

Introducción

La primera infancia representa la etapa de mayor importancia en el crecimiento del ser humano. Las conexiones neuronales que no se usan o utilizan durante los primeros años de vida acaban por ser excluidas en las etapas sucesivas. Justo durante la primera infancia, las conexiones estimuladas van a depender de la experiencia que les proporcione los estímulos medioambientales que los rodeen, como la familia y los ámbitos frecuentes durante esos años, como la escuela.

La familia como unidad integral, constituye el agente más influyente en el desarrollo de la personalidad del niño durante los primeros años de vida. Pero también aprenden en gran medida por aquellos fenómenos de su entorno que logren captar su atención, aquellos que los sorprendan o logren generar un interés particular.

La primera infancia es entonces, la etapa más significativa en el aprendizaje del niño, y es la que condicionará su manera de actuar en el futuro comprendiendo como tal, la adolescencia y la madurez. Durante ésta, el niño experimenta cambios constantes de supervivencia, físicos e intelectuales que le permiten conectarse y explorar su medio ambiente circundante. La adquisición del habla, la marcha, le permiten vincularse con la gente que lo rodea y adquirir nuevas destrezas, que en el infante, no se circunscriben solamente al ámbito escolar. Piaget (1985) señala al respecto que “desde el comienzo el niño ejerce control sobre la obtención y organización de su experiencia del mundo exterior.” (Piaget, 1985)

Es importante que en el aprendizaje, y por sobre todo aquel, que utiliza el medio audiovisual y las nuevas herramientas tecnológicas en sus metodologías implementadas a las prácticas educativas, se aborde en primeros términos en una fase teórica, que contemple

a todos los agentes que constituyen la vida educativa de los niños y en una segunda fase en la influencia e implementación en el campo de enseñanza y aprendizaje.

Incentivar y promover la recepción crítica de los productos audiovisuales podría favorecer el desarrollo psicológico de los niños durante la primera infancia, no obstante la falta de información y de carencias formativas de varios agentes educativos dificulta la implementación correcta y significativa de las nuevas tecnologías a la vida del infante.

Optimizar su interacción con el entorno, e intervenir directamente en su formación, debido a que en la actualidad los medios audiovisuales son uno de los principales vehículos de la información y la comunicación, contribuiría en la formación de los niños como futuros profesionales capacitados para un mercado laboral inserto y marcado por el continuo avance.

El modelo de educación se encuentra enfrentando una crisis paradigmática, la mayoría de las instituciones escolares siguen sin visualizar nuevos modelos didácticos de enseñanza que generarían un aporte significativo en la vida del estudiante durante su formación y en cambio siguen transmitiendo conocimientos a través de la clase expositiva, presencial y el texto impreso como única metodología. Esta forma de aprender conocimientos lineales, ordenada y secuencialmente, se contrapone a los procesos que hoy dinamizan y transforman la sociedad.

Este cambio en modos de aprendizaje exige una transformación en los modelos de educación; de un modelo basado en la secuencia lineal de la palabra impresa, fundada en la dependencia de los adultos formados en ese paradigma, hacia un modelo de pedagogía basada en la exploración por los sentidos — la visión, el oído y el tacto— y la velocidad.

Según la palabra de varios autores se puede mencionar que “la necesidad de desarrollar el concepto de aprender haciendo y aprender comunicando, este modelo de pedagogía multimedial y educacional está compuesto por instrumentos educativo pedagógicos

y de entretenimientos hipermediales que potencian la capacidad de aprendizaje”. (Pablo Ramos y Ailynn Torres, 2008, p. 75)

La línea temática en la cual está inserto este proyecto de grado, es en la pedagogía del diseño y las comunicaciones, debido a que el proyecto muestra la implementación positiva y necesaria de relacionar las herramientas audiovisuales en el campo del aprendizaje y enseñanza de los infantes y como los medios influyen en la vida y el crecimiento de los mismos.

El enfoque del Proyecto de Grado está orientado a estudiar el impacto positivo de la interacción de los niños durante la primera infancia con los medios audiovisuales. Específicamente de que manera los estímulos visuales y auditivos provenientes de la televisión, las nuevas tecnologías e Internet contribuirían en el desarrollo de los niños durante la primera infancia, niños que van desde el nacimiento hasta los 8 años de edad. Por último se entiende que cada vez que se transmite una palabra, una imagen, un sonido o un sentir de una persona a otra, de un grupo a otro, se establece un proceso de aprendizaje mutuo e interminable.

La primera parte del proyecto incluye un análisis del comportamiento del niño en su primera infancia. Por tanto, se analizará al niño en función de sus capacidades perceptivas y de aprendizaje, contextualizándolo en el marco económico, social, y cultural en el cual está inserto. La segunda parte se orientará al estudio del objeto desde el campo disciplinar específico. Se definirán los elementos de la configuración del diseño audiovisual, y se analizarán diferentes estudios, con el fin de mostrar aciertos y errores de elementos anteriores.

El objetivo final que persigue este Ensayo de grado es generar un aporte para que los medios audiovisuales no sean vistos como obstáculos para los procesos educativos

formales, sino que constituyan una de las conexiones más importantes entre el aparato educativo y los procesos educativos en los niños.

1. Capítulo N°1: La percepción Audiovisual

1.1 La percepción audiovisual

La percepción es el procesamiento de realidades que rodea al ser humano y la mente construye. Es un proceso activo que se genera mediante el uso de los sentidos. El ver y escuchar construyen un nuevo mundo, una nueva realidad. La información que obtienen los niños del ambiente que los rodea, más precisamente de los medios audiovisuales que tienen a su alrededor, generan un mundo ficcional en donde la atención que ellos presenten juega un papel fundamental en su desarrollo perceptivo.

Las influencias perceptivas del sonido con respecto a la imagen varían y son bastantes disimiles en muchos casos. El desconocimiento de esta noción muchas veces reside en que tanto la imagen como los sonidos se alimentan y contaminan sus efectos beneficiando el mensaje a transmitir.

