



RINCONES TECNOLÓGICOS

Guía **Acompañamiento Pedagógico**
para la promoción y el uso de recursos tecnológicos
en la educación de **niñas y niños de 3 a 6 años.**



“Hay dos regalos que debemos ofrecer
a las niñas y los niños:
uno son raíces y el otro son alas.”

Una iniciativa de



Desarrollado por

FUNDACIÓN **paniamor**



“Hay dos regalos que debemos ofrecer
a las niñas y los niños:
uno son raíces y el otro son alas.”

———— *RINCONES TECNOLÓGICOS* ————

Presentación



“Todo niño o niña desde que nace hasta los siete años necesita una propuesta rica en oportunidades para jugar y trabajar, no es necesario proponer currículo absolutamente distinto según la edad. Las diferencias fundamentales están en que los niños y las niñas entre más pequeñas, necesitan mayor apoyo afectivo: más caricias, contacto físico, contención emocional “chineo” (Guía de Educación Inicial, 2015, pp. 32)

La Fundación PANIAMOR pone a su disposición el presente catálogo de recursos pedagógicos para fomentar un uso significativo de las herramientas digitales en niñas y niños de 3 a 6 años.

El documento está dividido en 3 secciones. En la primera se encuentra catálogo de recursos tecnológicos de uso libre y flexible en las que las encargas de atención integral pueden usar a conveniencia para co construir nuevos aprendizajes con las personas menores de edad. El catálogo está dividido en dos categorías, la primera está enfocada en el tema de la crianza tecnológica, hacia la promoción de una mediación que acompañe y guíe a las personas menores de edad para un uso significativo de las herramientas digitales. Por su parte, en la segunda categoría, se podrá encontrar una serie de recursos de libre acceso que se encuentran en la Internet, etiquetados según los objetivos específicos del *Manual Operativo para la utilización de recursos tecnológicos en la educación de niños y niñas de 2 a 13 años en CEN-CINAI* (2017, pag. 11).

En la segunda sección del catálogo se aborda el tema de los mitos asociados al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en especial en el ambiente educativo y en la población de primera infancia. La persona lectora podrá encontrar en este apartado una serie de ideas que se asocian generalmente a las TIC, y una breve explicación fundamentada en investigaciones internacionales que sustentan un nuevo punto de vista, desmitificando estos miedos y preocupaciones.

En una tercera sección la persona lectora encontrará una lista de recomendaciones puntuales para trabajar con las herramientas digitales en grupos de niñas y niños de la primera infancia, tomando en cuenta la etapa de desarrollo en la que ellas y ellos se encuentran, y buscando sacar el mejor provecho de los espacios tecnológicos.

Esperamos que esta guía pueda ser de utilidad como material de apoyo para orientar e innovar en la promoción de nuevas metodologías participativas, en especial para el aprovechamiento de los recursos tecnológicos que la era digital provee día con día. Las niñas y niños merecen nuestro mejor esfuerzo para fomentar una educación de calidad, y es nuestro deber volverles a colocar en ese lugar protagonista que les ha sido arrebatado, ¿qué mejor ejemplo para ellas y ellos que nuestro empeño, dedicación y disposición al aprendizaje de nuevas formas de enseñanza?

Sección 1

Catálogo de Recursos

A. Recursos para fomentar una Crianza Tecnológica

En esta nueva era digital que la humanidad está experimentando, se abren nuevas formas de interactuar con las personas. La comunicación ahora es inmediata, en cuestión de segundos podemos mandar un mensaje a alguien que esté en el otro lado del mundo y recibir su respuesta. Hoy estamos más conectados que nunca.

De la mano de esta revolución digital, también se experimentan nuevas formas de relacionarse de manera incorrecta. Algunos y algunas han logrado utilizar las nuevas tecnologías para desarrollar formas innovadoras de cometer delitos, y lo cierto es que ninguna ni ninguno está exento a ser víctima de alguno de estos males.

Es necesario, no solamente, reconocer las manifestaciones de violencia que conllevan que los individuos se vean expuestos a ser víctimas, sino también desarrollar herramientas para que las personas eviten ser víctimas y sufrir una desventura. La principal vulnerabilidad que existe en el internet es la falta de información de las personas usuarias, lo cual hace más sencillo el ambiente para embaucar, engañar y aprovecharse de esta debilidad. Por esta razón, es necesario, casi urgente, implementar espacios educativos que empoderen a las personas y puedan detener la violencia que se visualiza contra ellas y ellos.

En este panorama, la población más vulnerable son las personas menores de edad, y es deber de la sociedad abrir espacios y herramientas, desde los focos que se tengan a mano, para reducir esta brecha de fragilidad. Y no se trata de eliminar o estigmatizar el acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), actualmente ya son necesarias para poder interactuar, sino que se busca un aprendizaje liberador para el empoderamiento de estas herramientas.

