



# CiberEduca.com

Psicólogos y pedagogos al servicio de la educación

[www.cibereduca.com](http://www.cibereduca.com)



**V Congreso Internacional Virtual de Educación  
7-27 de Febrero de 2005**

## **LA DECISIÓN DE EMPEZAR A USAR LA COMPUTADORA EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN INFANTIL**

Ana María Rolandi

## Presentación

¿Qué motiva a un docente a incorporar el uso del ordenador en las propuestas de actividades con sus alumnos de Educación Infantil? ¿Qué condiciones previas deben estar presentes para que ésto pueda ser posible? ¿Qué hacer cuando la decisión está tomada?... Parecen demasiadas preguntas y ninguna respuesta. Sin embargo, estos cuestionamientos muchas veces suelen transformarse en elementos obstaculizadores en lo que respecta a la introducción de las NTIC en las aulas.

El objetivo de esta ponencia es proponer algunas líneas de reflexión sobre estas cuestiones y tratar de esbozar algunas respuestas a los interrogantes planteados, abordando algunos lineamientos teóricos y compartiendo una experiencia puntual desarrollada con una docente de Educación Infantil que durante el último ciclo lectivo ha dado sus primeros pasos en el uso de la computadora como un recurso didáctico en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

### Índice de Contenidos:

⇒ Haciendo un poco de Historia	Pág. 2
⇒ Cuando las NTIC se asoman en el aula	Pág. 3
⇒ La decisión está tomada. Ahora... manos a la obra	Pág. 4
⇒ Relato de una experiencia	Pág. 6
⇒ Con la mirada hacia el futuro	Pág. 12
⇒ Bibliografía	Pág. 14

*"Las prácticas con tecnologías no son nuevas en la tarea docente ni privativas de un nivel. Los docentes recuerdan los usos de las más tradicionales herramientas en su propio proceso de aprendizaje y los usos que los diferentes maestros daban al modesto pizarrón.*

*Nunca se preguntaron acerca de su valor porque estaban incluidas en las propuestas de enseñanza. A medida que las diversas tecnologías, producto del desarrollo de los medios de comunicación masiva, se incluyeron en la labor del aula, se suscitaron los diferentes tipos de uso y las controversias..."*

*Edith Litwin (2004)*

### Haciendo un poco de historia:

Si nos remontamos a las formas más antiguas de educación vemos que desde los tiempos más remotos se han empleado ciertos elementos para facilitar la transmisión de conocimientos a las nuevas generaciones. Posteriormente, con el surgimiento de la escuela como un espacio determinado para enseñar, la tecnología no ha dejado de estar presente en cada uno de los rituales escolares que en ella se han practicado. Durante mucho tiempo, las tecnologías de comunicación utilizadas en educación se mantuvieron sin sufrir modificaciones, con lo cual generaciones de maestros se acostumbraron a su existencia en las aulas sin cuestionarse acerca de su incorporación o no a sus propuestas didácticas, ya que estaban allí, en el aula, y siempre lo habían estado. Habían formado parte de sus propios procesos de aprendizaje como alumnos y habían acompañado su formación como docentes. Por otra parte, las innovaciones tecnológicas que fueron apareciendo se incorporaron tan gradualmente a las prácticas escolares que se asumieron con el mismo status de naturalidad que tenían sus predecesoras. Sin embargo, la "naturalidad" de esta presencia no posibilitó la reflexión acerca de la conveniencia o no de utilizar elementos tan "comunes" como la tiza, el pizarrón, el lápiz, el papel, el rotafolios o los libros de textos.

En el transcurso del siglo XX, y mayoritariamente en sus últimas décadas, fueron muchas las innovaciones tecnológicas que han cambiado y afectado a la educación. Enrique Galindo Rodríguez y Guillermo Roquet mencionan entre otras, las siguientes: la fotografía en color y la imagen electrónica, el registro del sonido (alta fidelidad, cintas magnetofónicas, disco de larga duración, alta fidelidad y compacto, etc.); la televisión (el video en todos sus formatos y en videodisco); la informática (computadora, dispositivos electrónicos de almacenamiento de información, el láser, fibra óptica, programas de cómputo, etc.); telecomunicaciones (microondas, televisión a color, telefonía inalámbrica, satélites artificiales, etc.) y la teleinformática. La combinación de estas dos últimas es lo que con mayor fuerza ha impulsado esta era de las nuevas tecnologías de comunicación.

