

OMEPE
4° Encuentro Internacional de Educación Infantil
“OTROS ESPACIOS, OTROS TIEMPOS, PARA LA EDUCACION DE LA
INFANCIA”

Niños cibernautas. ¿Nuevos “espacios y tiempos” en la educación?

Barcos y arañas

Responsable: Marcela Bianchi. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Área: *Internet en Nivel Inicial*

Niños cibernautas. ¿Nuevos “espacios y tiempos” en la educación?

Barcos y arañas

FUNDAMENTACIÓN

El uso de la computadora se ha extendido en los últimos tiempos, constituyéndose en un elemento imprescindible, cuyo uso se incrementará sin lugar a dudas, en el futuro. La escuela utiliza esta herramienta sin aprovechar al máximo las múltiples posibilidades que brinda, en particular el uso de Internet en el Nivel Inicial pareciera escaso, en tanto que en el ámbito particular, los niños son asiduos concurrentes a las páginas dedicados a ellos. Un buen aprovechamiento de este recurso, significaría iniciarlos desde temprana edad en un uso significativo para diferentes aprendizajes.

¿Y por qué “Barcos y Arañas”? porque justamente, es importante enseñar a *navegar* de manera correcta por esta gran red a modo de *telaraña*, que conforma Internet y que, serán los alumnos de hoy en día, quienes en un futuro no tan lejano serán sus usuarios principales.

Niños cibernautas. ¿Nuevos “espacios y tiempos” en la educación?.

Que los niños de hoy en día, especialmente de zonas urbanas, tienen un amplio dominio tecnológico, es algo indiscutible.

Desde el manejo de celulares, hasta aparatos más complejos como cámaras fotográficas, I-POD, I-PAD, DVD, etc. es algo que nos maravilla a los adultos, especialmente, porque su aprendizaje es espontáneo; hasta podríamos decir que es innato. Los niños de hoy en día, ya nacen sabiendo qué botones tocar, dónde encontrar menús, qué opción elegir...

Y por supuesto, la computadora, no queda afuera de esta realidad, que los niños manipulan con total naturalidad. Los adultos advertimos que las posibilidades que ofrece la computadora son enormes y, además, son indispensables para su desarrollo futuro. La presión social para preparar a los chicos en su uso ha sido creciente desde hace unos años. Es por esto, que desde las escuelas, se ha agregado el área de computación/informática a las clases de los niños. Se considera que es importante

enseñar a utilizar correctamente esta área a los alumnos, pero en muchos casos, se está un paso detrás del famoso conocimiento previo que tienen ellos.

Por otro lado, la escuela debe completar y dar sentido a estos saberes innatos. Como ejemplo clarísimo podemos decir que si bien es verdad que, ya a esta altura, casi es innecesario enseñar a operar el mouse, también es verdad que desde lo educativo es importante validar y explicar, por ejemplo, las tres funciones del mismo: señalar, hacer clic, arrastrar.

¿En la escuela, no y en casa, sí?

Pero volviendo al tema del área de informática, ¿en cuántos colegios se ha introducido el tema de Internet, a las clases de los niños de nivel inicial?

Los niños de hoy en día, son “cibernautas”. En mayor o menor medida, saben dónde deben clicar para ingresar a Internet. Varios, tienen sus páginas agregadas a “Favoritos” y despliegan sin dificultad el menú correspondiente e ingresan a la página deseada. Para ellos, hacer esto no difiere de realizar un doble clic en cualquier otro ícono de juego que tienen instalado en sus computadoras y jugar; por eso digo que, para los niños, como estrategia, entrar a Internet o jugar con un programa, “es lo mismo”. Pero sin embargo, reconocen/identifican/saben que Internet es un lugar donde se puede jugar, buscar y ver videos en páginas como, por ej, Youtube. Y si bien no alcanzan a comprender realmente qué es “una red de computadoras conectadas a nivel mundial”, perciben que, si no está conectado, hay muchas cosas de la PC que no puede hacer.

Por lo tanto, diferencian muy bien cuando se conectan a Internet y valoran que éste, es un “mundo virtual”; es decir, es un espacio donde las cosas están, pero es diferente a los programas de la computadora. A este mundo virtual, sus papás lo usan para mandarse mails y averiguar cosas y ellos lo utilizan para jugar o buscar música y videos en Youtube.

La experiencia en mis clases, ha sido concluyente en el sentido que, al sentarse frente a las máquinas y comenzar a explicarles lo que íbamos a realizar, los niños enseguida empezaban a preguntar si podían entrar a Internet para jugar.

Cabe aclarar que uno de los colegios donde doy clases de informática en nivel inicial, es de un nivel socio – económico elevado, por lo que tanto la computadora como el acceso libre a internet, es frecuente entre los alumnos, aún los de nivel inicial. Pero así mismo,

en otras escuelas donde el nivel económico no es tan elevado, igualmente los niños utilizan y conocen estas plataformas o páginas, quizás no con tanta asiduidad, lo que lentifica en parte su accionar pero sí con el mismo interés.

