

## **LA IMPORTANCIA Y LOS BENEFICIOS DE ENSEÑAR TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN EIDADES TEMPRANAS**

**Danny Alexander Nazate Martinez**

Universidad de Nariño

*Licenciatura en Informática*

*IX Semestre*

*ndannyalexander@yahoo.com*

La educación es algo muy preciado que podemos tener, no importa si la recibimos en una institución educativa, puesto que al momento de interactuar como sociedad aprendemos sobre comportamientos, actitudes e incluso acciones que presenta cada integrante, pero sin lugar a duda, es en nuestro hogar donde la mayor parte de enseñanzas surgen. Desde pequeños vamos adoptando conductas que muchas veces van definiendo nuestra forma de pensar y actuar, como bien lo dice Vygotsky (citado por Lucci 2006) “La actividad mental es exclusivamente humana y es resultante del aprendizaje social, de la interiorización de la cultura y de las relaciones sociales” (p.5).

Sumado a lo anterior, también se encuentra la educación que se lleva a cabo en las instituciones educativas conocidas como formales, que pueden ser de carácter público o privado, en donde los estudiantes, desde edades tempranas, comienzan sus primeras experiencias y los docentes son los principales promotores del aprendizaje mediante la toma de

decisiones para educarlos de la mejor manera, siempre buscando su bienestar; se puede decir que es una actividad en la cual se tiene un guía que acompaña dichos procesos formativos.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede inferir en que la educación, independientemente de si se desarrolla o no en una institución educativa siempre tiende a cambiar, sin embargo esto se ve reflejado de mayor manera en la educación formal, debido a la inclusión de la tecnología y la informática en la sociedad, se vuelve aún más complejo; por ende los profesores han tenido que ir adaptándose a los cambios que ha traído esta nueva era, teniendo en cuenta valores de responsabilidad que se adquieren al momento de elegir la profesión docente; por otra parte cabe resaltar que no ha sido un camino fácil, puesto que es un nuevo reto para ellos así como para cada uno de los estudiantes conocer y comprender tanto los beneficios como las consecuencias que pueden traer consigo.

En Colombia, el área de Tecnología e Informática pretende que niños y jóvenes de las diferentes instituciones del país comprendan y usen de forma responsable estas herramientas, buscando de esta manera aprovechar las enseñanzas que brindan sus docentes, mediante la investigación y la creación de estrategias necesarias para dicho fin. Es por esto que en los niños, si la enseñanza no se realiza de forma adecuada y con el apoyo suficiente de los padres de familia el cual es esencial en este tipo de formación, se estaría cometiendo un gran error, puesto que podrían crearse malos hábitos con las dichas herramientas, es decir, podrían convertirse en un problema.

Al respecto Cardozo (2019) afirma:

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación proveen de cosas buenas a los niños preescolares, sin embargo, se pueden convertir en contraproducentes después de un determinado tiempo de usarlas generando una adicción a ellas, trayendo graves problemas para que puedan alejarse de ellas, lo que es posible hacer es mantener atención en ellos para que no se generen este tipo de dificultades a largo plazo.

Con respecto a lo anterior es fundamental que los docentes comprendan la gran importancia que tiene actualmente el área de Tecnología e Informática, que si bien incluye aspectos positivos también es necesario conocer sus inconvenientes, en donde sí se deja a un niño aprender por su cuenta, estará expuesto de forma directa a los peligros que esta puede tener; así como también el no dejarse manipular por la tecnología, puesto que nosotros somos los que decidimos con respecto a su uso, casos como las adicciones que muchas veces se pueden apreciar en niños que se acostumbran a los dispositivos tecnológicos, con lo cual resulta difícil a los padres de familia lidiar.

Los casos de adicción a la tecnología existen, y han de ser tratados de modo ágil y rápido por los especialistas adecuados. Sin embargo, en la mayor parte de los casos, los menores simplemente desarrollan un uso desmedido de las pantallas, fruto de la ausencia o la dificultad de control por parte de los adultos. (Sádaba & Bringué, 2010, p.100)

Por otra parte, si hablamos de beneficios, se puede nombrar algunos como por ejemplo el desarrollo de la motricidad, además del

interés o atención que se puede ganar a través de dispositivos móviles como: celulares, tablets, etc. Al respecto Cortés (2014) nos dice lo siguiente. “El uso de éstas, intensifica las habilidades cognitivas del pequeño, ya que se trabaja con la memoria visual y ayuda al desarrollo de la memoria auditiva” (p.31). Debido a que si se busca enseñar algún tema, existen varias formas y estrategias para hacerlo, tal es el caso de un videojuego de carácter educativo, el cual tendrá muchas imágenes, sonidos que captarán la atención y sobre todo van a enseñar algo a los estudiantes, esto a medida que el docente puede ir creando los ambientes propicios para ello. Además si bien un videojuego contiene entornos físicos, los niños podrán ser capaces de relacionar de una forma más fácil, ya sea conceptos o formas que se le puede mostrar en un dispositivo móvil, por ende él podrá analizarlo y comprenderlo, al respecto Druin (2009) afirma: “Also increase childrens opportunities to make conexions between their observations and ideas that can help them grasp difficult concepts” (p.4).

Para concluir, se puede decir que muchas veces somos nosotros los causantes de que la tecnología se vuelva dañina, puesto que si no empezamos dando el ejemplo hacia los más pequeños, obviamente ellos van a seguir nuestros pasos, como por ejemplo el uso desmedido del celular para revisar nuestras redes sociales virtuales sin prestarle atención a los intereses que muestre el niño, esto nos da una idea de lo que está pasando actualmente; por otra parte, es prudente que se tome esta área, siempre y cuando se cuente con la ayuda de los padres para autorregular comportamientos que puedan existir por parte de los estudiantes, y recordemos que la tecnología no nos hace esclavos, sino al contrario, la tecnología es nuestra y podemos decidir si usarla o no hacerlo.

## Referencias bibliográficas

Cardozo, R. (2019). Las ventajas y desventajas del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en niños de edades preescolares (3-6 años). *Revista: Atlante. Cuadernos de educación y desarrollo*. Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/10/ventajas-desventajas-tecnologias.html>

Cortés, M. (2014). Ventajas y desventajas del uso de tecnologías en preescolar y su utilización por moda, innovación o por sus beneficios. *Tecnológico de Monterrey escuela de graduados en educación, Monterrey, México*. Recuperado de [https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/629963/MarthaEiaCort% c3% a9sLeal.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/629963/MarthaEiaCort%c3%a9sLeal.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Druin, A. (2009). *Mobile technology for children*: Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Pv18x3wIVzIC&oi=fnd&pg=PP1&dq=technology+in+children&ots=oycESGAGpp&sig=2zye5Eo7Ne6X7Pb3sQ3rzapaAzQ#v=onepage&q&f=false>

Lucci, M. (2006). La propuesta de Vygotsky: la psicología socio-histórica. *Revista de curriculum y formación del profesorado*. 10(2), 10. Recuperado de <https://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>

Sádaba, C., & Bringué, X. (2010). Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: rasgos configuradores de una generación interactiva. *CEE Participación Educativa*. Recuperado de <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/18443/1/n15-sadaba-chalezquer.pdf>