En todos los casos, la aparición de nuevas tecnologías, como sostiene Edith Litwin (2004), reproduce en los docentes la misma aspiración: facilitar su tarea, asegurar la comprensión, acudir en su ayuda frente a temas de difícil comprensión.

### Cuando las NTIC se asoman en el aula:

El paisaje que se observa en un aula de Educación Infantil o de Educación Inicial, desde la perspectiva organizativa del espacio, es similar en todos lados: sectores o rincones de juego y /o de trabajo, en los que se presentan diversos tipos de materiales a partir de los cuales pueden organizarse las propuestas de actividades de los niños. En este sentido conviene recordar las palabras de Pla i Molins (1994) cuando afirma que la Educación Infantil se presenta como un espacio didáctico de aprendizaje activo, en el que el niño debe ser un participante pleno en el proceso de adquisición de control sobre su propio aprendizaje. Este escenario ha acompañado a las salas de Jardín de Infantes desde su organización como espacios en los cuales se enseña y se aprende, pudiéndose distinguir, a simple vista, cada uno de estos sectores, dadas las características propias que los individualiza. Desde hace algunos años un nuevo elemento se asoma cada vez con más fuerza al interior de estas aulas: la computadora.

La introducción del ordenador se considera una adición valiosa. Para Gettinger (1984) el valor de esta tecnología radica en que su potencial "es tan ilimitado como la imaginación de los niños. Constituye otro tipo de herramienta para ensanchar los límites del aprendizaje y excitar la imaginación".

Sin dudas que la computadora constituye un elemento potente en la enseñanza de cualquier nivel educativo, y en particular si es utilizado con los niños más pequeños. Pero veamos qué le sucede a un maestro de Nivel Inicial cuando se enfrenta a las NTIC en el ámbito específico de desarrollo de sus prácticas.

La decisión de usar por primera vez la computadora con los alumnos más pequeños del sistema educativo es un momento clave para los docentes a la hora de introducir las NTIC en las aulas de Educación Infantil. No obstante, para que esta decisión pueda ser viable hay varias circunstancias que se hace necesario que estén dadas previamente: por un lado, la determinación institucional de introducir al ordenador en el salón de clases, con el fin de que éste se convierta en un recurso didáctico a utilizar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje; por otro lado, que el docente que se decida a utilizarlo como una nueva herramienta de trabajo, haya participado de alguna instancia de capacitación específica sobre Informática educativa.

Sin embargo, se puede contar con ambas condiciones, pero si no hay una decisión concreta del docente de emplear la computadora en las propuestas de actividades con su grupo de niños en el salón de clases... no sucede nada, y la computadora solo se transforma en un elemento que acumula tierra, olvidada en un rincón.

Diversas razones sirven como argumentos para expresar la resistencia a usar al ordenador en las prácticas educativas cotidianas: "no contamos con el espacio adecuado",

"las máquinas que tenemos son viejas y no sirven para nada", "me da miedo usarla", "no me imagino trabajando con todo el grupo de niños en una sola máquina", "no tuve tiempo de usarla porque estamos trabajando con varios proyectos a la vez", etc. Para las autoras Inés Dussel y Andrea Brito (2002), la imagen de las nuevas tecnologías refracta los miedos y las fantasías que los maestros tienen sobre el futuro. En este sentido ambas afirman que: "La tecnología es percibida por muchos adultos, y aún más por muchos docentes, como sinónimo de peligro, de deshumanización, de pérdida de poder, de dominio absoluto, de desmoralización".

No obstante, cuando por algún motivo los docentes introducen las NTIC en las actividades que proponen a sus alumnos, estos argumentos comienzan a desvanecerse y el impulso innovador se concretiza.

Es importante que la decisión de incorporar el uso de las NTIC en las prácticas escolares sea por una determinación genuina del propio docente en hacerlo y no por una imposición. Edith Litwin (2004) sostiene que: "Los usos más banales de la tecnología dan cuenta de la inadecuada utilización del medio en tanto su elección fue una imposición y no una verdadera ayuda o herramienta posibilitadora de mejores comprensiones (...) En otras oportunidades esos usos pueden, por el contrario, potenciar las propuestas de los docentes (...) y permitir formas de construcción del conocimiento a partir de la colaboración entre pares generada por una red que no sólo resuelve la comunicación entre los alumnos sino que logra potenciar cada una de las propuestas de trabajo".