El movimiento es la acción a destacar por parte de ambas percepciones, el sonido siempre implica desplazamiento y es justamente éste el que supone movimiento cuando aparece y no el elemento visual. El movimiento puede no estar presente en una imagen visual, sus objetos y todo aquello que lo integra permanece inmóvil, pero la entrada del audio por más mínima que sea implica desplazamiento. Esta particularidad sonora tiene sus orígenes en que el oído trabaja más deprisa que la vista. Los sonidos en muchos casos son más definibles que las acciones que se pueden visualizar.

Se establece una importancia significativa que cabe destacar dentro de un medio audiovisual y es la sincronización del lenguaje audiovisual, en donde él mismo se revela como un encuentro acentuado entre el momento visual y el instante sonoro. Justamente esto último permite desarrollar las nociones básicas para lograr una adecuada interpretación del mensaje audiovisual.

El sonido puede ejercer una influencia perceptiva sobre las imágenes, esto se produce como consecuencia de la conexión temporal que proporciona el sonido.

Según Santos Zunzunegui, “la percepción visual no es un proceso de asociación de elementos sueltos sino un *proceso integral estructuralmente organizado* a través del cual las cosas se organizan como unidades o *formas* por motivos profundos, en concreto por la existencia de un isomorfismo entre el campo cerebral y la organización de los estímulos. (Zunzunegui, 1995, p.38)

De aquí parte el concepto de que la forma se relaciona estrechamente con el contorno y se establece una jerarquización básica de figura y fondo. La percepción se organiza separando campos, como recién se menciono la figura es el elemento dominante y unificado de la escena, mientras que el fondo se mantiene en otro plano perdiendo nitidez. Algunos de los principios básicos de la percepción se encuentran en el entorno del niño y se utilizan para componer y reforzar en muchos casos los productos audiovisuales que consumen.

La continuidad, es cuando los estímulos que tienen persistencia sobresalen y se mantienen juntos. En la proximidad, los estímulos cercanos tienden a agruparse y por su cercanía se determinan la agrupación de elementos. Semejanza, los elementos similares se agrupan, ya sea por su forma, color, peso, medida, etc. Por último el contraste es la diferencia de intensidad entre una figura y su entorno.

Se plantea el concepto y se desarrolla de modo explicativo la percepción, ahora bien, en cuanto a la decodificación de información producto de la vista y del oído, se puede establecer que la experiencia cotidiana de los sentidos son los que proporcionan esa información.

La falta de fiabilidad depositada en las percepciones auditivas genera muchas veces un refuerzo por parte del sistema visual, tal vez por la escasa información aportada en primera instancia por el sonido, o bien, por la mayor fiabilidad con la que cuenta la vista. De igual

manera ambos sentidos proporcionan un refuerzo perceptivo y una permanencia más duradera en la memoria.

Tanto en la publicidad como en diversos formatos audiovisuales, la percepción es utilizada para generar en objetos, ilusiones y atributos que no poseen. Las publicidades muchas de las cuales están estratégicamente pensadas y dirigidas a los niños, emplean varios factores determinantes para atraer su atención, como lo son los colores, los dibujitos animados, las formas e imágenes, utilizan todo aquello que logre despertar el interés y la imaginación en ellos. También se realizan estudios del comportamiento del niño que generan patrones y un lineamiento a seguir por parte de aquellas corporaciones que quieren captar su atención.

La persuasión es utilizada para manipular al niño, dado que el chico durante sus primeros años de vida y casi hasta los siete años, presenta una característica muy importante a tener en cuenta, que es el egocentrismo, esto quiere decir que la opinión de uno mismo es más relevante que la de los demás, según Piaget todos los niños pequeños lo son.

Ahora bien, ésto genera estímulos perceptivos erróneos y una enorme desventaja a la hora de situar a los pequeños en contactos con productos audiovisuales capaces de infundir algún concepto o mensaje en ellos.

Los nuevos soportes audiovisuales tienen como objetivo la comunicación visual - sonora del contenido alterando más o menos las percepciones de espacios y entornos que frecuentan los chicos.

1.2 Percepción del color y del movimiento

Explicar que es un color es un concepto bastante difícil, dado que el color no es una materia con forma o con volumen capaz de ser reconocida por características específicas.

En 1970 la CIE (Comisión Internationale de l'Eclairage) definió el color como “el aspecto de la percepción visual mediante el cual un observador puede distinguir diferencias entre dos campos del mismo tamaño, forma y textura tal que puedan ser debidas a diferencias en la composición espectral de las radiaciones relacionadas con la observación”.

Explicando esta definición, el color proviene en gran medida de la pigmentación de los objetos, de la composición del mismo por parte de la incidencia de luz en él y de las características que pueda presentar el observador y su sistema visual.

Las reacciones del sistema visual a las longitudes de ondas de las luces emitidas o reflejadas por los objetos son generadas por la percepción, dado que ni la luminosidad ni el color está en los mismos.

La pigmentación va a captar la luz que incide en el objeto y luego a reflejarla. La parte de luz que es absorbida se convertirá en energía calorífica y calentará el objeto, y la parte de luz reflejada es la que llegará al sistema visual.

Hay propiedades como la tonalidad, la saturación, y la luminosidad que es fundamental mencionarlas para comprender la percepción del color. La tonalidad es la variación del color que nos permite determinar y diferenciar un color con respecto de otro. La saturación es el grado de pureza o intensidad de un color respecto del gris, y depende de la cantidad de blanco presente. A menor mezcla de gris, mayor será la saturación del mismo. Por último la luminosidad, es la cantidad de luz blanca reflejada por el objeto.

Ahondando un poco más en la percepción que poseen los niños de los colores, se puede determinar que los recién nacidos perciben solo la sensación de claros y oscuros, mientras que recién a partir de los tres o cuatro años de edad, los niños empiezan a percibir los colores primarios y en algunos casos según su sistema visual los colores secundarios.