Es en este marco que la Fundación PANIAMOR pone a disposición a personas con roles de cuidado y acompañamiento una serie de herramientas audiovisuales multiplataforma, destinadas a la sensibilización en la ciudadanía digital y el uso empoderador de las TIC. La persona facilitadora de espacios para primera infancia encontrará en ellas un recurso útil para aprender a aplicar una crianza respetuosa, en la guía y acompañamiento de las herramientas tecnológicas, para promover en niñas y niños un uso seguro, responsable, productivo y empoderador.

A continuación, se listan las herramientas que la persona docente puede acceder para su insumo personal:



Las TIC en todos lados y a todas horas	https://ementores.org/familias/mod_1/1-01_vid.php
Aplicaciones y redes sociales para estar al día	https://ementores.org/familias/mod_1/1-02_inf.php
Las dos caras de las TIC	https://ementores.org/familias/mod_1/1-03_act.php?t=m
Sáquele el máximo a la Internet	https://ementores.org/familias/mod_1/1-04_inf.php
Conductas violentas en la Internet y en Redes Sociales	https://ementores.org/familias/mod_1/1-05_sld.php
¿Qué es el abuso y la explotación sexual en línea?	https://ementores.org/familias/mod_1/1-06_vid.php
Abuso sexual en línea: ojo con las señales	https://ementores.org/familias/mod_1/1-07_act.php
Las cicatrices del abuso sexual	https://ementores.org/familias/mod_1/1-08_sld.php
“Amistad” en redes sociales ¿Aceptaría estas invitaciones?	https://ementores.org/ecompa/mod_2/redes_sociales.php#titleancia
Reconozcamos nuestras emociones en el uso de las TIC	https://ementores.org/ecompa/mod_2/redes_sociales.php#titleancia
Historia interactiva Enredes	https://ementores.org/ecompa/mod_2/ciber_emociones.php#titleancia
¡No lo dejemos pasar! Actuemos contra el abuso	https://ementores.org/juego
¿Cómo denunciar las violencias en línea?	https://ementores.org/ecompa/mod_3/actuemos.php#titleancia
Decisiones que te protegen en Internet	https://ementores.org/ecompa/mod_2/decisiones.php#titleancia
Ruta para denunciar el sexting, grooming y sextorsión	https://ementores.org/caja-de-herramientas/descargables/ruta-para-denunciar-el-sexting-grooming-y-sextorsion
Recuerde las señales de alarma para identificar el abuso sexual	https://ementores.org/caja-de-herramientas/infografias/recuerde-las-senales-de-alarma-para-identificar-el-abuso-sexual
¿Cómo ser una familia e-Mentora?	https://ementores.org/caja-de-herramientas/videos/como-ser-una-familia-e-mentora
Huella digital: nuestro rastro en Internet	https://ementores.org/caja-de-herramientas/videos/huella-digital-nuestro-rastro-en-internet
Acompañar también es proteger	https://ementores.org/caja-de-herramientas/videos/acompanar-tambien-es-proteger
¡No lo cuente todo en la Internet!	https://ementores.org/caja-de-herramientas/infografias/no-lo-cuente-todo-en-la-internet

F-mentores



Sitio Web	Recurso	Link
Crianza Tecnológica	Audios	http://www.crianzatecnologica.org/caja-de-herramientas/audios
	Historias	http://www.crianzatecnologica.org/caja-de-herramientas/historias
	Videos	http://www.crianzatecnologica.org/caja-de-herramientas/videos
	Infografías	http://www.crianzatecnologica.org/caja-de-herramientas/infografias
	Recursos de apoyo	http://www.crianzatecnologica.org/caja-de-herramientas/recursos-de-apoyo/archivos
	Investigaciones	http://www.crianzatecnologica.org/caja-de-herramientas/investigaciones
Tiempo de Hablar	Guía para mamás y papás	http://paniamordigital.org/tiempo-guia.pdf
	Primera Infancia	http://tiempodehablar.paniamordigital.org/primera-infancia-2/
	Niñez	http://tiempodehablar.paniamordigital.org/ninez-2/
	Adolescencia	http://tiempodehablar.paniamordigital.org/adolescencia/
	Sala de Prensa	http://tiempodehablar.paniamordigital.org/sala-de-prensa/

B. Recursos para innovar en metodologías participativas en los Rincones Tecnológicos

Dentro del vasto universo que representa la Internet, algunas personas y grupos se han dedicado a desarrollar programas y aplicaciones enfocadas en el trabajo con niños y niñas, abarcando distintas temáticas que van desde la salud, la ciudadanía, la coordinación visio-motora, entre otras.

El mundo cibernético es tan extenso que desarrollar una lista de todas las herramientas disponibles es una tarea casi imposible. En lugar de eso, se insta a las personas facilitadoras a utilizar la web de manera que busquen esas herramientas que les podrá servir para mejorar sus metodologías, y para introducir en los niños y niñas el deseo de conocer y explorar más de este mundo, siempre cuidando de su integridad como seres humanos.