#### La decisión está tomada. Ahora... manos a la obra:

Luego de reflexionar sobre qué sucede y cómo se modifica una propuesta de enseñanza cuando se las incluye en ella y de considerar los beneficios que su utilización puede brindar al tratamiento de un determinado tema y al aprendizaje de los alumnos, ha llegado el momento de considerar la incorporación de las NTIC en la unidad didáctica o en el proyecto áulico con el que se está trabajando.

A la hora de planificar cualquier actividad, el docente se enfrenta a diversos interrogantes: el para qué, el qué, el con qué, el cómo y el cuándo. Las respuestas a cada uno de ellos le implican un importante proceso reflexivo que lo llevará a la toma de aquellas decisiones didácticas que enmarcarán el proceso de aprendizaje del niño. Estos interrogantes, comunes a cualquier proceso de diseño didáctico, se resignifican cuando el maestro decide integrar recursos informáticos en las situaciones de aprendizaje, debido a las características específicas que tienen los mismos.

Por un lado es importante tener en claro cuál es la intencionalidad pedagógica que se persigue al planificar una actividad que involucre el uso de las NTIC, ya que esto servirá para orientar la selección de las estrategias didácticas que favorecerán la conducción de la

misma en torno al logro de los objetivos propuestos. En relación a esto conviene ser muy claros a la hora de enunciar la consigna inicial de trabajo, encuadrándose la actividad en todos los aspectos; es decir: establecer cuál va a ser la tarea que deberán hacer los niños; enunciar quiénes serán los que accionen la computadora (si es que hay una sola en la sala); el tiempo que permanecerán frente al ordenador, que en el caso de los niños pequeños puede ser indicado en relación a la "cantidad" de tarea a realizar (por ejemplo: colocar dos figuras en la escena, pintar un elemento, etc.); e indicar la finalidad de la misma. La clarificación de todos estos aspectos servirá para evitar que los niños sientan ansiedad por saber si les "tocará" a ellos o no usar la computadora. En la medida que ellos tengan en claro estas cuestiones, podrán concentrarse en la resolución de la consigna solicitada por la maestra, evidenciando una atención mayor durante el transcurso de la actividad.

Los criterios de selección de software educativo son otros de los aspectos a tener en cuenta. Cuando se decide emplear un determinado programa, hay que pensar en qué medida la propuesta didáctica del mismo se orienta a la consecución de los objetivos propuestos para esa clase. No hay que olvidar que el software es un recurso que posibilitará el tratamiento de un contenido en particular o que favorecerá la adquisición de determinadas competencias en los alumnos. Por lo tanto, está al servicio del usuario y no a la inversa. Es común ver que muchos docentes se quedan "pegados" a la propuesta del programa, organizando la actividad en función de esta última. En realidad, debería suceder todo lo contrario. El software es un insumo que le sirve al maestro para facilitar la comunicación de un determinado tema, para elaborar un producto determinado o para que sus alumnos puedan alcanzar la adquisición de determinadas competencias. Por lo tanto, es importante potenciar el uso de aquellos programas que propician fundamentalmente la actividad constructiva del alumno.

Finalmente, otra cuestión a tener en cuenta es la revisión del equipo informático, es decir, el asegurarse que todos los componentes del ordenador (tanto el Hardware - o componentes físicos - como el Software - o componentes lógicos -) se encuentren en condiciones de ser utilizados tanto por el docente como por los niños.

Una vez que se hayan contemplado todos estos aspectos ya no hay más excusas para dilatar el momento de iniciarse en la puesta en marcha de actividades informáticas.