Los niños tienen claras sus preferencias y encausan sus gustos hacia los tonos claros y vivos y suelen rechazar los pálidos y oscuros. Les gustan sin duda los colores brillantes y

casi no aprecian los colores discretos y los matices, entendiéndose éste como la mezcla de un color con otro. A partir de los 2 años, el niño puede discriminar los siguientes colores: rojo, amarillo, verde, naranja azul, violeta, marrón y blanco. A los 5 años puede distinguir tonos intermedios sobre un tono base (azul marino, azul celeste, ocre, granate, gris, etc.) y ordenarlos según su intensidad. El desarrollo de este tipo de distinciones entre los colores dependerá de la vivacidad e intensidad de la estimulación que reciban en sus respectivas etapas.

Respecto del movimiento, existen características que determinan la captación del movimiento de manera perceptiva.

Para entender esto, es necesario determinar que para que el movimiento sea percibido no basta solo con localizar los objetos en el espacio, sino hay que localizarlos en el tiempo.

Los ojos están casi siempre en constante movimiento, hay diversos tipos de movimientos por los cuales podemos seguir el desplazamiento de los objetos y a su vez registrar e interpretar los movimientos rápidos y abruptos que aparecen en el campo visual.

Se encuentran diversas formas de percibir movimientos, ya sean reales o aparentes.

Los primeros, son cuando la imagen de un objeto se desplaza por la retina sin movimiento ocular aparente, también puede suceder otra instancia en donde el movimiento es seguido por el ojo de modo que su imagen permanece relativamente estática en la retina, y por último se puede suscitar cuando el estímulo es seguido con movimientos del propio observador.

Los movimientos aparentes, son aquellos que se perciben cuando ni los objetos ni el individuo se desplaza en el espacio. De este tipo de movimientos podemos mencionar algunos que presentan cualidades significativas para comprenderlos.

El movimiento inducido, es aquel que produce un movimiento del entorno en una dirección, generando una percepción en sentido contrario. Se suscitan también aspectos

relacionados con la persistencia visual, en donde se producen movimientos que no existen, esto se debe a que cuando se contempla un objeto en movimiento por unos instantes y luego se observa otro en condición estática, se produce una sensación de movimiento que no existe, a esto se lo denomina postefecto.

El movimiento estroboscópico se produce cuando se presentan dos estímulos con separaciones espaciales y temporales. En este tipo de acción se produce por la persistencia visual mencionada anteriormente.

Por último y para concluir con los movimientos aparentes, se encuentra la realidad virtual, cuyo objetivo principal es engañar y manipular los sentidos para generar respuesta a estímulos que no existen.

1.3 El niño y la percepción del mundo Audiovisual

La percepción audiovisual, es una realidad simbólica que se da por fundamentos físicos. Lo que el niño percibe durante la primera infancia va a estar condicionado por el mundo que lo rodea, la información del interior de su cuerpo y las capacidades físicas, como la visión, el sonido, el tacto e intelectuales que ha desarrollado hasta ese momento.

Según el autor Grieve, “la percepción puede estar definida como darle sentido a las sensaciones o la habilidad para procesarlo e interpretar la información del entorno y darle un significado a su globalidad”. (Grieve, J. 2000, p. 13).

En términos físicos, y para comprender un poco más la percepción, se puede determinar que en realidad lo que se ve no son los objetos en sí, sino la luz que estos reflejan, de hecho el ojo solo puede captar e interpretar la luz y no otro tipo de materia o energía. Por eso, la primera y más importante condición para que podamos ver y percibir es la iluminación.

Las imágenes proponen universos paralelos entre el mundo del espectador y el propio espacio delimitado por la imagen. La percepción de una imagen está estrechamente relacionada con la manera de captar la realidad de cada individuo. El conjunto de formas visuales, colores, organización y disposición de los elementos en el plano (lo que tradicionalmente se denomina composición), permiten que cada infante perciba de manera diferente la imagen. Esto está dado gracias al aprendizaje, el interés, la motivación y la organización de la experiencia del mundo exterior que los rodea.

Por otra parte en una representación audiovisual se presenta una característica muy importante y que vale la pena mencionar: el tamaño. El tamaño de la imagen determina en el espectador su propio espacio y genera una inmersión audiovisual que se diferencia al de cualquier otro lenguaje visual. Los medios audiovisuales utilizan varias estrategias de percepción para captar una postura activa del receptor. Se emplean muchísimos estímulos en los medios para lograr atraer y mantener al receptor activo por mucho tiempo, pero la percepción de cada individuo solo selecciona los que han despertado su interés realmente y deja pasar los que no.

El punto está en que cada niño o sujeto percibe una figura de una determinada manera y no de otra. Esto tiene estrecha relación con los estímulos actuales en el momento de ver la figura y sobre todo con la experiencia que ha tenido previamente ante un estímulo semejante. Las experiencias pasadas darán lugar a captar la percepción de una manera determinada y no de otra.

1.4 La atención y la implicancia de los medios audiovisuales

Para poder comprender la implicancia que tienen los medios audiovisuales, llamados éstos como medios técnicos que permiten representar las capacidades de la vista y el oído en la concentración de los niños, es necesario abordar la temática desde diversos enfoques

contemplando los factores que podrían incidir en las capacidades psicológicas de los menores.

El niño cuando es pequeño, se enfrenta a múltiples y muy variados estímulos provenientes de su entorno que, dado en los tiempos tecnológicos en los cuales se vive, poseen una diversidad de información y novedades que crean un ambiente adverso para que puedan mantener tanto la atención como la concentración en las tareas o en sus estudios.

