados en el blog “Educación Tecnológica” de Celestino Arteta:

COMUNIDAD CLAN

Se trata de una red social dirigida a niños y niñas de entre 5 y 10 años, cuyos contenidos se centran sobre todo en las series infantiles emitidas en TVE. Los usuarios pueden encontrar juegos educativos, concursos y vídeos de la series infantiles y juveniles de la Cadena. Es importante destacar que esta red dispone de diferentes filtros y herramientas para garantizar la seguridad en los

» contenidos y las relaciones que se pueden establecer. De esta manera los usuarios pueden conectar con otros usuarios siempre bajo la supervisión de los padres, los cuales pueden acceder a toda la actividad que realizan sus hijos e hijas y controlar los contactos que establecen

TOGETHERVILLE

Es una red social de perfiles, al estilo Facebook, dirigida a niños y niñas de entre 6 y 10 años de edad, en la cual son los padres y madres los que crean las cuentas (a partir de sus cuentas de Facebook) para sus hijos e hijas y habilitan el acceso de los contactos que se pueden establecer, controlando de esta manera el círculo de amistades

WHATSWHAT.ME

Está dirigida a niños y niñas de entre 7 y 13 años, en la cual pueden encontrar un espacio donde relacionarse con usuarios de su misma edad, además de diferentes juegos especialmente diseñados para ellos. Esta red destaca por sus altos estándares de seguridad. Cuenta con tecnología de reconocimiento facial para identificar al usuario, moderadores profesionales que se aseguran de que en la red sólo se inscriban niños y niñas y todas las fotos están encriptadas y guardadas en servidores seguros.

Hasta ahora los recursos de los que se ha hablado están relacionados con el ordenador e Internet, pero no se pueden dejar al margen

“A esta edad son los padres lo que deben controlar, siempre, qué tipo de información comparten y a través de qué canales lo hacen”

que se crea. Como particularidad esta red ofrece tres posibilidades mediante las cuales los usuarios pueden conectar con otros usuarios:

- **PARENT NETWORK (RED DE PADRES):** Solo las personas integradas en la red social de los padres y que tengan también acceso a Togetherville pueden solicitar conectarse con el usuario.

- **SCHOOL NETWORK (RED DE ESCUELA):** Enlazando las cuentas de los hijos con la escuela, los usuarios pueden encontrar a sus compañeros de clase y solicitar a sus padres la conexión.

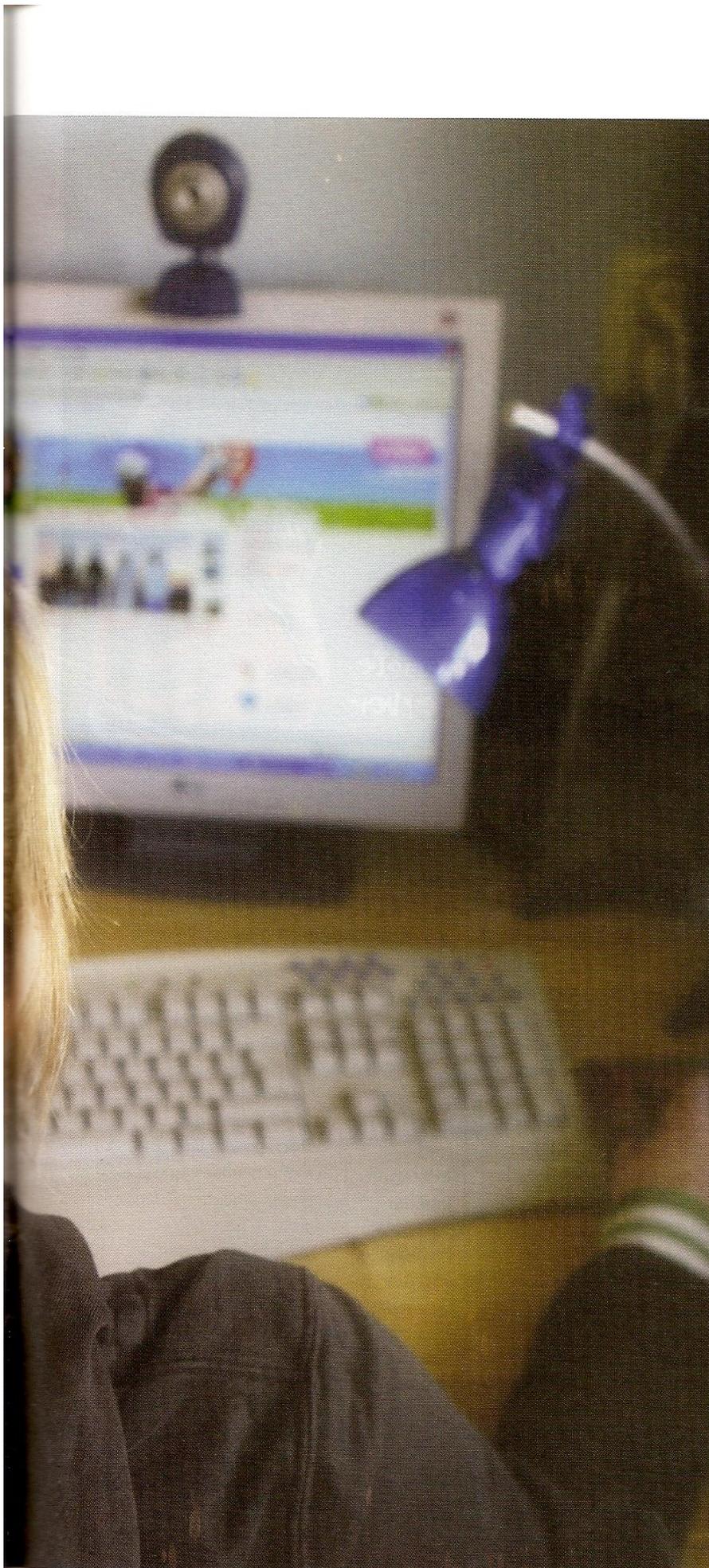
- **FRIENDING CODES (CÓDIGOS DE AMISTAD):** Cada usuario recibe en un único código secreto para compartir con otros usuarios con los que se quiera agregar en su perfil. Así, no se puede agregar a personas que no se conozcan físicamente como tampoco poder acceder a su perfil de los niños y niñas. Además, las fotos de perfil están protegidas y no se muestran.