#### Relato de una experiencia:

No hay nada mejor que el relato de una experiencia que sirva para ilustrar este tipo de prácticas. La misma surge en el marco del Proyecto de Capacitación denominado "Asistencia Técnica en torno al empleo de recursos informáticos en el Jardín de Infantes", que me tocó llevar adelante con las maestras de las salas de 5 años de las escuelas de gestión pública del Distrito Escolar 6° pertenecientes a la Secretaría de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Las acciones de la Asistencia Técnica estuvieron

orientadas a acompañar a los directivos y docentes de las instituciones involucradas en el análisis de materiales educativos informáticos y en la implementación de los mismos en propuestas de actividades para los niños. En el marco de esta experiencia se promovieron la anticipación de estrategias de enseñanza y de aprendizaje por parte de los docentes, la reflexión en torno al sentido educativo de los recursos informáticos, la organización de tiempos y espacios, el diseño, la implementación y la evaluación de actividades informáticas adecuadas a las características de gestión pedagógica e institucional del Jardín. Mensualmente me encontraba con cada una de las docentes y durante el período de tiempo en el que no nos veíamos la propuesta era que cada una pudiera avanzar en la implementación de situaciones de enseñanza y de aprendizaje en las que empleara el ordenador junto a sus niños. En total mantuve siete encuentros de Asistencia Técnica con cada maestra.

Antes de adentrarnos en el relato de la experiencia, me parece importante contextualizar algunas cuestiones:

- La docente protagonista había recibido capacitación específica en el tema con anterioridad a la realización de esta Asistencia Técnica. En esa oportunidad manifestó tener escasos conocimientos informáticos y bastante temor de accionar la computadora.
- Nunca había tenido oportunidad de utilizar el ordenador con su grupo de niños dado que no contaba con este elemento en su aula, hasta el inicio de las acciones de Asistencia Técnica, en que sí pudo empezar a trabajar por primera vez con la computadora como un material de aprendizaje.
- Tiene un grupo de niños bastante inquieto; les cuesta respetar el turno para hablar y en algunos casos se observan actitudes agresivas entre ellos. Tuve ocasión de participar de la primera actividad informática que realizó la docente con sus chicos y pude observar que en varias oportunidades la maestra tuvo que recurrir a diversas estrategias para reorganizar al grupo en lo que respecta a normas de convivencia y para concentrar su atención en la resolución de la consigna planteada.
- A medida que fueron pasando los meses la docente fue tomando confianza en el manejo del ordenador y en su utilización como recurso didáctico. Cada vez que yo llegaba a la sala, ella me contaba acerca del progreso que observaba en cuanto al trabajo con los chicos y la computadora. En este sentido, me parece interesante destacar que ella fue probando diferentes estrategias, hasta encontrar aquellas que le permitían sentirse más segura frente a la implementación de actividades de tipo informático, por ejemplo:
  - Empezó trabajando con todo el grupo en su totalidad, para ir paulatinamente concentrando la distribución de las actividades en pequeños grupos.
  - Comenzó utilizando software de tipo cerrado (en su mayoría programas de ejercitación y práctica) para ir pasando al uso de programas abiertos (herramientas informáticas educativas), lo cual ayudó a

potenciar las producciones de los niños y a poder resignificarlas en nuevas propuestas de actividades, como veremos posteriormente.

A continuación trataré de relatar en detalle los dos últimos encuentros de trabajo que mantuvimos con la docente.

#### Encuentro N° 6 de la Asistencia Técnica:

Llego a la sala y me recibe la maestra con todo preparado para iniciar nuestra reunión mensual. Los niños están trabajando con masa reunidos en grupo alrededor de las mesas. Veo que la computadora está encendida esperándome para mostrarme los trabajos del mes y para que pueda ser vehículo de algunas dudas que hayan surgido en el camino.

La docente me comenta entusiasmada que han estado trabajando en la producción de una escena que ha servido como elemento disparador para la construcción de un cuento. Este había sido uno de los puntos sobre los cuales habíamos estado conversando en nuestro encuentro del mes anterior.

La escena fue construida en un editor gráfico infantil, el cual posee, en una de sus opciones de trabajo, una serie de figuras que pueden incorporarse con facilidad a un escenario. Para realizar este producto, la docente decidió trabajar con el grupo en su totalidad y la consigna de trabajo presentada al mismo fue la de elegir uno de los escenarios que les proponía el programa para armar una escena que les permitiera crear una historia. Siempre había sido un grupo que había demostrado interés por los cuentos de misterio y de terror, por lo tanto se decidieron por escoger un escenario acorde al de sus intereses.

