

*Experiencias con TIC, los niños en la cultura digital.*

*Y hacia una alfabetización digital.*

Por. Prof Lic. Cristina Rodrigues

*"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, INVOLÚCRAME y lo APRENDO"*

*(Benjamin Franklin)*

*Las transformaciones de la era digital nos sumergen sin darnos cuenta en un mundo incierto, llegan a través de una diversidad de dispositivos y nos acompañan en nuevas necesidades, las mismas, que como individuos nos plantea la sociedad del conocimiento.*<sup>1</sup>

2

*"Organismos multilaterales, gobiernos nacionales, expertos, organizaciones no gubernamentales, universidades y un gran espectro de actores sociales coinciden en términos generales en que el mayor acceso a las TIC, facilita no solo el debate social y la participación ciudadana, sino también nuevas oportunidades de movilidad social."*<sup>3</sup>

Hoy el desafío de las Instituciones escolares se presenta en cómo, qué, y con qué involucrar esta cultura digital construyendo una educación de calidad que prepare a nuestros alumnos para la sociedad del futuro y del presente. Las Tecnologías de la información y la comunicación, TIC están presentes en la vida social y nuestros niños pequeños son parte de estos contextos, desde sus hogares junto a los adultos que los rodean, en el jardín de infantes con sus docentes como modelos de andamiaje, como menciona Bruner forma de acompañamiento del adulto desde su zona de desarrollo próximo de Vigotsky<sup>4</sup> su contexto el mencionado en el párrafo anterior. Así tomando al niño desde edad temprana construyendo con y para los niños a través de las experiencias que promuevan una educación integral. Estas prácticas con TIC son pensadas como ejes transversales a través de los modelos cotidianos tomando el rol del adulto, docente junto a sus usos de los recursos tecnológicos digitales al alcance. Recursos que son creados por el hombre en función de las nuevas necesidades que nuestra cultura y sociedad generan.

***Para reflexionar sobre el uso de los recursos digitales en la enseñanza a niños pequeños.***

El uso de la tecnología con niños en edades muy tempranas son temas de constante debate en la actualidad. La relación de los niños con las TIC, y en concreto el uso de las

---

<sup>1</sup> sociedad del conocimiento: es una innovación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, donde el incremento en las transferencias de la información modificó en muchos sentidos la forma en que desarrollan muchas actividades en la sociedad moderna

<sup>2</sup> "Alfabetización digital en educación infantil - Dialnet."

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6476318>. Se consultó el 24 oct.. 2018.

<sup>3</sup> "Acerca de – Plan Integral de Educación Digital." <http://planied.educ.ar/institucional/acerca-de/>. Orientaciones pedagógicas (pág 3 )

<sup>4</sup> Vygotsky (1980), citado por Vallejo, García y Pérez (1999), definió la **Zona de Desarrollo Próximo** (ZDP) como la distancia entre "el nivel de desarrollo real del niño tal y como puede ser determinado a partir de la resolución independiente de problemas" y el nivel más elevado de "desarrollo potencial y tal como es determinado por la resolución de problemas bajo la guía del adulto o en colaboración con iguales más capaces"

tabletas y celulares, es algo que suscita mucha controversia entre diferentes autores.

Debemos conocer en profundidad las ventajas y desventajas de estas nuevas tecnologías, aprender a cómo utilizarlas y saber para qué sirven, siendo siempre conscientes de cuánto tiempo deben pasar los niños delante de las pantallas. Christakis<sup>5</sup> afirma que “una *tablet* puede ser un aliado en la educación de un niño, pero que el abuso puede ser tan o más contraproducente que el consumo excesivo de televisión” (Zimmerman y Christakis, 2007), En la actualidad se está viviendo una auténtica revolución tecnológica, los menores interactúan cada vez más con las nuevas tecnologías y esto afecta a nuestros hábitos y estilos de vida. La educación juega un papel muy importante, pues el docente debe adaptarse a los cambios continuos y acompañar sus prácticas docentes con estos cambios. Referimos como centrales algunas de las ideas de Litwin E., “..*si se interpreta el aprendizaje como actos de imitación, como producto de las “Tecnologías educativas en tiempos de Internet” explicaciones, como efecto del pensamiento sobre la realidad o como consecuencia de las disposiciones mentales y acciones sobre la realidad; serán las funciones que se le atribuirán a las tecnologías en la educación.*” Y menciona: “*Si entendemos que el sujeto aprende por imitación, es muy probable que las tecnologías que queden enmarcadas en la propuesta se circunscriban al carácter de herramienta; si consideramos que aprende por la explicación, dependerá de los usos que el docente haga de las tecnologías el lugar que estas asuman; las tecnologías seguramente vendrán en su ayuda en el acto de pensar, y cómo se las incluya en la propuesta pedagógica implicará el lugar de entorno, potencia o colaboración para el sujeto conocedor*”