Para facilitar la búsqueda, en la siguiente tabla se muestra una lista de algunas opciones que el o la docente pueden utilizar para empezar a adentrarse en el mundo de las herramientas tecnológicas. Es importante mencionar que el éxito en el uso de estas aplicaciones puede ver la luz en cuanto se utilicen con creatividad y con una buena direccionalidad hacia el empoderamiento, es decir, más allá que simples herramientas para jugar, que se utilicen como puentes que inciten en el grupo el deseo de aprender.



Los recursos están relacionados según el objetivo específico que el *Manual Operativo para la utilización de recursos tecnológicos en la educación de niños y niñas de 2 a 13 años en CEN-CINAI* enlista, los cuales se muestran a continuación:

1. Implementar ambientes tecnológicos acordes a la realidad actual, que permitan a los niños y niñas aumentar el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas.
2. Promover el desarrollo de la percepción ojo-mano, orientación espacial y las diferentes memorias en los niños y niñas a partir del uso de programas diseñados para la promoción digital.
3. Fomentar la creatividad y la autoestima en cada niño y niña con el logro de pequeños retos, además del desarrollo de valores como la colaboración, respeto, tolerancia y resolución de conflictos a partir del uso colectivo de los sistemas de información digital.
4. Suscitar el uso de vocabulario tecnológico y permitir la comprensión del funcionamiento de los diferentes sistemas a fin de familiarizar al niño y la niña con el lenguaje digital.
5. Implementar sistemas digitales con las encargadas de la Atención Integral que les permita una planificación más ágil y la búsqueda de recursos digitales que fortalezcan los aprendizajes.
6. Incentivar el uso de software libre, actualizados, retadores, alineados con los ejes transversales del Modelo de Educación Inicial de la Dirección del CEN-CINAI, acordes con la edad de los usuarios y a las destrezas que se desean promover.
7. Promover la utilización del recurso tecnológico como instrumento para ampliar la información, conocimientos y responder inquietudes que surgen en el día a día a partir de las interacciones entre los niños y niñas y las personas educadoras (Investigar, responder inquietudes, generar preguntas, profundizar intereses surgidos de su trabajo en otras áreas: ciencias culturales y naturales, biblioteca, entre otras).

En esta tabla se enumeran una serie de recursos que fueron recopilados para que la persona facilitadora pueda referenciar a la hora de realizar metodologías que incluyan a las TIC. Estas se encuentran categorizadas no sólo según el objetivo específico asociado, como se mencionó anteriormente, sino también con respecto a los temas de aplicabilidad en los que se sugiere se pueden usar, a la temática con la cual se asocia, y al tipo de recurso referido. Al final, se proporciona la dirección web de donde puede acceder dicho recurso, para facilidad de quién lee el documento.

Es menester recordar que en esta tabla se encuentran sólo un grupo muy específico de aplicaciones, pero que no es la totalidad de los recursos que se encuentran en la vasta web, por lo tanto, se insta a las personas facilitadoras a investigar por su propia cuenta nuevos recursos y compartirlos con las demás personas facilitadoras. Se desea, igualmente, motivar a quien quiera utilizar estas herramientas a usar su creatividad para sacar el mayor provecho de estas, y a la vez recordar que es responsabilidad de cada una y cada uno que se familiarice primero con ellas, a fin de que las pueda incluir en sus planificaciones de la manera más exitosa.



Nombre del recurso	Objetivo Específico	Aplicabilidad	Temática	Tipo de recurso	Plataforma	Link
Tecnoideas	5	Sitio con recursos tecnológicos para trabajo con primera infancia	Conocimiento	Información educativa	Desktop / Mobile	https://tecnoideaspreescol.wixsite.com/tecnoideas
Museum Virtual Tours	2, 5	Tours virtuales del Museo de Historia Natural - Estados Unidos	Conocimiento	Tour Virtual	Desktop / Mobile	https://naturalhistory.si.edu/about/virtual-tour
Tami's Tower	2, 6	Diseño de una solución a un problema utilizando principios básicos de la ingeniería	Sensibilización Ecológica	Juego interactivo	Desktop	https://ssec.si.edu/tamis-tower-espanol
BumperDucks	2	Educación en Física y coordinación ojo-mano	Recurso Lúdico	Juego interactivo	Desktop	https://ssec.si.edu/bumper-ducks
Smithsonian for Kids	5, 7	Juegos interactivos diseñados por el museo Smithsonian	Recurso Lúdico	Juego interactivo	Desktop	https://www.si.edu/kids
Smithsonian Jazz Mixer	2, 6	Apreciación Musical	Recurso Lúdico	Juego interactivo	Desktop	https://folkways.si.edu/jazz-education-web-site/music/smithsonian
Kahoot	5	Juegos de Trivia	Recurso Lúdico	Juego interactivo	Desktop / Mobile	https://create.kahoot.it/
Socrative	5	Juegos de Trivia	Recurso Lúdico	Juego interactivo	Desktop / Mobile	https://socrative.com/
Edmodo	5	Recurso para organizar lecciones	Conocimiento	Calendario Interactivo	Desktop / Mobile	https://new.edmodo.com/home
Juegos Arcoiris	2, 3	Juegos educativos	Cuido de la Salud	Juegos, cuentos y actividades interactivas	Desktop	https://www.juegosarcoiris.com/
Museo Nacional	7	Tour virtual del Museo Nacional - Costa Rica	Cultura de Paz	Tour Virtual	Desktop / Mobile	http://museocostarica.go.cr/tour_museo/index.html
Educaplay	5	Plataforma para crear juegos en línea	Gamificación	Juegos, cuentos y actividades interactivas	Desktop	https://es.educaplay.com/
Storybird	1, 3, 7	Plataforma para crear tiras e historietas	Contar Historias	Información Interactiva	Desktop	https://storybird.com/