La maestra relata que primero se percataron de los distintos escenarios que les ofrecía el programa y que una vez elegido aquel sobre el que iban a trabajar, observaron con atención qué figuras les permitía incorporar al mismo. Luego de ello, se pusieron manos a la obra. Para lograr la confección de la escena definitiva se hicieron dos intentos, siendo el primero de ellos, el siguiente:





A partir de la construcción esta escena, la docente los hizo reflexionar sobre aquellas cuestiones que les permitirían escribir un cuento. Como no quedaron satisfechos con el producto decidieron hacer una nueva versión de la escena. La maestra les propuso almacenar la producción para que vieran cómo se hacía y para que supieran que se podían conservar los trabajos ya realizados. Luego de los debates y negociaciones grupales, optaron por conformar el siguiente producto:



En función de lo que observaron en pantalla, elaboraron la siguiente historia:

**HABIA UNA CASA EMBRUJADA, ABANDONADA EN UNA MONTAÑA CON CAMINOS QUE SE MOVIAN Y CAMBIABAN DE LUGAR Y DE COLOR. EN EL CAMINIO DE PIEDRAS HABIA GOTAS ROJAS (QUIZAS DE SANGRE). ERA UNA NOCHE MUY OSCURA, CON LUNA LLENA. HABIA ÁRBOLES CON RAMAS ROJAS, SIN HOJAS. LEJOS DE LA CASA HABIA UNA TUMBA CON UN SEÑOR HECHIZADO POR UNA MALVADA BRUJA, QUE LA NOCHE DE HALLOWEN SALIO COMO MOMIA PARA VIGILAR LA CASA. CAMINABA LENTO, CON PASOS GRUESOS, PESADOS. UN HOMBRE CON CARA DE CALAVERA Y CON UNA GUADAÑA, QUE HACIA QUE LAS PERSONAS SE VOLVIERAN MUY MALAS. UN NENE SIGUIENDO LOS CAMINITOS QUE SE MOVIAN MUCHO LLEGO A LA CASA PARA PEDIR COMIDA PORQUE NO TENIA CASA Y TENIA UNA HERMANA, PERO NO TENIAN MAMA. CAMINABA DESPACIO PORQUE TENIA MIEDO, PORQUE HABIA ESCUCHADO UN SONIDO SHHHH.... COMO DE SERPIENTE. SALIO CORRIENDO PERO NO PODIA PORQUE LO RODEABAN CINCO MURCIELAGOS. PARA SALVARSE GRITO ¡AUXILIO! Y VINO LA HERMANA Y LE DIJO: “EL CAMINO” PORQUE DEJO PIEDRITAS PARA ACORDARSE POR DONDE IR.**

Este cuento no lo escribieron directamente en la computadora, sino que lo redactaron sobre una cartulina que luego ubicaron en la pared, en el sector de la sala donde se encuentra ubicado el ordenador. La docente explica esta situación argumentando que ella no se sentía segura de realizarlo en el procesador de textos, y que prefirió optar por hacerlo como siempre que creaban un cuento grupalmente, es decir, por usar las tecnologías tradicionales de las que hablábamos al principio de esta ponencia.

Esta fue la situación con la cual me encontré el día que llegué para hacer la Asistencia Técnica. Mi labor de ese día con la docente consistió en organizar la continuación del trabajo que, en el transcurso de alguna clase posterior, le proporcione finalizar la actividad emprendida con el grupo de niños. Así, desde lo informático, preparamos un archivo en un procesador de textos profesional que permitiera introducir el segundo de los escenarios producidos, para luego incorporar el texto. Repasamos la forma de guardar los archivos en el graficador, a fin de que pudieran insertarse en el procesador de textos con formato de imagen, para lo cual tuvimos que almacenarlo con una extensión diferente de la ofrecida por el programa predeterminadamente.

Luego pensamos alguna propuesta que permitiera retomar la producción del texto y la de la escena final. La docente me comenta que tiene intenciones de repasar con los niños el contenido del cuento, concentrándose en qué posibles cambios pueden hacerse para mejorar el producto. También ha pensado en elaborar una nueva escena que les permita construir el final de la historia. Esta escena se ha construir en el graficador y luego se ha de insertar en el documento de texto, sirviendo para retomar la trama narrativa y elaborar el final del cuento.