**El significado de la integración de las TIC como un camino natural de utilizar las nuevas tecnologías como canales para la circulación del saber, nos permite estimular a nuestros alumnos en aprendizajes significativos construyendo sus propias experiencias y conocimientos. Cómo decía Edith Litwin en sus entrevistas, pasando primero el docente por este recorrido de apropiación de las tecnologías, reflexionando sobre su rol, donde él logra apropiarse y transmitir a sus alumnos este rito, siendo guía y ejemplo él mismo.**

**Sin embargo, somos conscientes que el rol del docente no es el único que juega un papel primordial a la hora de educar a los más pequeños en la correcta utilización del uso de los recursos tecnológicos digitales, celulares o tablets, también nos preguntamos si los niños hacen una correcta utilización de las mismas en sus hogares.**

La integración de la tecnologías deberá ser según Lydia Plowman & Stephen (2003), una integración partiendo del ambiente familiar, visto que los niños y jóvenes pasan momentos más prolongados y sin interrupciones en la computadora, en Internet, con la televisión, entre otras tecnologías, cuando están en casa, más que en la propia escuela. Muchos han sido las familias que han integrado las las tecnologías en sus hogares. Esta es sin duda una

---

<sup>5</sup>Christakis, D. (2009). The effects of infant media usage: What do we know and what should we learn? *Acta Paediatrica*, 98(1), 8-16. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1651-2227.2008.01027.x>

forma de hacer del espacio familiar un contexto favorable para aprender con las TIC. Estudios como los de A.Wartella & Jennings (2000), sobre “Children and Computers: New Technology-Old Concerns” revelan que en la sociedad de hoy los niños están expuestos a las tecnologías desde que nacen. Resultados de esta investigación sustentan que niños entre los dos y los cinco años utilizan, en media, la computadora, durante 27 minutos al día. Este tipo de utilización en nuestros días es más evidente en ambientes familiares por el tiempo de utilización de cada niño y porque esta realidad no es todavía muy visible en las escuelas.<sup>6</sup>

## Propuestas

Las propuestas para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje tiene sus bases en la integración de las TIC para potenciar diseños de proyectos y/o actividades pedagógicas que contemplen al niño como partícipe activo y comprometido con sus construcciones cognitivas, alcanzando así la llamada alfabetización digital. Se busca que los niños logren resignificar contenidos y apropiarse no sólo de destrezas relacionadas con la tecnología, que de hecho, son saberes que incorporan en lo cotidiano, sino alcanzar un pensamiento crítico ante los medios masivos de comunicación, y sobre todo, que sean capaces de producir ellos mismos sus propios mensajes en diferentes soportes. Asimismo, explicitar estas prácticas abriría camino al trabajo colaborativo, lo que va planteando una comprensión diferente del rol del alumno y del docente, como de la interacción entre los grupos en sí mismos. Trabajos que se presentan en proyectos colaborativos, a través de imágenes, fotografías, videos y recursos Web que nos permitirán preparar a nuestros niños a través de las competencias y habilidades que estos recursos nos proporcionan, tales como: creatividad e innovación, comunicación y colaboración, investigación y manejo de la información, pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones, ciudadanía digital, operaciones y conceptos de las TIC.<sup>7</sup>

Como mencionamos en las reflexiones el aprendizaje se logra junto a un contexto, podemos nombrar a estos como los ETAC<sup>8</sup>: **entornos tecnológicos de aprendizaje y colaboración** nos referimos a los dispositivos didácticos que se desarrollan en asociación con tecnología digital, como resultado de las prácticas actuales de innovación en las aulas. Tomando como punto de partida la familiaridad que los niños de hoy tienen con relación a la diversidad, la interactividad y la convergencia tecnológica, los ETAC se apoyan en las nuevas tecnologías como soporte que les otorga condición de posibilidad, amplía o enriquece las propuestas pedagógicas para potenciar el aprendizaje o promover algún aspecto del desarrollo infantil. También debemos considerar la teoría del aprendizaje para la era digital conocido como conectivismo, promovido por George Siemens y Stephen Downes nos presenta el concepto de una red de conexiones para definir el aprendizaje, “El conocimiento que reside en una