Nombre del recurso	Objetivo Específico	Aplicabilidad	Temática	Tipo de recurso	Plataforma	Link
Tux Paint	2	Software Open Source de dibujo para niños y niñas	Conocimiento	Dibujo / Creatividad	Desktop	http://www.tuxpaint.org/
Pequetic	2, 3	Aplicación de Página Web	Sensibilización Ecológica	Relacionar imágenes y contextos	Desktop	http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/pequetic/index.html
Writing Wizard	2	Plataforma para aprender a escribir	Conocimiento	Juegos Interactivos	Mobile - Android	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lescapedou.tracingfree
ABC 123 Writing	2	Plataforma para aprender a escribir	Conocimiento	Juegos Interactivos	Mobile - iOS	https://apps.apple.com/us/app/abc-123-reading-writing-practice-hd/id459434624
					Mobile - Android	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alphabet.writing.abc123word&hl=en_US
Respira, piensa, actúa	3	Plataforma para desarrollar aptitudes de fortaleza emocional	Cultura de Paz	Juegos Interactivos	Mobile - iOS	https://apps.apple.com/es/app/respira-pien-sa-act%C3%BAa/id721853597
					Mobile - Android	https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.sesameworkshop.ResilienceThink-BreathDo&hl=es 419
Tinybop	5	Empresa desarrolladora de juegos para primera infancia	Conocimiento	Juegos Interactivos	Mobile	https://tinybop.com/
Khan Academy	1, 7	Base de datos estilo enciclopedia interactiva	Conocimiento	Información Interactiva	Desktop / Mobile	https://www.khanacademy.org/
AutoDraw	2, 3	Software Open Source de dibujo para niños y niñas	Recurso Lúdico	Dibujo / Creatividad	Desktop	https://www.autodraw.com
Puzzles Junior	2, 6, 7	Plataforma para crear rompecabezas personalizados	Recurso Lúdico	Relacionar imágenes y contextos	Desktop	https://www.puzzlesjunior.com/
Árbol ABC	1, 3, 7	Juegos educativos y didácticos para niños	Conocimiento	Juegos Interactivos	Desktop	https://arbolabc.com/
Cokitos	1, 3, 7	Juegos educativos para niños	Conocimiento	Juegos Interactivos	Desktop	https://www.cokitos.com/



Sección 2

Mitos y Realidades sobre el uso de las TIC

A continuación, se presenta una serie de mitos asociados al uso de las TIC, no sólo a nivel escolar o pedagógico, sino desde su noción como herramientas para la vida. Se pretende que se pueda abrir el espacio y la mente para explorar los recursos digitales perdiendo muchos de los miedos que nos han sido inculcados, muchas veces sin razón de ser. De este modo se busca una visualización de este recurso desde una concepción empoderadora, no sólo para las niñas y niños, sino también para las personas docentes, para la familia y para la comunidad.

Al lado de cada mito se ofrece una visión alterna, apoyada principalmente en información obtenida de investigaciones nacionales e internacionales, y de la experiencia de varios profesionales pioneros en el campo. Si la persona lectora desea profundizar más acerca de los temas tratados, puede referirse a la sección de Referencias al final de la guía, o en el recurso digital entregado en conjunto con este documento, para que realice las consultas pertinentes. A su vez, PANIAMOR siempre tiene las puertas abiertas para quienes quieran adquirir más conocimientos y conversar al respecto.



Mito

Realidad

El uso de las TIC promueve la Individualidad

Se ha creído que el uso de las TIC promueve el individualismo, por el sólo hecho de “estar frente a un dispositivo tecnológico”. Sin embargo, aunque el apropiamiento se logra de manera individual (a nivel cognitivo), se pueden promover espacios en los cuales la interacción con las demás personas posibilita el aprendizaje y la participación conjunta, tanto como proceso mediado a nivel educativo, como en la socialización del grupo de niñas y niños, lo cual implica el desarrollo de habilidades de comunicación en interacción con los demás.