Algo que me pareció interesante resaltar de todo lo expresado por la docente, en función de las actividades informáticas realizadas por sus niños, es que a ella le ha resultado significativo que durante el desarrollo de este tipo de actividades, se ha producido el establecimiento de negociaciones y de acuerdos entre los niños que estaban trabajando con el ordenador. En el caso particular que estoy describiendo, tuvieron que convenir qué figuras incorporar en la escena, en qué lugar ubicarlos, cómo se insertarían en la trama del relato, etc. Además, ella ha mencionado que este tipo de actitudes también ha podido observarlas, cuando organiza a los niños en pequeños grupos para trabajar con la computadora, particularmente cuando deben establecer quién es el que usa el mouse o cuando deben resolver alguna consigna planteada por el propio programa o por la maestra en relación al empleo de un determinado software.

Encuentro N° 7 de la Asistencia Técnica:

Al volver al mes siguiente, el grupo había realizado los trabajos que habían quedado pendientes: elaborar en el graficador la escena final, rever el contenido del cuento y escribir el final de la historia. De estas tres tareas habían podido incorporar en el documento que habíamos armado en el procesador de textos los cambios referidos a la escritura, faltando agregar la imagen que habían construido. En este caso, la docente utilizó directamente el procesador de textos para proseguir con la escritura de la historia, sintiéndose segura de la utilización del ordenador en esta actividad.

De acuerdo a lo expresado por la maestra, cada una de estas tareas implicó la reflexión de los niños de sus producciones anteriores, fueran escritas o gráficas. En el caso de las producciones gráficas, tuvieron que adecuar las posibilidades que brindaba la galería de imágenes del software para la composición de la escena final del cuento. Cada una de las decisiones asumidas tanto en la escritura final del relato como en la realización de la última escena generó discusiones y negociaciones al interior del grupo. Los niños debieron dar argumentos que permitieran fundamentar sus propios puntos de vistas con el fin de que pudieran ser consensuados por sus compañeros y adoptados finalmente como decisiones grupales que se cristalizaran en el producto final.

Luego del debate y de los acuerdos alcanzados, la escena final quedó conformada de la siguiente manera:



Finalmente, la historia terminada ha sido la siguiente:

**HABIA UNA CASA EMBRUJADA, ABANDONADA EN UNA MONTAÑA CON CAMINOS QUE SE MOVIAN Y CAMBIABAN DE LUGAR Y DE COLOR. EN EL CAMINO DE PIEDRAS HABIA GOTAS ROJAS (QUIZAS DE SANGRE). ERA UNA NOCHE OSCURA Y TENEBROSA, CON LUNA LLENA. HABIA ARBOLES, CON PLANTAS ROJAS SIN HOJAS, PERO TENIAN FLORES QUE CUANDO SE HABRIAN ERAN VENENOSAS Y PARECIA QUE LOS RODEABAN. LEJOS DE LA CASA HABIA UNA TUMBA CON UN SEÑOR HECHIZADO, HACE 3000 AÑOS POR UNA MALVADA BRUJA, QUE LA NOCHE DE HALLOWEEN SALIO COMO MOMIA PARA VIGILAR LA CASA. CAMINABA LENTO, CON PASOS GRUESOS, PESADOS. A LA CASA SE HABIA MUDADO UNA FAMILIA: LA MAMA CRISTINA, EL PAPA NICOLAS,**

### Con la mirada hacia el futuro:

Se ha dicho anteriormente que la decisión de usar por primera vez la computadora con los alumnos más pequeños del sistema educativo es un momento clave para los docentes a la hora de introducir las NTIC en las aulas de Educación Infantil. Sin embargo, luego de la primera vez que se emplean las NTIC en las prácticas cotidianas, se pierden los temores y se despliega la capacidad creativa del maestro en la forma de introducirlas en las situaciones de enseñanza y de aprendizaje.