---

<sup>6</sup>Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653) MARIBEL SANTOS MIRANDA-PINTO  
ANTÓNIO JOSÉ OSÓRIO Instituto de Estudos da Criança, Universidade do Minho, Braga, Portugal

<sup>7</sup>Estandares ISTE <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/estandaresestux>

<sup>8</sup>ETAC, C Rodrigues & S. De Angelis, Entornos Tecnológicos de Aprendizaje y Colaboración, no pasa hoy por facilitar el acceso a los recursos, sino a las prácticas sociales en las que dicho uso se torna valioso, creativo y autónomo. Ed. Novedades Educativas N°284 Agosto 2014

base de datos debe estar conectado con las personas precisas en el contexto adecuado para que pueda ser clasificado como aprendizaje<sup>9</sup>

Acercar a los niños a estas nuevas formas, las TIC, es un imperante en nuestra labor como docentes que intentamos despertar en ellos una actitud crítica y reflexiva ante la realidad. Atendiendo al aprendizaje en sus dos representaciones posibles, el significado del contenido y el sentido que tiene para el niño aprender ese contenido.

## **Orientaciones para la inclusión de las TIC**

El docente debe contemplar su pedagogía y transversalmente involucrar las TIC a sus prácticas desde el diseño, implementación y evaluación del mismo, visualizando su integración como su recorrido y crecimiento.

### **Sugerencias antes de comenzar a incluir las TIC**

Es importante en su inclusión contemplar la capacitación para los docentes, los espacios y un reglamento de uso de los recursos para optimizar los resultados. Una estrategia posible es dialogar con los docentes y contemplar el lugar de guardado de los materiales o recursos digitales comunes, como también generar con nuestros alumnos un reglamento de uso.

### **Cómo incluir las TIC**

La inclusión de las TIC debe contemplar utilizarlas transparentemente, desde un entorno natural y planificado, siendo modelo y andamiaje el docente con los niños y los niños entre sí.

#### **• Incluir las tecnologías para:**

- Planificar estrategias facilitando la construcción del aprender.
- Apoyar las clases.
- Enseñar y potenciar el aprendizaje del contenido de cada una de las áreas.
- Ser parte del diseño curricular.

## **Qué enseñar con las TIC**

Enseñar con TIC implica diseñar y operar ambientes de aprendizaje enriquecidos por las TIC. Como mencionamos anteriormente las competencia y habilidades desde las TIC son herramientas tecnológicas de información y comunicación que hoy sumamos al contexto inmediato desde una alfabetización digital, abordando desde las experiencias y las prácticas sociales para escuchar, decir, leer y escribir tanto desde lecturas de textos; como imágenes o videos educativos con propósitos comunicativos.

#### *Enseñar con:*

- Contenidos educativos digitales.
- Materiales multimedia.
- Proyectos.
- Entornos Web de publicación, para la gestión de la información.

---

<sup>9</sup>Siemens (2004) pág.7 Conectivismo:Una teoría del aprendizaje para la era digital.

- Redes sociales, para la producción de trabajos colaborativos.

## **Con qué enseñar las TIC**

### **Recursos**

#### **1. Uso de la Web**

La Web es un recurso que nos permite facilitar el conocimiento desde la cercanía a través de una pantalla. El docente como mediador acercando la información, tanto escrita, visual como auditiva.

#### **2. Creación de un Blog o una Red**

Los Blog son recursos que nos permiten planificar nuestros proyectos, comunicarlos y a la vez sumar a nuestros alumnos como **prosumidores**<sup>10</sup> en la Web. Así nuestros niños desde el ambiente transparente de esta tecnología va contribuyendo la información, su organización, enriquecimiento y comunicación como autores en la Web, proponiendo que sean protagonistas y partícipes activos de los aprendizajes tanto en la búsqueda de información como en sus producciones.