En el párrafo anterior se mencionan dos conceptos que se vinculan el uno con el otro, como la atención y la concentración. La atención, según Aumont “opera de dos maneras diferentes, existe una atención central y una atención periférica. La primera está concebida como una especie de focalización sobre los aspectos importantes del campo visual. Mientras que la segunda afecta sobre todo a la atención a los fenómenos nuevos en la periferia del campo”. (Aumont, 1992, p.62)

La percepción ya descrita en capítulos anteriores, incide directamente sobre la atención y la concentración que un niño posee, generando en ellos una dificultad para poder adaptarse en diversas situaciones sociales y de aprendizaje. Justamente uno de los pilares fundamentales en el aprendizaje y en el camino que recorre un niño a lo largo de su vida escolar, es la atención, la misma que a través de la mente genera estímulos que se focalizan sobre un objetivo e ignora los de su periferia de campo. Ahora bien, se plantea la atención como pilar de la estructura de aprendizaje, pero cabe mencionar no sin menos importancia a la concentración, la misma juega un rol preponderante en el proceso de conocimiento que pueda adquirir un chico, porque sin la concentración adecuada y los estímulos pertinentes se hace prácticamente imposible generar algún tipo de conocimiento o de aprendizaje.

Generalmente cuando los niños presentan dificultades significativas a la hora de prestar atención, se los señala como chicos con trastorno de déficit atencional, este tipo de

conducta se da habitualmente en niños a los que les cuesta mucho más trabajo el pasaje de la dependencia absoluta que tienen con sus padres a su independencia como individuos.

Hay varias causas que generan la desatención de un niño, se puede mencionar la estabilidad del campo visual, la motivación producto de estímulos exteriores percibidos, pero por sobre todas las causas que afectan a la atención de un menor se sujeta en mayor o menor medida según sea el caso, al estado de ánimo que presenta en el momento de la falta de concentración.

Es posible que la atención de los pequeños se encauce utilizando el criterio para reducir los estímulos exteriores innecesarios y prevaleciendo los pertinentes.

Los niños están inmersos en las nuevas tecnologías muchas horas por día, a través de ellas interactúan, se relacionan, comunican, entretienen y muchas veces aprenden. Los medios audiovisuales como la Internet, televisión, son fuente inagotable de transmisión de contenidos si estos están bien encauzados por padres, tutores o maestros. En lugar de eso muchas veces se los vincula con la falta de atención y concentración que pueden presentar los niños al momento de hacer sus tareas o sociabilizar con su entorno.

Diversos artículos vinculan a las computadoras portátiles y el uso de las mismas como contraproducentes a la hora de generar conocimientos educativos en los chicos, según un artículo publicado en la revista La Nación, que se titula tecnología vs buenas notas, se hace clara referencia a la utilización de la tecnología con fines educativos, y de las consecuencias que estas presentan cuando no hay el adecuado control por parte de los mayores que son los que pueden encauzar y dar provecho fructífero del medio tecnológico aplicado al estudio. Como bien menciona el artículo con estadísticas y relevamiento de datos, las familias a las cuales el estado les otorgó computadoras como manera de incentivar y aplicar la tecnología en pos del estudio, mostraron claros indicios de que las herramientas tecnológicas que puede utilizar un niño en provecho del aprendizaje sin el

adecuado manejo por parte de ellos, se transforma únicamente en una herramienta de diversión que llevo consigo la atención y concentración del menor.

2. Aprendizaje en la primera infancia

2.1 Capacidad de aprendizaje

En primer lugar se debe definir a que se hace referencia cuando se habla de aprendizaje.

El aprendizaje es una experiencia humana tan aceptada que no hay una definición que englobe exactamente todo su significado, aunque hay varios autores que generan una misma transmisión de conocimiento sobre el término aprendizaje.

Se puede establecer que el aprendizaje se produce cuando se incorporan nuevos conocimientos y estos generan un cambio en el comportamiento creado por la experiencia de lo aprehendido. Según la autora Tiffany "se define habitualmente el aprendizaje como un cambio de conducta resultante de la experiencia y de la práctica" (Tiffany Field,1996,p.55)

A su vez la información, se puede almacenar y reutilizar en el momento que sea necesaria.

La utilización de ésta puede ser evocada de manera mental o instrumental según el caso.

El aprendizaje se podría decir que exige un procesamiento y un almacenamiento en el cerebro que permite la recordación de la misma y utilizada cuando se la necesite.

En el caso de los niños el aprendizaje no se circunscribe únicamente al ámbito escolar, sino que es recopilación de la obtención y organización de la experiencia del mundo exterior que lo rodea. Las actividades que ejerce el niño mediante la exploración de los sentidos y la utilización del cuerpo, le permite emplear éste como un recurso vital de comunicación en sus primeros años de vida.

Los niños de la actualidad reconocen e intervienen activamente en el proceso de su propia enseñanza. Son activos dentro de la instrucción que les otorga y median en sus formas y contenidos con los maestros. Los niños manipulan y articulan en proceso de aprendizaje

mediante la interacción con su entorno próximo, los padres, maestro y amigos en un contexto sociocultural. Los niños adquieren conocimientos que sobrepasan la formación institucional de la escuela y reside en la adquisición de saberes aportados por la experiencia de su medio, de sus intereses y necesidades.

Los niños presentan distintos estadios en su desarrollo cognitivo. Según Piaget son cuatro, el primero lo denomina sensoriomotor y abarca el período que va de los 0 a los 2 años, es una etapa importantísima ya que logra su culminación en distintas habilidades motrices y mentales. Durante esta etapa los movimientos se dirigen hacia su propio cuerpo y no a objetos distantes. En esta fase el bebé comienza a hablar, a representar objetos ausentes y ya está en condiciones de representar el mundo en imágenes y símbolos mentales.

El segundo estadio lo denomina preoperacional y se extiende desde los 2 años hasta los 7 aproximadamente. Esta etapa se caracteriza por ser intuitiva, los niños razonan pero sin el alcance inductivo ni deductivo, emplean el juego simbólico y las conductas egocéntricas.

El tercer período va de los 7 a los 11 años de edad y es el operatorio concreto. Esta etapa se vincula exclusivamente con la experiencia concreta y adquisición de pesos, sustancias, descentración y formación clasificada coherentes.

Por último se encuentra el estadio operacional formal, éste se ubica entre los 11 años hasta la adolescencia.

