

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

Ma. Guadalupe González Franco

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 superiores¹. ¿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 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 importante 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 acenso y que incide en la adquisición de equipos tecnológicos.

Un ejemplo ilustrativo es la representación y uso del teléfono celular; con base en una entrevista realizada por Aldana Cecilia (2006) los niños comentan “-Me lo llevo con mi abuelita-, dice con simpatía Raquel, de 10 años y estudiante de quinto de primaria. Diana, su compañera, platica: - cuando salgo al parque, ¡me lo llevo!-. Para los niños, más que un medio de comunicación, es un medio de diversión”

Como se puede observar, 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. De hecho existen investigaciones de Naval, Sádaba y Bringué (2003) en donde se señala que 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.

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 celulares², *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.

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:

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.

Bates, A. (1999). La tecnología en la enseñanza abierta y la educación a distancia. México: Editorial Trillas.

Barberá, E. (2004) Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje. España: Editorial Paidós.

Bateson, Gregory (1992) "Pasos para una ecología de la mente" Planeta, México.

Bateson, Gregory y Watzlawick, Paul (1994) "La nueva comunicación" Garnica, Madrid.

Beltrán, Miguel (2000). "Perspectivas sociales y conocimiento". Anthropos, Barcelona.

Bernabé, Sarabia y Juan, Zarco. (1997) "Metodología cualitativa en España." Cuadernos Metodológicos. Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. (2004). Encuesta Nacional de Prácticas y Consumo Culturales.

Alonso, Luis (1998) "La mirada cualitativa en sociología" Fundamentos, Madrid.

Cabero, J. (Coord.) (1999). Medios Audiovisuales y nuevas tecnologías para la formación en el siglo XXI. España: EDUTEC.

Castells, M. (1996). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. Vol. I, España: Siglo XXI.

Castillejo, B. (1987). *Educación para el siglo XXI*. FUNDESCO.

Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. México: UNESCO.

Drucker, P. (1996). *La sociedad postcapitalista*. Colombia: Ed. Norma.

Duart, J. (2000). *Aprender en la virtualidad*. España: Editorial Gedisa.

Schor Juliet. (2004). *Nacidos para comprar*. Paidós: España.

Notas:

¹ Con base en la **Encuesta Nacional de Prácticas y Consumo Culturales**, el uso de la computadora e Internet está asociado con el nivel de ingresos. Es inferior al promedio nacional para los grupos que reciben menos de tres salarios mínimos, de tres a cinco salarios mínimos se sitúa en valores promedio y a partir de cinco salarios mínimos se incrementa rápidamente para alcanzar porcentajes mayores entre quienes reciben ingresos más altos. P 133

² Es importante señalar que las prácticas de consumo de los niños en las zonas urbanas en torno al uso de celulares es cotidiano ya que muchos de ellos son una generación de hijos de madres trabajadoras, en donde la comunicación se vuelve una necesidad estratégica para el cuidado de los infantes.