#### **3. Tabletas, celulares**

En educación inicial el aprendizaje utilizando tabletas, posibilitan ser manipuladas fácilmente por los niños, puede producirse en todo momento y lugar . Por lo que el aprendizaje es móvil y ubicuo.

#### **4. Uso y creación de medios audiovisuales**

Las TIC y los recursos digitales como las computadoras, aplicaciones informáticas, medios audiovisuales, multimedia y los lenguajes asociados a las mismas, representan un medio que permite organizar, representar y codificar la realidad acompañando los recorridos de experiencias variadas y ricas a través de las percepciones sensoriales que como individuos recibimos siendo estas generadoras de mensajes muy creativos cuando se implementan a través de los medios audiovisuales. Permitiendo enseñar y aprender a leer imágenes, videos y textos con un propósito comunicativo, escribir produciendo con imágenes y textos dictado de los niños al docente, escuchar y decir a otros al ser grabados.

#### **1. Uso de la Web como recurso áulico**

Para el registro de la información , es necesario que el docente planifique instancias para que el alumno pueda organizar los datos relevados, sistematizarlos y comenzar a arribar a ciertas conclusiones. Por una parte podemos visualizar infinita cantidad de contenidos a través de imágenes o videos, teniendo en cuenta su previa vista con fundamentación pedagógica. Y luego podemos trabajar con herramientas gratuitas como las que nos proporciona Google creando un Gmail para obtener el Drive donde nos posibilita crear una presentación o formulario con imágenes y trabajar la información con los niños, registrando y mediando entre ellos los registros como proceso de enseñanza y aprendizaje significativo. Este recurso Web puede ser utilizado desde varios recursos tecnológicos, la PC, la tablet o pizarras digitales. Consideramos el celular pero en este caso sólo para uso personal del docente con su información.

---

<sup>10</sup>Prosumidores, utilizamos este término posibilitando que tanto el docente como los alumnos puedan asumir roles de consumidores como productores de la información en la Web.

### **Algunos recursos para tener en cuenta:**

Un portal de Tecnología Educativa Digital para abordar todas las temáticas del Nivel:

[www.entramar.mvl.edu.ar](http://www.entramar.mvl.edu.ar)

Efemérides:

<http://www.elmuseovirtual.com/>

<http://www.argentinavirtual.educ.ar/localhost/index.html>

<http://www.aula365.com/>

<http://www.encuentro.gov.ar/>

Arte

<http://www.aamnba.com.ar/audioguia/>

Huerta:

<http://intachicos.inta.gob.ar/>

<http://www.cuidarplantas.com/>

### **Museos en Santa Fé:**

Ambiente Natural y Social

Museo Histórico provincial

<http://www.museobrigadierlopez.gob.ar/>

Museo provincial de Cs Naturales

<http://www.museoameghino.gob.ar/>

Arte

Museo provincial de Bellas Artes

<http://www.museorosagalisteo.gob.ar/>

Museo de Arte contemporáneo

<http://www.unl.edu.ar/mac/>

## **2. Creación de un Blog o una Red**

Dentro de los usos de la Web contemplamos la creación de Blog, los mismos son herramientas de comunicación digital en la red, pueden ser utilizados como informativos o también como recurso propio del docente para los proyectos áulicos con sus alumnos. En el caso de ser utilizado como medio de comunicación Institucional donde los niños participan desde su producciones y acciones, se recomienda tener mucho cuidado con la publicación de sus imágenes, siempre se tiene que tener la autorización del tutor responsable para dicha actividad. También se puede registrar imágenes de los niños desde donde no se presenten sus caras, muchas veces esto también es muy representativo y nos soluciona la instancia de las autorizaciones, en el caso de trabajar con videos esto no pude dejar de hacerse, todas las imágenes que como docentes subimos de nuestros alumnos a un medio Web deben estar autorizadas por sus padres o tutores.