Las tecnologías han impactado en la forma en cómo se desarrolla la socialización entre los grupos de pares y en el grupo familiar, así como en la formación del autoconcepto y el “bienestar psicológico, ofreciendo espacios para el desarrollo de habilidades concretas y la formación de una valoración positiva de sí mismos” (Pérez Sánchez, 2014b, p. 24). Además, han llegado a ser parte de las actividades de integración social y contribuyen significativamente en la formación de la identidad de la población de la primera infancia (Pérez Sánchez, 2016, p. 119). Investigaciones demuestran que la Internet es percibida por las personas menores de edad como un “medio de integración social” (Pérez Sánchez, 2011, p. 20), y que el celular se desempeña como “un medio de promoción de las relaciones interpersonales en forma de contacto verbal, tanto hacia los padres y madres de familia, como hacia el grupo de pares” (Jaikel, 2011, pp. 149-150), potenciando estas relaciones, debido a que “coexiste con las relaciones cara a cara” (Pérez Sánchez, 2016, p. 119).



Mito

Realidad

El uso de las TIC causa el sedentarismo y la falta de dinamismo

Actualmente se cree que el uso de la tecnología de forma directa promueve prácticas poco saludables, tales como la poca actividad física, e incluso llegando al sedentarismo. Sin embargo, el recurso educativo-tecnológico en sí mismo no implica sedentarismo, sino que una inadecuada mediación en el uso del recurso puede fomentar malos hábitos en las personas usuarias. Esto se puede deber a la libre utilización, incluso por períodos largos de tiempo sin un objetivo educativo claro y sin un criterio específico.

La clave está en propiciar una mediación adecuada para inspirar y empoderar a niñas y niños, desde la primera infancia, para que sean no sólo consumidores, sino personas prosumidoras, que utilicen las tecnologías para crear, innovar y formar parte activa de un ecosistema digital.

La Internet sólo fomenta valores negativos

La forma en cómo se accede a las plataformas digitales puede fomentar malos hábitos que obstaculizan el crecimiento social y la calidad de vida de las personas. Investigaciones muestran que las personas menores de edad son las que se ven en mayores situaciones de vulnerabilidad, debido a que estas no cuentan con la información suficiente ni con la mediación para promover la alfabetización digital y el uso significativo de las TIC. Estas acciones se traducen en otras problemáticas como exposiciones a manifestaciones de abuso y explotación sexual en línea.

Sin embargo, esto es solamente una de las caras acerca del uso de los recursos tecnológicos, pues si se hace de forma responsable, las TIC fomentan también el ejercicio de una ciudadanía digital, mejorando habilidades como capacidad de filtro en la búsqueda y consumo de la información, además de fomentar el trabajo en equipo, la solución de problemas, la comunicación y valores como la solidaridad y el respeto. Se concuerda con Pinheiro (2010) al decir que, aunque son muchos los beneficios que han traído las tecnologías, “se necesitan esfuerzos por distribuir estos beneficios con mayor equidad” (p. 311), al igual que es un desafío proteger a esta población del potencial negativo que posee en este momento un mal uso de las tecnologías, por lo que es necesario trabajar en un enfoque preventivo que ayude a que estas situaciones se presenten lo menos posible.



Mito

Realidad

Las TIC se crearon para las personas con experiencia.

Las personas adultas no son las únicas que pueden sacarle provecho a las TIC para un uso productivo. Al igual que los usos, el acceso y la apropiación de las TIC por parte de la población menor de edad, han incrementado y se han diversificado con el pasar de los años, evidenciándose así múltiples potencialidades. Un ejemplo de esto es que han sido vinculadas en procesos educativos promoviendo la innovación, la creatividad, acceso a materiales, además de colaborar con la integración social y la mejora de las relaciones interpersonales.

A nivel educativo, el uso de estas por parte de niñas y niños representa una gran puerta para potenciar el proceso de aprendizaje de manera lúdica, atractiva y complementaria. Esto implica el reto de acercar las TIC a las personas menores de edad, desde la primera infancia, fomentándoles la exploración, el aprendizaje y la colaboración. Sin embargo, la promoción de estas habilidades digitales implica un modelaje y un acompañamiento. Para Jaikel (2011), las madres y los padres juegan un papel importante, porque al utilizar las TIC pueden sentir confianza en ellas; de tal modo, “la idea de que sus hijas e hijos lo adquieran [este conocimiento], se vuelve llamativa” (p.150). En este sentido, el papel de la familia, madres, padres y personas docentes es fundamental para guiar y acompañar hacia un uso seguro y responsable de las mismas.

Las personas adultas están en desventaja, les cuesta mucho aprender sobre las TIC.