Vigotsky (1988) argumenta que es posible que dos niños con el mismo nivel evolutivo real, ante situaciones problemáticas que impliquen tareas que lo superen, puedan realizar las mismas con la guía de un maestro, pero que los resultados varían en cada caso. Ambos niños poseen distintos niveles de edad mental. Surge entonces el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como “la distancia en el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo

potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”.(Vigotsky, 1988, p.133)

El aprendizaje cobra real significado cuando el niño asimila e internaliza en contenido de manera no arbitraria, sino que lo relaciona con su conocimiento previo y no al pie de la letra.

Los niños y no tan niños desarrollan al momento del aprendizaje un acercamiento hacia la repetición del contenido y la asimilación del mismo de dicha forma. El miedo a la interpretación o razonamiento del material aprendido surge como consecuencia en muchas ocasiones a que son respuestas no válidas para muchos educadores. También puede generarse esta actitud de un aprendizaje repetitivo y carente de conocimientos adquiridos consecuencia de la falta de comprensión por parte del niño o del sometimiento estresante para conseguir resultados óptimos para sus padres.

Para Vigotsky “lo que crea la zona de desarrollo próximo es un rasgo esencial de aprendizaje; es decir, el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante.”(Vigotsky, 1988, p.138).

Este autor pone énfasis en el papel que juega el entorno en el desarrollo del sujeto, y en la idea de que el conocimiento es una resultante de la interacción social, que se adquiere en un contexto y luego se internaliza. Entonces para este autor el aprendizaje se define más como una actividad social y no individual.

Hay diversos factores que intervienen en el aprendizaje y en el desarrollo de las capacidades físicas y psíquicas de los niños, el estado interviene mediante las políticas que implementa, ya sea de forma favorable o desfavorable. Asimismo hay otros factores que influyen en la capacidad de aprendizaje, como la ausencia de la madre que opera sobre el desarrollo cognitivo del niño y pueden afectar su crecimiento. Según Lourdes Gómez Díaz

“La madre contribuye con su presencia no sólo a la alimentación materna y por tanto a la supervivencia del niño, sino que es fundamental para el desarrollo durante los primeros años de vida, siendo el eje central en la salud de sus hijos”. (Díaz Gómez, L. 2004, p. 03)

Para comprender la manera y las capacidades de aprender es necesario contemplar diversas estrategias para adquirir conocimientos y logra la incorporación de aprendizajes.

2.2 Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son las encargadas de determinar las técnicas más adecuadas a utilizar a la hora adquirir conocimientos; son acciones dirigidas a un objetivo relacionado con el aprender. Determinar que estrategias utilizar, controlar y aplicar, condiciona la toma de decisiones en futuros aprendizajes. Es responsabilidad de todos, padres, educadores, intervenir y garantizar las estrategias y herramientas que utilizará un infante para la incorporación de conocimientos.

Por otro lado el aprendizaje es un proceso dinámico que se construye en un marco y contexto determinado, en donde el entorno es vital y juega un papel fundamental en el desarrollo del infante. Las estrategias en la educación y la práctica de adquirir conocimientos generan una condición muy importante en la manera de aprender. El aprendizaje no se obtiene en todos los individuos de la misma manera, es consecuencia de contextos sociales, de procesos tales como la motivación, la atención y el bagaje previo de conocimientos que se pueda llegar a tener para lograr un aprendizaje más exitoso.

Muchos autores especializados en las estrategias de aprendizaje han considerado que el niño pequeño no es capaz de usar estrategias de aprendizaje. Pese a esto se ha podido comprobar “que los niños a edades tempranas obtiene grandes beneficios en la utilización de estrategias de aprendizaje”. (Monereo, 1998).

Las estrategias de aprendizaje en conjunto con diversos componentes del ámbito educativo, como los objetivos, las evaluaciones son fundamentales en todo proceso de enseñanza y aprendizaje.

Seleccionar las estrategias en concordancia con las necesidades que presentan los modelos educativos establece un mejor aporte en el proceso de aprendizaje a cual está dirigido.

La psicología cognitiva introduce dos conceptos contrapuestos en materia de asimilación de contenidos: el aprendizaje por significado y el aprendizaje memorístico.

Según Ausubel, el aprendizaje por significado en esencia reside en que los conocimientos absorbidos son relacionados de un modo no arbitrario sino sustancial (Ausubel, 1976).

Mientras que el memorístico se caracteriza por ser el que absorbe contenidos y los relaciona entre sí de manera arbitraria y sin un significado para la persona que aprende. El niño desde temprana edad asimila contenidos con un esquema basado en la prueba y error, y de esta manera comprende que este accionar puede o no ser tomado como una estrategia que le sirve para llevar a cabo su cometido.

El aprendizaje será significativo cuando los conocimientos previos adquieran significados aplicables a nuevas estructuras de conocimientos.

Los nuevos soportes audiovisuales pueden establecer nexos entre la motivación del niño en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.3 El video y la computadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje y como instrumento motivador.

El video es un sistema capaz de recibir, emitir y decodificar señales electrónicas. Se introduce en el sistema educativo para ayudar al niño en el aprendizaje y lograr captar un mayor interés por parte de éste.

El video como sistema electrónico se encuentra en casi todas las escuelas del país y es una herramienta que necesita de un conocimiento técnico para emplearlo con eficacia.

La estrecha relación casi simbiótica entre la escuela y la sociedad generan la necesidad de insertar los cambios que suscitan en una, para que repercutan en la otra, esto es, que la evolución social y las innovaciones tecnológicas se inserten en la política educacional del sistema proveyendo de un atractivo particular para los niños que concurran a la escuela y se sientan motivados con un sistema que se inserte en su realidad cotidiana.

Con la aparición de este medio se comienza a utilizar por sus capacidades no solo como un soporte audiovisual, sino empieza a tener una importancia como lenguaje educativo del cual se desprenden la creación de mensajes y expresiones.