Tanto los Blog como las Redes ejemplos como Google + o Plus, pueden ser un excelente

recurso para ser utilizado en la planificación y en la tarea del aula junto a los niños o como medios de comunicación con la comunidad, ejemplo los llamados cuadernos digitales, siempre que la comunidad cuente con tecnología y sean utilizadas con frecuencia

#### **Ejemplos de recursos Web y su aporte pedagógico:**

Un recurso para el docente que puede generar esta herramienta es el blog pudiendo ser utilizado en forma gratuita desde: <https://www.blogger.com>

También las redes sociales como Facebook, Google + o Plus, pueden crearse en forma privada permitiendo ser un excelente recurso comunicativo desde el entorno del aula o sala hacia la comunidad educativa. Creando una comunidad de la sala a través de Google + o Plus uno puede comunicar a los padres como si fuera nuestro cuaderno de comunicados a través de lo virtual. Este recurso es posible creando una cuenta de Gmail, ejemplos en: <http://www.entramar.mvl.edu.ar/?s=google+plus>

#### **Ejemplos de Blog docentes:**

<http://etapainfantil.blogspot.com.ar/>

<http://comunicamossalasdek5.blogspot.com.ar/>

<http://lahuertadesalaazul.blogspot.com.ar>

<http://estimulaciontempranaparatubebe.blogspot.com.ar/>

<http://los10jardines.blogspot.com.ar/2011/04/>

<https://salaamarilla2009.blogspot.com.ar/>

### **3. Tablet, celulares**

#### **Aplicaciones para tabletas y celulares**

- Realidad aumentada

La tecnología de realidad aumentada (RA) permite relacionar imágenes reales y virtuales, siendo este un recurso valioso para aprovechar en nuestras experiencias para conocer el ambiente

Esta tecnología permite la interacción del niño con el mundo físico y real que lo rodea . Consiste en la combinación de dos imágenes, una real a la que se le superpone una virtual haciendo que la información que percibimos del mundo real se asocie con información virtual. En la práctica se representa como una escena real a la que se integrarán imágenes virtuales en tiempo real en 3 dimensiones. Aquí el niño puede colorear las imágenes a ser presentadas por la RA, previa impresión del docente, y ver sus producciones como medios representados. Los objetos virtuales pueden ser manipulados por el niño que puede coordinar sus movimientos con las manos para obtener el punto de vista que mentalmente desea.

#### **Ejemplos de estas aplicaciones y su aporte pedagógico:**

**Quiver**, útil como primer contacto con esta tecnología, es un complemento de lo gráfico en la hoja y los lápices de colores. Tenemos que descargar e imprimir los dibujos de la web: <http://quivervision.com/>. Luego pintamos y colocamos la tablet o el celular sobre el dibujo. Esta app se encarga de activar la cámara del dispositivo y escanear los dibujos coloreados para mostrar una animación de sus personajes en tres dimensiones.

#### **Otras posibles aplicaciones para RA:**

**Ar Flashcards** se debe descargar las fichas de la web de <http://arflashcards.com> para su impresión.

**Chromville**, Similar a ColAR Mix / Quiver.

**Aula365**, descargando la App, se obtienen contenidos de realidad aumentada que contiene el periódico Kids News.

#### **Museos con Realidad Aumentada**

Museo de Ciencias Naturales “Dr Ángel Gallardo”

[http://www.museogallardo.gob.ar/realidad\\_aumentada.php](http://www.museogallardo.gob.ar/realidad_aumentada.php)

Museo de la casa histórica de Tucumán

<http://www.argentinavirtual.educ.ar/localhost/index.html>

### **4. Uso y creación de medios audiovisuales**

#### **La educación visual y los medios audiovisuales.**

El conocimiento instrumental de las tecnologías, la forma de interpretar e interactuar con la realidad a través de ellas y las implicaciones sociales que conllevan, forman parte de la cultura de nuestro tiempo, formando usuarios en situaciones generales de comprensión de la realidad, y el conocimiento de cómo y dónde encontrar las respuestas a problemas relacionados con las actividades cotidianas y de relación con el entorno, prestando atención a la formación en valores y normas.

Podríamos mencionar todo tipo de experiencias desde las prácticas del lenguaje, construcción personal y social, desarrollo de la comunicación, del juego o del arte donde relacionar aprendizajes con los alumnos y los medios audiovisuales a través de las TIC. La implementación de los recursos digitales posibilita la ampliación de los marcos teóricos para el análisis de los procesos de enseñanza y de aprendizaje de la lengua escrita, oral y la literatura, posibilitan que los alumnos organicen, amplíen y enriquezcan sus conocimientos acerca del ambiente social y natural a través de favorecer la autonomía de los alumnos en cuanto a la resolución de situaciones problemáticas, la búsqueda de información de variadas fuentes y la posibilidad de arribar a conclusiones provisionales. Tanto desarrollos artísticos de los alumnos a través de fotografías u otros recursos digitales de sus obras como la creación de algún juego virtual. Una de las características de las nuevas formas de representar e interpretar nuestros mundos simbólicos se apoya hoy en el lenguaje audiovisual y sus distintas manifestaciones.