Existe mucha estigmatización de que, para las personas adultas, en especial las de la tercera edad, que una vez que están en esta etapa, encuentran grandes dificultades para aprender conceptos nuevos y, con ello, están en desventaja con la población joven para la interiorización y apropiación de habilidades relacionadas con la tecnología y recursos digitales. Sin embargo, es indiscutible que el uso de las TIC no excluye a ninguna población por edad u otras condiciones, sino que, por el contrario, pueden encontrar en estos recursos un sinnúmero de herramientas para aprender y romper con estos mitos.



Mito

Realidad

Las mujeres no están interesadas en las TIC

Este mito nace de la creencia de que los hombres son más tendientes a la racionalidad que las mujeres, quienes son visualizadas como emocionales y poco lógicas. Este paradigma, muy naturalizado en la sociedad, envía un mensaje incorrecto a las niñas, quienes crecen con este estigma y se alejan de la tecnología por creerla muy lejana e inentendible.

El verdadero resultado de este mito es una desigualdad en el acceso a posibilidades de desarrollo profesional y personal en la tecnología para las mujeres, para lo cual se deben realizar acciones hacia la igualdad de oportunidades, procurando el acceso justo e igualitario de hombres y mujeres al uso, control y beneficio de los bienes y servicios de la sociedad tecnológica para el desarrollo individual y colectivo (INAMU, 2014).

Según la UNESCO (1998), para combatir la exclusión de las mujeres se debe también procurar un acceso a la educación, en especial a la educación superior para las mujeres, así como, proporcionar en todas las profesiones un apoyo a la mujer mediante normas legislativas e infraestructuras y elaborar programas especiales para ellas.

Las personas de bajos recursos tienen mayores dificultades para aprender acerca de las TIC.

Existen muchos estudios que han desmentido este mito de gran manera. Se ha observado que el aprendizaje significativo sobre la utilización de las TIC no está relacionado con la clase social, sino más bien con la metodología y la mediación adecuada.

La brecha digital sobre la cual gira el tema del acceso al uso de las TIC es grande. Sin embargo, esto no se puede limitar a factores tales como el lugar de procedencia, el idioma, etnia o la condición socioeconómica de las personas, entre otros. El adecuado uso de las TIC debe verse como un camino hacia las oportunidades educativas y de acceso, a la igualdad, a la justicia, a la participación equitativa y a todas las poblaciones. Se trata de lograr la igualdad, la inclusión de niños, niñas, adolescentes, adultos y adultos mayores sin distinción alguna.



Mito

Realidad

Es necesario que existan protocolos estrictos de permisos administrativos para instalar nuevas aplicaciones en los dispositivos del espacio tecnológico

Es usual que en los dispositivos que forman parte de una red, o que están bajo el cargo de una entidad gubernamental, contengan restricciones administrativas para poder realizar algunas acciones, como instalar programas o cambiar la configuración. Esto se debe a que existe el temor de que el equipo se dañe o debido, también, a la necesidad de control excesiva que existe por parte de los administradores. Estas políticas, aunque se justifican en ambientes laborales formales, vienen a ser contraproducentes cuando se destinan a la educación de las TIC. Aunado a esto, las personas usuarias tienen temor de “echar a perder” el computador si instalan nuevos programas, y prefieren dejar estas acciones para aquellos que dicen saber. Es necesario que las personas facilitadoras pierdan el miedo y la estigmatización de los equipos de cómputo y tecnología, y que se apropien de este recurso. Las herramientas tecnológicas están ahí para ser utilizadas y sacarles provecho.

Las TIC se reducen al uso de una computadora.

El uso de la tecnología no puede verse solamente como la relación entre una persona y el acceso a un recurso digital como la computadora. El dispositivo como tal, ya sea éste u otro tales como una tableta, cámara, pantalla, celular, etc., es sólo un medio para obtener información, comunicarse o entretenerse. Sin embargo, contar con el recurso por sí mismo no asegura su adecuado acceso y utilización, no es el fin primordial. Existen, más allá de estos dispositivos, programas, aplicaciones, guías, herramientas, plataformas y otros, los cuales contienen los insumos necesarios para llevar a cabo metodologías y abordajes específicos con miras al desarrollo de habilidades y destrezas digitales, tecnológicas, educativas y sociales.



Mito

Realidad

Con la tecnología hay que ser muy cuidadoso - El mito de la Tecnofobia

El avance de la tecnología ha sido tan acelerado que no ha permitido que algunos sectores de la población logren verlo y asimilarlo como una herramienta accesible. Por el contrario, se observa como un enemigo de los tiempos modernos del cual hay que cuidarse y defenderse. Si bien es cierto, con el acceso a nuevas formas de comunicación se abren distintas puertas para delitos cibernéticos, esto no representa la totalidad del Internet. Lo mismo ocurre con los nuevos dispositivos, los cuales, muchas veces, se visualizan como una amenaza al estilo de vida y a la comunicación humana. Sin embargo, la tecnología es una herramienta que, si se utiliza de forma adecuada, puede facilitar muchas tareas y permitir procesos educativos adecuados para todas las edades.