El soporte audiovisual en el caso preciso del video y la computadora pueden generar diversos materiales educativos de acuerdo a su procedencia de realización. Esto significa que de acuerdo a su tecnicidad en la utilización de la herramienta, los profesionales audiovisuales pueden generarán contenidos cuya confección sea más estética y visual, que la generación de contenidos de carácter disciplinario y orientado a la transmisión educativa de contenidos para los niños. El equilibrio entre un desempeño visual, técnico y de contenido generaran materiales didácticos de calidad que aporten una enseñanza de calidad con un medio audiovisual. Para generar materiales que contemplen y cumplan con las expectativas mencionadas recientemente es necesaria la educación en el dispositivo como herramienta que pudiera suministrar contenidos pedagógicos dirigidos a un target específico.

Pero para poder generar que este medio comience a emplearse de una manera eficaz en cuanto a términos de aprendizaje y enseñanza, es importante la instrucción en su manejo e implementación por parte de los maestros no sea meramente instrumental, sino que contemple capacidades sociales, metodológicas y por otro lado también se deberían utilizar

con fines que optimicen la manera de enseñar y de aprender por parte de los niños. Las instituciones educativas podrán considerar el video como un instrumento capaz de facilitar el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje e incorporarlos en su currículo permitiendo de esta manera el desenvolvimiento de niños y jóvenes en un contexto social acorde a sus estudios.

A lo largo de la década del 80 se introdujeron gran cantidad de artefactos electrónicos que permitieron la familiarización de los docentes con un ambiente tecnificado. El video como gran instructor visual prolífero y se mantiene en vigencia en las escuelas como método didáctico de impartir información y conocimiento.

La propagación del material audiovisual en un primer momento carente de un lineamiento y utilizado solamente como distracción visual, forjó en etapas sucesivas cambios sustanciales en el modo de utilización y manejos por parte de los maestros quienes tratan de elaborar un material visual acorde a la instrucción que imparten.

Los medios audiovisuales en la educación aportan un mecanismo de gran utilidad que involucran al educador en una pedagogía multimedial. El video una de ellas, es una técnica que permite grabar imágenes y sonidos con un soporte determinado y luego reproducirlos en una pantalla. El uso del video genera en los infantes una retención mayor de lo visto. Pese a ésto, el video necesita de una adecuada selección del material previamente al contacto con los chicos. Es un instrumento que muestra gran cantidad de información en un lapso menor de tiempo que el incorporado con la lectura, pero no por eso debe carecer de una explicación de lo que se ha visto en pantalla. Es aquí donde es necesaria la involucración de los adultos en el contenido visual del material, es necesaria la selección didáctica y estratégica de manera que el video se torne una herramienta de aprendizaje valiosa y no en una mera distracción visual. Parafraseando a Cabero (1989), el autor señala las cualidades que posee el video en materia de transmisión de conocimientos,

información, aprendizaje, alfabetización icónica y el modo en que la herramienta es un medio de formación del profesorado, de investigación psicopedagógica. (Cabero, 1989)

Una de las mayores características del video en materia de aprendizaje es que maneja la información de una manera no lineal, permitiendo detener, adelantar, retomar, silenciar, y generar una retroalimentación de ideas y conocimientos en tiempo real. Esto genera una serie de funciones que aporta el video y su utilización en el sistema educativo de suma importancia que vale la pena destacar. El video como un sistema capaz de reproductor de imagen y audio cumple una función informativa, proporciona material visual y auditivo a la instrucción formativa de un niño, cumple además una función motivadora donde el niño en base a lo observado reflexiona, contempla y analiza según los objetivos planteados por el maestro para orientar su observación expresiva, en cuya práctica reposa la imaginación y realización del niño, de apoyo que surgen como método visual de refuerzo de un tema planteado mostrando la totalidad o fragmentando el video, evaluativa e investigadora de vital importancia para plantear esquemas que respondan a estrategias didácticas acordes a los desempeños esperados para los niños y su educación.

Los medios audiovisuales en general poseen la capacidad de captar la atención y motivar a los niños, esto podría deberse a la semejanza con la realidad o bien a las cargas afectivas y emocionales que posean las imágenes. Pero no por ello hay que dejar de lado el diálogo o las estrategias educativas y tomar a este instrumento motivador como un actor pasivo dentro del un marco educacional. El video es una de las herramientas audiovisuales más completa que integra múltiples posibilidades que pueden ser provechosas para los niños. Justamente para lograr una integración didáctica y útil a su vida escolar, pero para generar resultados que sean los esperados, se debe acompañar a este medio audiovisual de una reflexión e involucración activa en su contenido.

El video podría generar un gran aporte en materia de aprendizaje, podría mostrar, contar procesos, experimentos y conceptos que son muy complicados de representarse por otro medio. En un lapso de tiempo corto se ejemplifican ideas básicas y muy detalladas de lo que se desea expresar. Sería muy interesante que los niños puedan dejar de lado su papel receptor ante los mensajes audiovisuales, es decir, que puedan inmiscuirse en el armado del mensaje audiovisual, utilizando herramientas, técnicas y recursos estéticos que puedan aprender de acuerdo a su edad. Lo realmente importante no es la calidad en si del video o del producto visual, sino que los infantes puedan apreciar, crea, jugar, manipular colores, formas, sonidos y que éstos les de una posibilidad de contar visualmente algo.

Se han producido modificaciones parciales pero no muy significativas en la manera de obtener información o en el rol que desempeña el maestro como decodificador de conocimiento proporcionado por los libros y transmitido a los alumnos. Es el mediador en el proceso de enseñanza y aprendizaje pero carece en su gran mayoría del dominio tecnológico para introducir a los niños en un sistema de enseñanza acorde al tiempo en que se gestan sus ganas de aprender.

El video y más precisamente el lenguaje audiovisual, entendiéndose éste como “los modos artificiales de organización de la imagen y sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones, ajustándonos a la capacidad del hombre para percibir las y comprenderlas” (Rodríguez, 1998) permite ejercitar actitudes perceptivas múltiples en los niños y fomenta constantemente la imaginación, el pensamiento y el razonamiento. Estimula enormemente la capacidad de expresión, la sensibilidad, la emotividad, crea una fuerte retención mnemónica lo que incide a la hora de aprender una lengua.