Así fue, como empecé a investigar justamente sobre el “Club Penguin”, ya que es una de las páginas más visitadas por niños de 4/5 años en adelante. Diferencio esta página en especial, sobre otras que también hablaré, por ser una plataforma en la que se interactúa con otros participantes, al igual que “Mundo Gaturro”, pero que aún, no es tan conocida o utilizada como la primera.

En la primer plataforma mencionada, se encuentran juegos, algunos bastantes complejos por la cantidad y velocidad de movimientos que debe realizar el “pingüino” en un mismo tiempo. Se advierte, entonces, que muchas veces, y ya que utilizamos la computadora como otro recurso para desarrollar la motricidad, perdemos o dejamos de lado un recurso que nos sería muy útil. ¿Por que no utilizamos también estas páginas? Debiéramos buscar la respuesta.

Como tema de análisis para otro momento, podemos considerar cómo se muestra bajo un mundo virtual, enorme cantidad de situaciones que deberían ser consideradas y analizadas tales como diferenciaciones que se hacen en relación a quienes son socios (para lo cual, se debe pagar) y quienes no lo son. Desde lo específico del tema educativo nos ayuda a tratar de comprender cómo es que aprenden los niños hoy en día. ¿Y por qué digo que aprenden? Porque parto de la premisa que, en cualquier situación y más en aquellas donde lo lúdico está involucrado, hay enseñanza. Puede que la misma no sea curricular, pero seguro que hay enseñanza de algún tipo.

Paso ahora a describir, brevemente, la plataforma:

Al ingresar a la misma, se debe elegir entre los varios servidores que se encuentran allí. Los niños reconocen que, en aquellas donde haya menor cantidad de rayas verdes, hay menor cantidad de participantes. Esto, tiene el beneficio que, la carga de la página es más rápida pero, hay menor cantidad de amigos.

Hablando de amigos y de la selección de la página es bueno tener en cuenta que ésta es la primera aproximación de ingreso a las redes sociales (Twitter, Facebook, MySpace, etc.) a las cuales los chicos ingresarán, seguramente, dentro de pocos años. En un artículo periodístico publicado hace pocos días, Roxana Morduchowicz, directora del Programa Escuela y Medios del Ministerio de Educación de la Nación expresaba que el

70% de los chicos europeos comienza a usar dichas redes de Internet a los 7 años. Si bien no tenemos estadísticas nacionales, podemos inferir que aquí, en las zonas urbanas importantes, ese promedio puede llegar al 50% y podemos afirmar con total certeza, que el número de niños conectados a Internet y que utilicen las redes, crecerá en el transcurso de los próximos años. Esto implica una gran responsabilidad para la escuela en cuanto capacitadora de habilidades propias y una toma de conciencia para los padres que son los responsables del uso que los chicos hagan de esas habilidades fuera del ámbito escolar. Así es, la escuela pondrá en manos de los niños programas aptos desde cualquier punto de vista: técnico, para el desarrollo de capacidades, ético, lúdico, etc. En su casa los niños podrán usar de estos recursos y capacidades de diferentes maneras ya que todos sabemos que los chicos se sienten autoinmunes a los peligros potenciales que encierra la red. Si los adultos responsables, en este caso, sus padres, se sienten seguros y confiados, no ejerciendo contralor alguno en esta utilización extraescolar de Internet, pueden ocurrir situaciones incómodas y más aún situaciones peligrosas. De allí la importancia de vincular a los niños de una manera responsable con el medio informático y de concientizar a los adultos, desde temprano, de implicarse en el uso que sus hijos hagan con las redes sociales, las diferentes páginas, etc., etc.

Volviendo a la página de Club Penguin. Luego de elegir el servidor al que se desea ingresar, se muestra un lugar, bastante cargado de imágenes, es decir, un escenario, como por ej: “Centro” (semeja la ciudad). Allí encontramos, varios participantes, donde cada cual tiene escrito su nombre y en el que también aparecen cuadros de diálogo, como se puede observar en la imagen. En este escenario, los niños pueden interactuar entre sí, conversando ya sea, mediante un “chat” estipulado, donde hay frases predeterminadas para enviar como: Hola amigos! – Hola a todos!, - ¿Querés ser mi amigo?, entre otras o escribir en el rectángulo inferior, la frase que uno desea y enviarla. Cabe aclarar que estas frases las pueden ver todos los participantes en la pantalla. Así mismo y por ser una plataforma en la que ingresan personas de diferentes partes del mundo, tiene la siguiente particularidad: cada participante escribe o elige la frase predeterminada, en su propio idioma (en nuestro caso, castellano) pero en las pantallas de los otros participantes, aparecen en el idioma de ese lugar.

Con relación a Mundo Gaturro, el principio de la plataforma es el mismo: posee opciones de chat, varios escenarios para moverse y jugar en ellos; juegos algunos más

complejos y otros más sencillos; música constante, imágenes con movimientos y los participantes que se mueven de un lado a otro. En esta plataforma en particular, aparece generalmente al inicio, un link hacia otra página, que se llama: “preveniños”. Allí encontramos entre otras cosas, información y juegos sobre diferentes maneras de prevenir accidentes, ya sea en el colegio, en la casa, en la calle, en situaciones de deportes, etc.