los videojuegos (ya sea en las consolas o en el ordenador), presentes cada vez más en los hogares. En la actualidad, las consolas y los videojuegos no sólo las utilizan los niños para jugar si no también los padres. Es más, en muchas ocasiones, en las casas aparece la consola antes de que los niños nazcan porque son los padres los que juegan con ellas.

De esta forma, entendiendo las consolas como un elemento tecnológico más de la casa (junto con la televisión y el ordenador), los niños se familiarizan con ellas desde bien pequeños y les permite desarrollar y potenciar una serie de habilidades y capacidades que se verán más adelante.

Hay varios aspectos a tener en cuenta cuando los niños manejan a estas edades una consola. En primer lugar el tiempo que dedican los pequeños a jugar con ellas. Dependiendo de sus obligaciones diarias los niños, todos los días después de clase, suelen: asistir a



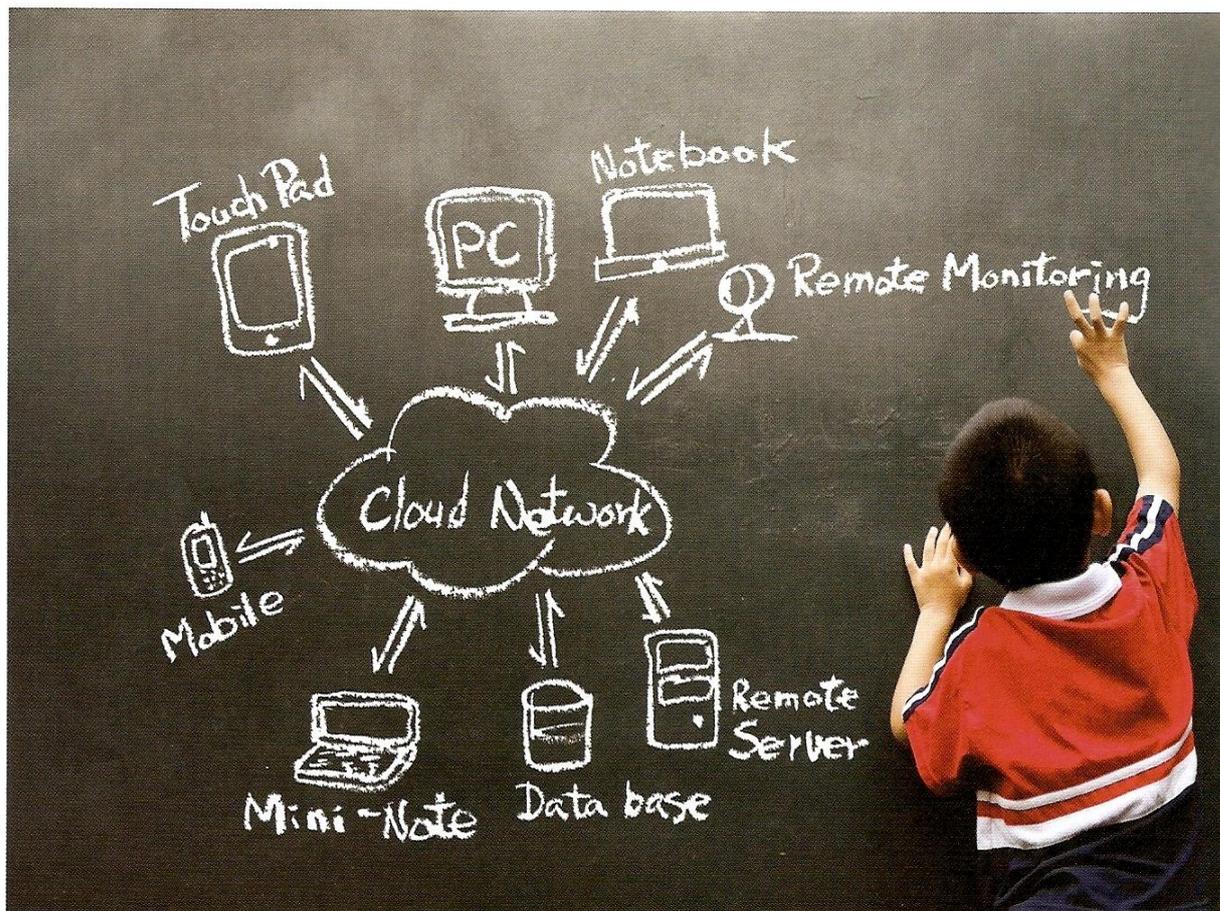


“Son muchos los autores que señalan que los videojuegos poseen aspectos beneficiosos y potenciadores del aprendizaje”

actividades extraescolares, hacer los deberes y estudiar, ver la televisión y jugar un rato. Es poco el tiempo que les queda para dedicárselo a los videojuegos aunque a ellos les gustaría dedicarles mucho más. Por eso es necesario que los padres pacten con ellos cuanto tiempo pueden estar jugando si así lo desean y en qué momento. Por ejemplo, un padre puede pactar con su hijo que todos los días juegue a la consola después de hacer los deberes y estudiar durante media hora. Hay otros padres que prefieren que sus hijos sólo jueguen con videojuegos los fines de semana durante dos horas que es cuando tienen más tiempo.

Cualquier opción es correcta siempre y cuando se cumplan antes una serie de obligaciones y condiciones que el padre tendrá que haberle explicado con anterioridad a su hijo. Dependiendo de la edad, los tiempos de exposición también varían, por ese motivo, no es conveniente que un niño de seis años pase el mismo tiempo jugando que uno de doce. Podemos tomar como referencia para un niño de seis años entre un cuarto de hora y media hora y para uno de doce dos horas como máximo.

Otro criterio a la hora de comprar un videojuego es que los padres y los educadores deben conocer tanto los objetivos como los contenidos de los videojuegos con los que van a interactuar los niños. Para informarse acerca de estos aspectos, existe una clasificación denominada “Clasificación PEGI” que regula la edad recomendada para cada videojuego. ▀