Este mito también se ve representado por el temor hacia el uso y la experimentación con los dispositivos y las TIC, pues existe la idea de que algo se va a dañar o destruir si se utiliza (por ejemplo, miedo a apretar un botón porque se puede malograr el aparato). Sin embargo, estos dispositivos fueron creados para utilizarse, y la experimentación es necesaria para el aprendizaje significativo, en este caso, de las nuevas tecnologías.

En palabras de Aparici Marino (2000): “Un[a persona] que se acerca por primera vez al campo de las tecnologías se siente, muchas veces, abrumado con lo que puede hacer una máquina. Entre muchos usuarios existe un miedo a tocar algo y estropearlo todo. Debemos pensar que nuestro flamante ordenador no es más que otro electrodoméstico de nuestras casas u oficina, que viene a sumarse a toda la cacharrería que nos rodea. ¿Quién tiene miedo a una lavadora o una aspiradora? Cuando perdamos ese miedo a lo «desconocido», que muchas veces nos presenta un ordenador, lo bajaremos del falso pedestal y lo ubicaremos en el lugar que le corresponde, junto con las demás máquinas.”



Sección 3

Consejos para trabajo con niñas y niños en el uso de las TIC

En este apartado se presenta una serie de consejos para el uso de las herramientas digitales en el ámbito pedagógico en la primera infancia. El principal objetivo es promover el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como un aliado del crecimiento personal y social de las niñas y los niños, y como un recurso viable para incluir en las distintas metodologías que se vayan a establecer a futuro.

Sobre la cantidad y edad de niñas y niños

- Tomar en cuenta la edad específica con la cual se trabaja (3-4-5 años) y el recurso educativo que se desea utilizar.
- Trabajar en grupos pequeños (5-8 niños) y según cantidad de docentes de apoyo por grupo.
- Trabajar en formato de “estaciones” dentro de la rutina, para una mejor atención y seguimiento del proceso de aprendizaje de cada niño.



Sobre las sesiones de trabajo

- Realizar un diagnóstico inicial acerca del interés del grupo y conocimientos previos tanto de la tecnología como de los recursos educativos.
- Desarrollar actividades iniciales de sensibilización y acercamiento sobre del uso del recurso tecnológico.
- Buscar y enlazar los recursos educativos que se desean utilizar de acuerdo con la temática que se está trabajando o alguna que complemente los contenidos.
- Trabajar los recursos educativos dentro de la rutina como espacio complementario, de preferencia semanalmente.
- Observar y organizar la información recolectada en bitácora/crónicas sobre los avances del grupo.
- Recapitular en temáticas o contenidos vistos, antes de iniciar las sesiones.
- Introducir el tema con alguna estrategia lúdica que motive al grupo de niños y niñas.
- Establecer una metodología apropiada para el abordaje de los recursos educativos según el grupo de edad.



Sobre el espacio y tiempo

Adecuar/ambientar el espacio de forma que motive a los niños y niñas, tanto para interactuar con los recursos como con el grupo.

- ⦿ Disponer de un mobiliario y disposición adecuados para el acceso de acuerdo con el grupo de edad.
- ⦿ Disponer de un espacio ventilado, iluminado, cómodo y limpio.
- ⦿ Trabajar por un período de 20 minutos como mínimo a 40 minutos como máximo, según el grupo de edad, el interés y el avance de cada uno.

Sobre recursos y materiales

- ⦿ Complementar con recursos físicos, concretos y lúdicos los conceptos abordados.
- ⦿ Complementar con algunos recursos tales como tablets, cámaras fotográficas, proyector, pantalla u otro que complemente el acercamiento al recurso tecnológico.
- ⦿ Documentar el avance de los niños a través de recursos tecnológicos (fotografías, etc).

Sobre la persona facilitadora

- ⦿ Explorar las herramientas antes de abordarlas con el grupo de niños y niñas para potenciar su utilización.
- ⦿ Mantener una actitud positiva, de investigación e innovación acerca del uso de los recursos educativos.
- ⦿ Observar y atender dudas o consultas de los niños y niñas mediante un adecuado acompañamiento.
- ⦿ Mantenerse en constante actualización y desarrollo profesional acerca del uso de recursos educativos y tecnológicos.
- ⦿ Explorar y experimentar con otras herramientas tecnológicas y educativas para el trabajo con niños y niñas.
- ⦿ Perder el miedo al uso de los recursos y dispositivos tecnológicos.
- ⦿ Valorar más el proceso que el uso de los recursos educativos.
- ⦿ Capacitar el involucrar a las familias y comunidad acerca del aprovechamiento de los recursos educativos y su aplicabilidad.