Se podría decir que, en algún punto, la maestra protagonista de la experiencia presentada se vio "obligada" a iniciarse en la realización de actividades informáticas: porque hubo una decisión institucional de equiparar su sala con un ordenador, porque la institución formaba parte de un proyecto de capacitación distrital en el cual la computadora era "protagonista", porque tenía conocimientos (operativos y pedagógicos) como para poder hacerlo. Pero si ella no hubiera estado convencida de que el empleo de las NTIC era beneficioso para desarrollar su tarea y para que sus niños alcanzaran aprendizajes significativos no lo hubiera hecho. Probablemente hubiera buscado alguna excusa para "patear el tablero". Al preguntársele qué era lo que más rescataba de los encuentros de Asistencia Técnica, una vez que este proyecto había llegado al final, ella resaltó lo siguiente: "Fue muy importante sentirme comprendida y contenida para poder iniciarme en el empleo de la computadora en las actividades de la sala; no me sentí presionada en absoluto y pude permitirme reconocer ante los niños y ante mi misma que había cosas que no sabía; sin duda, esto nos ayudó a todos... al menos a mí me sirvió para soltarme a trabajar con la compu. También me sorprendió gratamente la elaboración del cuento de terror que hicieron los nenes, principalmente por la reflexión que generó en el grupo."

Aún sigue habiendo discusiones, resistencias y prejuicios acerca de la utilidad que estas nuevas tecnologías brindan tanto a docentes como a alumnos. Pero también son cada vez más frecuentes las valoraciones positivas que dan cuenta de su potencial para el aprendizaje. De lo que si podemos estar seguros es que el camino está emprendido y no hay retorno. Las NTIC van "naturalizando" su presencia en nuestras aulas, y esta situación debe ser atendida, requiriendo una reflexión genuina de nuestra parte.

La Dra. Edith Litwin (2004) sostiene que "la creación de materiales o la obtención de buenos materiales para la enseñanza generan preocupaciones respecto del reuso del material. La adaptabilidad de algunos de ellos, la posibilidad de tratamientos variados, su riqueza intrínseca que potencia la diversidad de uso hacen que los docentes sostengan que un buen material es aquel que puede ser usado para destinatarios diferentes, permite el desarrollo de múltiples propuestas a partir de su exposición y posee una calidad intrínseca que potencia las propuestas de enseñanza".

Por lo tanto no basta contar con un buen material, como podrían ser hoy las NTIC, para hablar de buenas prácticas de enseñanza. Es importante la reflexión que se produzca durante el momento de diseño de la situación de enseñanza y de aprendizaje, pero también aquella que se origine al finalizar en el aula la implementación de la misma, favoreciendo la construcción del conocimiento en los niños. Sólo de esta manera se podrá afirmar que se han generado buenas prácticas, y en esto, sin dudas, el papel del docente es decisivo.

Bibliografía:

**BRITO, A. y DUSSEL, I. (2002):** "Perspectivas para otros encuentros entre escuela y nuevas tecnologías". Publicado en el sitio de Grupo Docente y la dirección es <http://www.editorialoceano.cl>

**DE ANGELIS, S., FERNÁNDEZ LAYA, N. y ROLANDI, A. (2004):** "La Informática en el Jardín de Infantes: Reflexiones sobre el uso de la computadora como recurso didáctico". Dirección del Área de Educación Inicial. Secretaría de Educación. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (En Prensa)

**GALINDO RODRIGUEZ, E. y ROQUET, G.:** "Origen y evolución de las tecnologías comunicativas en la educación". UNAM. México.

**GETTINGER, M. (1984):** "Measuring Time Needed for Learning to Predict Learning Outcomes", en *Exceptional Children*, núm 51, pp. 244-248.

**LITWIN, E. (2004):** "La tecnología educativa en las prácticas de los docentes: del talismán a la buena enseñanza". En *La formación docente. Evaluaciones y nuevas prácticas en el debate educativo contemporáneo*. Publicación de Conferencias y paneles del 2º Congreso Internacional de Educación. Ediciones UNL. Secretaría de Extensión. Universidad Nacional del Litoral. Santa Fe. Argentina

**PLA i MOLINS, M. (1994):** "Introducción a la educación infantil". Editorial Barcanova. Barcelona. España

©CiberEduca.com 2005

La reproducción total o parcial de este documento está prohibida sin el consentimiento expreso de/los autor/autores.  
CiberEduca.com tiene el derecho de publicar en CD-ROM y en la WEB de CiberEduca el contenido de esta ponencia.

® CiberEduca.com es una marca registrada.

©™ CiberEduca.com es un nombre comercial registrado