Como les comenté antes, existen otro tipo de páginas donde los niños suelen ingresar y que en general corresponden a las relacionadas con los canales infantiles: Nickelodeon, Disney y Disney XD, Cartoon Network y Discovery Kids en las cuales el tipo de juego, las imágenes, el sonido y la participación individual son similares.

En todas ellas en mayor o menor medida y al igual que en Club Penguin o Mundo Gaturro, lo que abunda son imágenes fijas muy coloridas, otras con movimiento, sonido, botones y barras donde clicar, banners que aparecen, etc.

Internet a esta edad ¿para jugar o para aprender?

¿Está preparada la escuela para este nuevo mundo virtual? Es un mundo donde, más allá de la cantidad de imágenes fijas y/o con movimiento que se les muestra a los niños, hay una omnipresente música o sea, constantes estímulos auditivos y visuales. Y mientras los niños se divierten en estos entornos,

- desarrollan habilidades motrices,
- asocian movimientos
- se estimula la observación
- discriminan imágenes
- relacionan cantidad escrita con el número que lo representa.
- recuerdan diferentes secuencias a realizar según el juego que elijan
- relacionan letras o palabras con imágenes

¿A qué lleva todo esto como conclusión?, o mejor dicho, como análisis real de estudio: que los niños de hoy en día, pueden trabajar (y en general muy eficientemente) inmersos en este entorno ruidoso, bombardeado de imágenes, muchas veces con movilidad y secuenciamiento e interactuando con otros actores, todo esto, de manera conjunta.

Si los niños aprenden mejor en la medida que interactúan con los elementos, si estos elementos son móviles, sonoros y dinámicos, si reafirmamos la premisa que en

cualquier situación, sobre todo las lúdicas, hay enseñanza de algún tipo, entonces, surgen varias preguntas:

¿Por qué no se aprovechan más estas herramientas con un fin educativo? Es verdad que no fueron creadas para este fin, pero como docentes, podemos buscar y encontrar la manera de usufructuar este tipo de recurso y transformarlo en aprendizajes

¿En las escuelas, no se utilizan porque no se conocen o porque no se le encuentra un sentido pedagógico?

Y cabría hacernos una tercer pregunta, que sería: ¿la metodología de trabajo en las aulas, debe permanecer inmutable o, por el contrario, la escuela debe empezar a ser un lugar donde el método de aprendizaje admita todas las alternativas? En verdad, las opciones son: o la escuela permanece como está, solicitando a los niños silencio para que se concentren, graduando los estímulos que les presenta, etc.; o comienza a enseñar admitiendo que también puede hacerlo bajo estímulos constantes, interactuando permanentemente con los otros, etc.

Por otro lado pero también unido a lo anterior, cabe preguntarse: si las escuelas quieren formar personas con pensamiento crítico, ¿no es necesario enseñar realmente a utilizar Internet de manera responsable? Gran parte de esta responsabilidad, en verdad, corresponde más a los padres, ya que como dijimos anteriormente, desde la escuela se trabajará con páginas éticamente correctas, con contenidos pedagógicos, etc., pero debe enseñarse, al trabajar con buscadores como Google, a optar por páginas que se encuentren acordes con los valores enseñados. Por eso también, es importante ayudar a las familias en esta tarea, ya que es en horario extra escolar, donde los niños utilizan en mayor medida esta herramienta y, muchas veces, al revés de lo que ocurre en la escuela, la usan sin control adulto.

Seguramente, nuestros alumnos de hoy son niños que en el futuro, utilizarán el e-learning a lo largo de su educación. Esto nos lleva a que, como docentes, debemos estar preparados para poder brindarles soporte desde esta metodología. Entonces, la nueva pregunta sería: ¿estamos capacitados para poder llevar adelante este desafío?

Otro tema interesante a considerar desde la escuela y en otra ocasión, si bien no hace estrictamente a la utilización de Internet por parte de los niños, es el uso del cuaderno de

comunicaciones virtual. Esta práctica, que puede resultar cómoda, tiene ciertos inconvenientes tales como su propia virtualidad y la poca seguridad para el docente que su mensaje ha sido recibido. Significa, además, una manera más fría y lejana de conectar la casa con la escuela. También éste es un desafío en nuestro accionar docente presente y futuro, que merece encontrar una pronta respuesta en este presente donde la virtualidad crece día a día, para que los tiempos y los espacios compartidos, redunden en el más amplio beneficio infantil.

Para desarrollar esta temática, es necesario contar con material de apoyo, por lo que se irá mostrando, para una visualización general mientras me encuentro exponiendo, plataformas como la de “Club Penguin”, “Mundo Gaturro” o páginas como Discovery Kids, etc. para una mayor y mejor comprensión de la temática. Será necesario para ello contar con un cañon, conexión a internet y mi propia computadora. En caso de no poder contar con conexión a internet, se pueden capturar las pantallas de las páginas mencionadas para ir mostrando en el desarrollo de la exposición y aclarar así, ciertos aspectos mencionados.