Tomaremos la alfabetización audiovisual, junto a la percepción como un proceso sumamente importante en lo que hace a la comunicación educativa, puesto que por su intermedio recibimos, procesamos y producimos los mensajes. Estas percepciones a través de los datos sensoriales que recibimos pueden ser generadoras de mensajes muy creativos según se procese la información recibida, como el escritor necesita de las palabras, el músico de las notas, o el pintor de las percepciones visuales es muy importante educar y posibilitar estos espacios a nuestros niños pequeños.

#### **Actividades con medios audiovisuales**

Podemos utilizar los medios audiovisuales desde formatos en videos educativos ya establecidos o generar los docentes el medio audiovisual, esto como recurso informativo o motivador o también como recurso pedagógico con actividades planificadas con los niños.



Cuando los medios audiovisuales se utilizan como informativos es recomendable en estas experiencias que el docente anticipe cada actividad y la producción audiovisual seleccionada, para que cobren sentido las preguntas de los niños permitiendo así mayor cantidad de datos e información respondiendo a las preguntas espontáneas.

### **Estrategias didácticas posibles:**

- Contacto con el material audiovisual: Después de plantearse los objetivos y contenidos se formulan las preguntas planteadas por el docente con el fin de generar la discusión entre los niños y la propuesta de nuevos interrogantes o problemas a resolver.
- Organización en pequeños grupos con el fin de distribuir el trabajo de observación, el armado de las diferentes producciones y registros a través de imágenes generadas por ellos mismos.
- Fotografías para reconstruir, registrar, digitalizar producciones gráficas.
- Filmación de ellos o con ellos mismos para generar narraciones, o muestras de determinados recorridos de aprendizaje, ejemplos como paseos didácticos, la visita de algún animal al jardín, de algún padre con alguna profesión, algún acto o efeméride, etc .
- Registros escritos y fotográficos de investigaciones, ejemplos como para el estudio del medio ambiente con el crecimiento de alguna planta, la vida de algunos seres vivos como lombrices en un lumbricario, filmaciones del paso de las estaciones del año a partir del registro de los cambios en algún árbol del jardín y los niños con ropas acordes a la estación; el día y la noche en el jardín , y otros.
- Registro gráficos (dibujos en el gráfico, graficadores), para trabajar tanto el desarrollo de cada uno de los niños como algún autor y sus pinturas.
- Registros grabados a través de diferentes recursos tecnológicos (teléfonos celulares, MP3&4, grabadores en la PC), para la creación de cuentos o registros de alguna experiencia.

Cuando se utilizan los recursos de un medio audiovisual para realizar un recorrido de aprendizaje con los alumnos, son variadas las alternativas multimedia en la puesta en marcha de un producto. Para ello el docente podrá utilizar el canal de Youtube como recurso, generando su propio canal, hasta armar un vídeo con los niños como autores del mismo a través de sus gráficos o fotografías hasta el grabado de sus voces o dictado al adulto. En estos casos la imagen es también un mensaje para otro, una herramienta para la comunicación, es una de las formas que utilizamos para expresar nuestros pensamientos, ideas y emociones. Los dibujos infantiles son un buen ejemplo de cómo los niños expresan y comunican sus emociones, sus modos de ver el mundo en cada etapa evolutiva y sus estados de ánimo mediante la representación gráfica.

### **Ejemplos de estas aplicaciones y su aporte pedagógico:**

**Fotos Narradas o Photostory** es una aplicación gratuita de Microsoft que se puede descargar desde <https://microsoft-photo-story.uptodown.com/windows> esta aplicación nos permite crear videos de forma fácil y posee una dinámica que nos permite trabajarlo con los propios niños como recurso didáctico.