La función que puede desempeñar el video dentro del sistema educativo y en el proceso de enseñanza y aprendizaje dependerán en gran medida de las medidas que adopten en su utilización y en sus contenidos, lo docentes, los niños y las escuelas donde se implementen.

La utilización correcta de esta tecnología en los sistemas educativos acarrea problemas, consecuencia de la falta de compromiso por maestros que se impliquen en los contenidos y manipulen el mismo sin dar por hecho que el material didáctico responda a modelos distintos realizados por profesionales del medio, a los cuales los educadores no estén de acuerdo. En gran medida los maestros adoptan posturas de únicamente limitarse a la reproducción del contenido porque lo notan como algo finalizado y terminado que no admite su intervención, o tratan de generar un contenido utilizando las herramientas para la generación de materiales visuales pero muchas veces sin mayores éxitos consecuencia de su falta de formación en la materia.

Otro sistema didáctico empleado para transmitir e incorporar de manera didáctica conocimientos en la actualidad es la computadora. Estableciendo un breve repaso sobre su concepción se puede mencionar a la “máquina de enseñar”, como precursora de la incorporación de la misma al ámbito académico. Este artefacto ha basado su diseño en principios psicológicos operacionales, los cuales representaban una experimentación en el comportamiento de la persona. Este aparato fue desarrollado por Skinner en el año 1940 y representó uno de los comienzos de la enseñanza programada impartida a través de una máquina.

En los tiempos modernos la computadora desarrolló un potencial inimaginable para muchos educadores. La utilización de la misma con el empleo de software diseñado para complementar la enseñanza dictada de manera personal e impartida por un docente ha generado un cambio profundo en la manera de transmitir e informar a los alumnos.

La utilización de las computadoras como recurso didáctico para la enseñanza se pueden clasificar y denominar de diversas formas, pero dentro de las más utilizadas en la aplicación de carácter educativo, se pueden mencionar: la modalidad tutorial, de prácticas, demostración, simulación y juego. La computadoras mediante la implementación de las

diversas modalidades planteadas intentan establecer una herramienta más aplicable a la educación y la forma de aprender de los niños. El modelo de práctica se utiliza para brindarle al alumno la capacidad de resolver, verificar, detectar errores y corregirlos de manera inmediata. Es una modalidad que ejerce apoyo técnico de la clase dictada por el maestro. Otra modalidad de gran ayuda para la asimilación de contenidos reside en la demostración, cuya finalidad persigue la visualización de un proceso, observando consecuencias, aciertos y errores. La simulación presenta una de las más difíciles de sustituir, dado que este tipo de modalidades recrea situaciones que no pueden ser representadas realmente, ya sea por la imposibilidad espacial y temporal, el costo o bien por lo inmediato de la acción. Simulando de manera visual y sonora, la computadora permite mediante esta modalidad representar, demostrar y comprender temas difíciles que ayudan a enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El rol visual en la educación mediante la ayuda de un ordenador se puede presentar bajo la modalidad de juegos que desarrollen y promuevan las habilidades cognitivas de los niños.

Se establecen diversas formas en las que la utilización de la computadora puede generar motivación y estímulos en la educación de los niños.

En muchas ocasiones la implementación de esta tecnología y su modalidad no quedan restringidas a la utilización individual de ellas, sino las incorpora y relaciona con otras que puedan aportar o mejorar procesos de información. Esto significa que la instrucción que puede llegar a recibir en primera instancia un niño se puede verificar o ayudar por ejemplo utilizando un complemento que refuerce la modalidad empleada anteriormente.

Generalmente el empleo tecnológico de la computadora en el ámbito educativo se utiliza bajo la modalidad de tutorial, esto significa que actúa como tutor de los contenidos aprendidos por los chicos y los instruye de una manera sencilla y por sobre todo generan menor costo de producción.

La computadora y el empleo bajo esta modalidad mencionada en el párrafo anterior podrían ser beneficiosos para estudiar idiomas, para aprender mediante su utilización operativa programas o bien ser una buena herramienta para aquellos que desarrollan problemas al momento del aprendizaje. Esto último en muchas ocasiones se puede remediar con la utilización de las computadoras asistiendo sobre falencias que posean los niños. Los ordenadores en muchas ocasiones pueden estimular y desinhibir dado que los mismos otorgan control para repetir lo estudiado tantas veces como quieran sin sentirse presionados por los resultados inmediatos.

Para concluir es preciso dejar bien aclarado que el lenguaje audiovisual es un medio por el cual los chicos pueden conocer una realidad simbólica, pero no la realidad misma.

3. Contexto socio-cultural del niño

3.1 Contexto socioeconómico

Se ha contextualizado la función desempeñada por el niño durante sus primeros años de vida y la manera en que actúan los diversos procesos psicológicos del aprendizaje en ellos.

El niño desde que nace presenta grandes capacidades perceptivas de aprendizaje y esto lo orienta a una predisposición social innata para vivir en sociedad. Para poder establecer las condiciones que influyen en su manera de adquirir conocimientos e insertarse en un ámbito educacional y social acorde, se debe abordar la situación social y económica en la cual se encuentra inserta y contextualizada la influencia significativa que recibe el niño en su desempeño educativo.

Los niños crecen y van estableciendo vínculos afectivos con los seres que los rodean. A lo largo de su infancia y la adolescencia adquieren conocimientos y saberes que los caracterizaran y formarán como adulto en el mañana.

El niño generalmente se manifiesta por estímulos de su entorno y de las personas próximas a él. La voz humana, las caras, el contacto físico, son un conjunto de sociabilidades que el niño adquiere desde su formación como individuo. El niño desde su nacimiento busca activamente estímulos que respondan a necesidades de sociabilización rodeados por un ambiente óptimo para el desarrollo de sus capacidades de aprendizajes.

