

## **Uso de tablets en el área de Tecnología e Informática**

**Edward Iván Santander Quengúan**

Universidad de Nariño

*Licenciatura en Informática*

*IX Semestre*

*edivans2203@gmail.com*

Las tablets tienen sus raíces en dispositivos electrónicos que se ubican en las décadas de 1980 y 1990, cuando los primeros prototipos de dispositivos portátiles táctiles comenzaron a surgir; sin embargo, fue en 2010 cuando Apple lanzó el iPad, marcando un antes y un después en la forma en que las tablets eran percibidas. Desde entonces, estos dispositivos han evolucionado rápidamente, ganando cada vez más relevancia en el ámbito de la tecnología e informática.

El iPad fue un dispositivo que cambió la forma en que los usuarios interactúan con la tecnología, al ofrecer una plataforma ligera y con capacidad multitáctil, combinando lo mejor de los teléfonos móviles y las computadoras portátiles. Como señala Steve Jobs en su biografía escrita por Walter Isaacson (2011):

Jobs llegó a la oficina al día siguiente, reunió a su equipo y afirmó: «Quiero fabricar una tableta, y no puede tener ni puntero ni teclado». Los usuarios debían ser capaces de teclear tocando la pantalla con los dedos. Eso implicaba que la pantalla necesitaba contar con una tecnología conocida como «multitáctil», que le otorgaba la capacidad de procesar

múltiples órdenes al mismo tiempo.

Estos dispositivos han evolucionado, pasando de ser simples herramientas de consumo de contenido, como la lectura y el entretenimiento, hasta convertirse en potentes equipos capaces de realizar tareas complejas. En este artículo se analizará el uso de las tablets en el campo de la tecnología e informática, explorando sus beneficios, limitaciones y cómo se han integrado en el día a día de los profesionales del área.

Las tablets se han consolidado como una herramienta importante en el ámbito de la tecnología e informática. Su versatilidad, portabilidad y capacidad para ofrecer experiencias de usuario similares a las de los computadores de escritorio, han revolucionado la manera en que los profesionales de este campo interactúan con la información y ejecutan tareas difíciles. A través de esta evolución tecnológica, las tablets han permitido una mayor flexibilidad y acceso a herramientas de software especializadas, desde programación hasta gestión de bases de datos.

Según el autor, Donald Norman los avances en las interfaces táctiles y la portabilidad de las tablets han redefinido el uso de los computadores personales, ofreciendo nuevas formas de interactuar con la tecnología. Norman (2013) menciona “The combination of good observation skills and good design principles is a powerful tool, one that everyone can use, even people who are not professional designers.” (pp.xi-xii), las tablets permiten a los profesionales de la informática tener acceso instantáneo a herramientas y

aplicaciones, permitiendo trabajar de manera eficiente en proyectos de programación, diseño, desarrollo de software y análisis de datos, todo desde una plataforma que puede ser fácilmente transportada.

En la actualidad, las tablets se han convertido en una herramienta importante para profesionales que necesitan trabajar de manera móvil. Las tablets permiten un fácil acceso a software para diseñadores, ingenieros de software y otros profesionales que se desempeñan en el área de la informática, quienes pueden utilizar aplicaciones como IDEs (Integrated Development Environments), herramientas de análisis de datos, sistemas de gestión de bases de datos y plataformas de colaboración, todo esto sin la necesidad de llevar computadores portátiles pesados o depender de conexiones fijas en sus lugares de trabajo.

Mark Weiser, en su artículo "The Computer of the 21st Century" (1991), nos menciona: "The idea of integrating computers seamlessly into the world at large runs counter to a number of present-day trends. "Ubiquitous computing" in this context does not just mean computers that can be carried to the beach, jungle or airport", de tal manera se aboga por la idea de la "computación ubicua", y sugiere que los dispositivos informáticos deberían estar integrados en el entorno de modo que desaparezcan para el usuario. Las tablets, en este sentido, encajan perfectamente en su visión, ya que permiten a los usuarios interactuar con el mundo digital sin que la tecnología se interponga en sus actividades diarias. La capacidad de las tablets para ser portátiles y ofrecer acceso inmediato a las

redes, la nube y las aplicaciones específicas del sector han sido una parte fundamental de su adopción en entornos de trabajo altamente dinámicos.

Además de su uso profesional, las tablets también están desempeñando un papel crucial en la educación tecnológica. En las aulas de informática, las tablets ofrecen una experiencia interactiva para los estudiantes, permitiéndoles acceder a materiales educativos, aprender lenguajes de programación o realizar simulaciones de sistemas sin la necesidad de equipos costosos; esto no solo mejora la accesibilidad a las herramientas de aprendizaje, sino que también facilita la personalización del proceso educativo.

El uso de tablets en el área de la Tecnología e informática ha transformado la manera en que los profesionales acceden y procesan la información. Desde la posibilidad de trabajar en cualquier lugar hasta la creación de un entorno más accesible para los desarrolladores y estudiantes. Tanto Steve Jobs como Mark Weiser vieron en los dispositivos móviles y en la computación ubicua el futuro de la informática, un futuro que ahora está comenzando a materializarse con el uso de las tablets. Estos dispositivos han permitido que la tecnología se vuelva más accesible y eficiente, transformando la industria y abriendo nuevas posibilidades para todos los involucrados en el ámbito tecnológico.

Para finalizar el artículo es pertinente mencionar que el uso adecuado de las tablets implica establecer límites de tiempo, seleccionar contenido educativo y fomentar la

supervisión de los padres. Estos dispositivos, aunque útiles, deben ser empleados con moderación para evitar efectos negativos en el desarrollo infantil. En un entorno equilibrado, las tablets pueden ser una herramienta efectiva para el aprendizaje y la creatividad. Así como Nogueira y Ceinos (2015) nos sugieren lo siguiente:

Pero, ante esta coyuntura, se manifiesta esencial, a un tiempo, que las familias asuman un rol de compromiso para la regulación del uso de tecnologías de este tipo por parte de sus hijos e hijas, contando siempre con su protección. Es, en este punto, donde la escuela, junto a otros contextos socioeducativos, puede jugar un papel relevante, mediante la acción orientadora que maestros y maestras, así como otros especialistas (técnicos de educación infantil, orientadores/as escolares, etc.) (p. 47).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs. La biografía*  
[https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/steve\\_jobs\\_-\\_walter\\_isaacson.pdf](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/steve_jobs_-_walter_isaacson.pdf)
- Nogueira, M. & Ceinos, C. (2015). *Influencia de la tablet en el desarrollo infantil: Perspectivas y recomendaciones a tener en cuenta en la orientación familiar*. *Tendencias Pedagógicas*, (26), 33-47  
<https://www.studocu.com/pe/document/universidad-san-pedro/comunicacion-y-redaccion-tecnica/dialnet-influencia-de-la-tablet-en-el-desarrollo-infantil-5247184/67275449>
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things* (Revised and Expanded Edition). MIT Press.  
<https://dl.icdst.org/pdfs/files4/4bb8d08a9b309df7d86e62ec4056ceef.pdf>
- Weiser, M. (1991). *The Computer of the 21st Century*. Scientific American.  
<https://ics.uci.edu/~corps/phaseii/Weiser-Computer21stCentury-SciAm.pdf>