Son múltiples y variados los aportes pedagógicos para estos recursos los mismos pueden visualizarse desde: <http://www.entramar.mvl.edu.ar/?s=fotos+narradas>

**Animoto** es un recurso web que nos permite crear vídeos a través de unas plantillas creando una cuenta gratuita desde [www.animoto.com](http://www.animoto.com).

Para crear un vídeo desde animoto con un tutorial o visualizar actividades pedagógicas se puede visualizar desde: <http://www.entramar.mvl.edu.ar/?s=animoto>

## **Cómo evaluamos los recorridos con TIC**

El proceso de evaluación implica generar conocimiento sobre los contenidos que están siendo aprendidos por los alumnos, en términos de descripciones y estableciendo relaciones entre sus distintos componentes. Es importante entender que el proceso de evaluación es permanente y continuo.

Será pertinente entonces pensar en diferentes instrumentos de evaluación que nos faciliten la tarea con el fin de sistematizar la información proveniente de las observaciones del docente. Podemos utilizar “cuadros” o “esquemas” de situación que nos orienten dicha observación y que nos ayuden a organizarla. Una vez reunida dicha información sobre el aprendizaje y los saberes TIC que los niños/as han adquiridos o están en proceso de aprender.

“... En este proceso de conocimiento y valoración, se va detectando cuáles son las mayores fortalezas del proyecto o de cada uno de sus componentes, cuáles son las debilidades relativas de cada uno, qué aspectos son susceptibles de ser mejorados...”<sup>11</sup>

De esta forma la evaluación, será un instrumento útil para la toma de decisiones, un instrumento real de cambio y mejora.

## **Reflexión a modo de cierre**

Debemos contemplar estas propuestas y reflexionar sobre nuestras prácticas permitiendo procesos de enseñanza en las cuales se considere el uso amplio y variado de recursos tecnológicos digitales, desde computadoras, tabletas, celulares a radios, cámaras fotográficas y de video, impresoras, escáner u otros. Acordando desde lo pedagógico, curricular como tecnológico en un camino desde la práctica cotidiana del docente y del alumno. Dicen De Angelis y Rodrigues; “...*Las tecnologías digitales no son sólo oportunidades para los niños, sino también para los docentes. Lejos de la idea de pensar a las TIC como meros canales, medios o herramientas para hacer mejor lo que ya hacíamos bien, consideramos que los ETAC nos abren nuevas formas de ejercer la profesión docente...*”<sup>12</sup>

La inclusión de las nuevas tecnologías en el nivel inicial permite la selección de recursos digitales con variedad de propuestas lúdicas, involucrando la creatividad, el manejo de la información y la comunicación, la indagación, la atención, la resolución de problemas dentro de un entorno motivador e innovador trabajando con el otro en forma colaborativa, desarrollando habilidades y competencias propia de esta cultura con múltiples campos del

---

<sup>11</sup> De Angelis, S. & Rodrigues, C, “Senderos didácticos con TIC”. Cap. 7, p.77. Ed. Novedades Educativas. Bs. As. 2011

<sup>12</sup> ETAC, C Rodrigues & S. De Angelis, Entornos Tecnológicos de Aprendizaje y Colaboración, no pasa hoy por facilitar el acceso a los recursos, sino a las prácticas sociales en las que dicho uso se torna valioso, creativo y autónomo. Ed. Novedades Educativas N°284 Agosto 2014

conocimiento y lenguajes.

Debemos pensar en el aula como un ecosistema de medios al servicio de los procesos de enseñanza como nos plantea el autor Scolari (2015), “*donde el docente conozca lo propio del lenguaje de cada medio, el modo en que modifica nuestra relación con la información y el aprendizaje, y en esa línea busque aprovechar lo mejor de cada medio en beneficio de la enseñanza. Al mismo tiempo, esta comprensión de los medios como ambientes (Scolari, 2015), tal como propone la ecología de los medios permite acercarnos a la realidad de los educandos –tanto jóvenes como adultos- al ser interpelados en su cotidiana relación con los medios. De este modo se produce un doble acceso a este campo de conocimiento: por un lado los medios como objeto de estudio –promoviendo desnaturalizar nuestra relación con ellos y por ende un acercamiento crítico- y por otro, los medios como vehículo de la enseñanza, procurando sacar provecho de sus ventajas y cualidades para el aprendizaje”.*

También acompañar a nuestra comunidad educativa, los padres de nuestros alumnos deben identificar las posibilidades de estos recursos digitales cotidianos, debemos enseñar a observar cómo se toman las actividades desarrolladas alrededor de las tecnologías. Ser entendidas como nuevas oportunidades educativas, integradas en un todo que les atribuye y refuerza su sentido (Amante, 2004), pero también ser cuidadosos y reflexionar como refiere Gros-Salvat (2004), de proteger a los niños, y de prepararlos para valorizar los recursos tecnológicos y ayudar a identificar lo que se puede o no hacer con ellos.