» El PEGI establece una doble clasificación: por edades (clasificando los videojuegos en cinco niveles: a partir de 3, 7, 12, 16 y 18 años) y según los contenidos (a través de iconos que indican si en el juego hay violencia, lenguaje soez, miedo, sexo, drogas, discriminación, juego y posibilidad de jugar en línea). Además, es una herramienta muy útil tanto para padres como educadores a la hora de elegir videojuegos.

Por otro lado, son muchos los autores que a través de investigaciones señalan que los videojuegos poseen aspectos beneficiosos y potenciadores del aprendizaje, tales como la memorización de hechos, la observación de detalles, la percepción y reconocimiento

espacial, el descubrimiento inductivo, las capacidades lógicas y de razonamiento, la comprensión lectora, la adquisición de vocabulario, los conocimientos geográficos, históricos y matemáticos o el autocontrol, el aumento de los periodos atencionales y la motivación.

Asimismo, otras cualidades relacionadas con la coordinación oculomanual, las habilidades motrices, de reflejos y respuestas rápidas, la percepción visual o la curiosidad e inquietud por probar e investigar.

En resumen, las tecnologías son beneficiosas para desarrollar muchos aspectos en el desarrollo de los niños y aunque es conveniente que los pequeños estén familiari-

“¿Es seguro para mi hijo tener acceso a una red social? Si, pero depende de qué tipo de red social. Existen en Internet una serie de redes sociales diseñadas específicamente para niños”

zados con ellas, también es necesario que sean los padres medien entre las tecnologías y sus hijos, tanto en tiempo de exposición como en contenidos.

Otro aspecto que también hay que resaltar es que los padres deben estar presentes cuando sus hijos jueguen para dirigir, apoyar y enseñar adecuadamente a los niños cómo han de manejarlos. No es recomendable que el niño juegue solo mientras el papá o la mamá están haciendo otras cosas.

También es importante que se tengan en cuenta los gustos e intereses de los niños a la hora de presentarles cualquier actividad, de la misma forma que no les obligamos a jugar al tenis si no les gusta no podemos obligarles a que jueguen con determinados tipos de juegos si no son de su agrado. El objetivo es reforzar los aprendizajes y la tecnología debe ser el elemento que complementa esa instrucción pero no de forma obligatoria. ■

“A la hora de comprar a un niño un videojuego padres y educadores deben conocer tanto los objetivos como los contenidos con los que van a interactuar los menores”