Sobre el uso de las TIC como recurso educativo

- Mostrar al grupo el recurso tecnológico y su uso adecuado: computadora y sus partes, tablets, cámaras, entre otros.
- Acompañar el proceso de aprendizaje con atención al grupo y con tiempo de calidad.
- Mantener una comunicación constante con los niños y niñas para evacuar dudas y darle seguimiento al proceso de aprendizaje.
- Dar tiempo a los niños y niñas para la adecuada interiorización de los conceptos y la dinámica del recurso educativo.
- Promover un ambiente de participación y de aprendizaje en ambas vías: docente - estudiante y viceversa.
- Promover la participación y retroalimentación dentro del grupo.
- Mantener una relación y comunicación horizontal con el grupo de niños y niñas.
- Complementar las sesiones del uso de los recursos tecnológicos con otras estrategias.

Sobre complemento

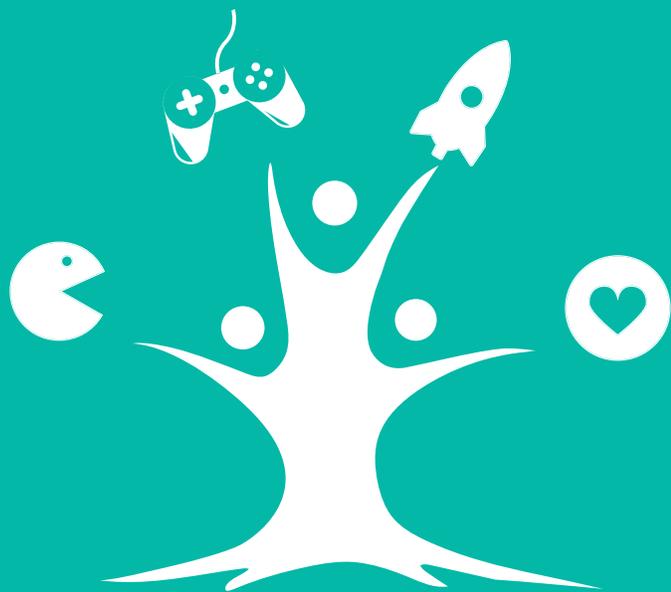
- Utilizar este material como recurso educativo complementario a las sesiones de trabajo con los niños y las niñas en cada grupo de edad y según sus necesidades.
- Investigar acerca de otras plataformas y recursos educativos que puedan sumarse a las herramientas que aquí se detallan. La idea es que la persona facilitadora utilice este insumo de apoyo y se motive a investigar acerca de otros recursos educativos y tecnológicos que puedan responder asertivamente a los intereses del grupo.
- Participar de cursos, talleres, capacitaciones tanto en modalidad presencial como virtual acerca de otros insumos, que fomenten la actualización y desarrollo profesional.



Referencias

- Aparici Marino, R. (2000). Trece mitos sobre las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.
- Ávila, C., & Fonseca, D. Software educativo "Aprende con Robin" para el fortalecimiento de aptitudes psicomotoras y cognitivas en primera infancia.
- CORRALES, K. C. (2010). Caracterización del uso de las tecnologías de información y comunicación en la primera infancia (Doctoral dissertation, Tesis inédita de postgrado). Centro de investigación científica y educación superior de ensenada. Baja California, México).
- España, E. R., Agudelo, B. N. S., & Polo, S. L. S. (2015). Importancia del uso de las TIC en los procesos de formación integral de la infancia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 8(2), 321-339.
- Grané, M. (2015). 3. Infancia y pantallas, crecer con las TIC. Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes, 47.
- Lara, P., Ceneth, L., Otálora Quintero, R., & Fino Vega, J. A. (2016). La expresión oral en la primera infancia desde las TIC.
- Malo Cerrato, S., & Figuer Ramírez, C. (2010). Infancia, adolescencia y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en perspectiva psicosocial. *Psychosocial Intervention*, 19(1), 5-8.
- Martín, A. G. (2008). Las TIC en la formación del maestro: "realfabetización" digital del profesorado. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, (63), 191-206.
- Moreno, M. E. (2006). Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 1(1), 1-11.
- Olivar, A. J., & Daza, A. (2007). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y su impacto en la educación del siglo XXI. *Negotium*, 3(7), 21-46.
- Palacios, J., & Castañeda, E. (2009). La primera infancia (0-6 años) y su futuro. *Organizaçãodos Estados Ibero-americanos para a Educação, a Ciência ea Cultura. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.*
- Tabares Rojo, A. C. (2019). Las tic y las habilidades comunicativas durante las transiciones educativas en primera infancia en la institución Educativa Francisco María Cardona, corregimiento San José (Master's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía).
- UNESCO (1998), "Mujeres y educación superior: Cuestiones y Perspectivas" que formó parte del cuerpo de documentos que se planteó en la Conferencia de la UNESCO en 1998.





“Hay dos regalos que debemos ofrecer a las niñas y los niños: uno son raíces y el otro son alas.”

Una iniciativa de



Desarrollado por

FUNDACIÓN paniamor

RINCONES TECNOLÓGICOS



Guía

Acompañamiento Pedagógico
para la promoción y el uso de recursos tecnológicos
en la educación de **niñas y niños de 3 a 6 años.**