Acompañar estos cambios y nuevas necesidades es nuestro desafío como educadores, y poder brindar estos espacios nuevos, son caminos de aprendizajes en acción que nos plantean esquemas para responder a una realidad cambiante de un futuro incierto.

### **Referencias bibliográficas:**

-Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era digital.*

Buenos Aires: Manantial.

-Burbules, N (2009a), *Meanings of ‘Ubiquitous Learning*, en Bill COPE y Mary Kalantzis (eds.) *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/ anytime possibilities for learning in the age of digital media*, Champaign, IL, University of Illinois Press.

-Castells, M. (1999) *La Era de la Información. Economía, sociedad y cultura*”. 3 vol. Méjico, s. XXI. Madrid, Alianza.

-Coll, C.; Colomina, R.; Onrubia, J. y M.J. Rochera (1995) *Actividad conjunta y habla: una aproximación al estudio de los mecanismos de influencia educativa. Infancia y aprendizaje*, 59- 60, 189-232.

-Cope, B & Kalantzis, M (2009), *Aprendizaje ubicuo*, en *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media*, Champaign, University of Illinois Press. Trad: Emilio Quintana.

-Christakis, D. (2009). *The effects of infant media usage: What do we know and what should we learn?* *Acta Paediatrica*, 98(1), 8-16. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1651-2227.2008.01027.x>

-De Angelis, S y Rodrigues, C: *Senderos Didácticos con TIC. Proyectos y experiencias con nuevas tecnologías en educación infantil*. Novedades Educativas. (2011)

-De Angelis, S, Rodrigues, C (2014) *Alfabetización inicial en Entornos Tecnológicos de Aprendizaje y Colaboración*, *Revista .Novedades Educativas*, 284, 60-64.

-Litwin, E. (2008), *El oficio de enseñar: condiciones y contextos*, Buenos Aires, Paidós. 226 pp. Reconstruir y revalorar la enseñanza a partir de los contextos.

-Scolari, Carlos, (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, (Barcelona), Deusto.

-Vygotsky, L. (1962). *Pensamiento y lenguaje*. Cambridge, MA: MIT Press.

-Vygotsky, L. (1979.) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.

### **Aportes digitales**

-Estandares ISTE <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/estandaresestux>

-Marco Pedagógico Ciudad de BS As.

[http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/marco-pedagogico\\_0.pdf](http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/marco-pedagogico_0.pdf)

-Plan Integral de Educación Digital." <http://planied.educ.ar/institucional/acerca-de/>. [Orientaciones pedagógicas.](http://planied.educ.ar/institucional/acerca-de/)

-RELPE. Recuperado de

<http://www.relpe.org/publicaciones-2/tablets-en-educacion-oportunidades-y-desafios-en-politicas-1->

-Santos Miranda -Pinto, M & Osorio A, J, (2008) Revista Iberoamericana de Educación  
ISSN: 1681-5653 n.º 46/9 – 10 de septiembre de 2008 EDITA: Organización de Estados  
Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)

[rieoei.org/deloslectores/2655Osoriov2.pdf](http://rieoei.org/deloslectores/2655Osoriov2.pdf)

-Siemens (2004) *Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital*.  
[https://docs.google.com/document/d/1ZkuAzd-x19lDgcC1E\\_XSmPTOk6Gu1K2SEvXtduG3gc/edit](https://docs.google.com/document/d/1ZkuAzd-x19lDgcC1E_XSmPTOk6Gu1K2SEvXtduG3gc/edit)

-Sociedad del Conocimiento [https://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad\\_del\\_conocimiento](https://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad_del_conocimiento)

-Solari, C (2015), *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*,  
(Barcelona), Gedisa, 2015  
<https://drive.google.com/file/d/0B19fnVg9-hoDYy03V3NZVndGWlk/view>