Por el contrario un niño que crece bajo una situación de marginación social, rodeado por un ambiente hostil y poco propicio para desarrollar sus capacidades neurológicas acordes a su edad presentaría dificultades en su capacidad de sociabilización y repercutirá aún más en su capacidad de aprendizaje.

Las políticas empleadas y las condiciones socio-económicas de un país establecen un condicionamiento en el resultado óptimo del desarrollo social, como también así de exclusión social.

Para lograr el entendimiento de la implicancia de las políticas empleadas y el condicionamiento que sufren la educación y los chicos en el país a continuación se desarrolla un repaso general por hechos puntuales que caracterizaron las políticas socio económicas de los últimos años.

El impacto de situaciones de riesgo social que presenta nuestro país, de marginación, exclusión social, de falta de alimentación y de una contención afectiva adecuada, generan un ambiente hostil para que se obtenga un favorable desarrollo neurológico y de aprendizaje. Según estudios realizados por la Unesco, revela que las claves de un aprendizaje positivo, reside en la generación de condiciones favorables en el ambiente que rodea a un niño. La segregación escolar por condiciones socioeconómicas y culturales de los niños, tiene un impacto negativo y es la segunda variable de importancia para explicarlo.

Las condiciones socio-económicas del país en las últimas dos décadas ayudan a evidenciar el impacto que tuvieron las políticas públicas sobre el desarrollo social y educacional.

La década de los '90 utilizó políticas neoliberales para la economía, que terminaron efectuando un impacto negativo sobre el desarrollo social del país.

La economía empleada durante este proceso político se caracterizó por la privatización de empresas estatales, tales como YPF, Aerolíneas Argentinas y sobre todo en la apertura comercial indiscriminada que fomentó el retroceso de la industria local favoreciendo un endeudamiento aún mayor del país con el exterior. Esto generó una profunda crisis económica y social, reflejada fuertemente en los números de desocupación y en el incremento de los índices de pobreza e indigencia según datos reflejados por el INDEC. Las mediciones realizadas por éste organismo, se manifestaron en su encuesta permanente de hogares y reflejaron que las familias que no llegasen a

los 495 pesos mensuales se encontrarían según el criterio empleado por el Indec debajo de la línea de pobreza, con lo cual se evidenció que el 28,1 de la población se encontraba en esa situación.

Esto provocó una disgregación de grupos familiares y aumento la marginalidad y el trabajo de niños y adolescentes.

En el siglo XXI la Argentina sufrió un período de profunda transformación social, económica y político-cultural generada entre otras cosas por un alto endeudamiento del país y por una economía atada al mercado de la economía extranjera. La subordinación al poder del exterior junto con otros procesos que sufrió el país provocó la deuda pública y bancaria del 2001 que finalizó con la convertibilidad a principios del 2002. A partir del año 2002 la economía Argentina y el sector fabril se mantuvieron en un camino de expansión sostenida con altas tasas de crecimiento.

La muerte de la convertibilidad trajo a colación una serie de medidas que incluirían un cambio en la política monetaria del país.

Se establecieron medidas, como la renegociación de la deuda externa, un programa de emergencia social y alimentaria y una ley de coparticipación federal en otras.

Luego de tres décadas la Argentina pudo mantener un crecimiento en la economía y en la industria por más de cinco años consecutivos, de esta manera se comenzó a gestar una reactivación de la industria nacional a mediano plazo que se vio favorecida por el tipo de cambio post convertibilidad. Entre el año 2002 y 2008 los índices de la economía Argentina revelaron una expansión manufacturera del 63.3 por ciento y del 71.6 por ciento respectivamente. Si bien la economía Argentina permitía recuperar ciertos niveles que habían sido privados durante las épocas de convertibilidad nacional, los altos valores de pobreza e indigencia siguen siendo preocupantes en vista a un futuro cercano.

Según datos aportados por el Diario Perfil, la pobreza en el año 2009 en la Argentina trepó al 31,8 por ciento y la indigencia al 11,7 en el primer semestre. Esto evidencia unos 17

millones de personas sin sus necesidades básicas cubiertas. Otro dato alarmante en vista al futuro de los niños y del desarrollo neuronal adecuado es que el 11,7 por ciento de la población Argentina no pudo costear la canasta básica lo cual genera una falta de nutrientes como la carne, la papa y la leche esenciales en el desarrollo de cualquier niño en etapa de crecimiento. Para generar una equidad social, igualdad de oportunidades y estimular factores determinantes para el crecimiento de cualquier sociedad, es necesario satisfacer las necesidades esenciales, como la vestimenta, la nutrición infantil, la atención de la salud, condiciones óptimas habitacionales y sanitarias y un sistema educativo de calidad e inclusión social.

En la actualidad la tasa de asistencia escolar es del 98,6, según el Censo nacional de población, hogares y viviendas del año 2001, los datos del último censo del año 2010 tendrá su publicación el 20 de diciembre del año 2011. La concurrencia a la escuela no garantiza una educación de calidad, la desigualdad que se genera en cuanto a las posibilidades de acceso a las mismas genera brechas marcadas no solo entre personas sino también entre provincias y regiones.

La educación es una estrategia que garantiza la deserción de las desigualdades que se ponen de manifiesto en una sociedad sucumbida por modelos políticos nefastos. Es por esto que resulta necesaria la inserción de políticas educativas integrales que permitan las igualdades sociales y garanticen la educación para todos los sectores de la población.

La educación no debe ser suministrada bajo los niveles de riqueza o pobreza de una sociedad. La educación de calidad debe ser suministrada independientemente del entorno social y cultural al cual pertenezcan los individuos.

3.2 Los agentes socializadores en la formación del niño

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, se observa que el niño interactúa constantemente con los agentes sociales y culturales de su entorno. Es él desde que nace, el que recibe influencias y condicionamientos que actúan sobre sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de sus capacidades que lo definirán en un futuro como individuo.

Los niños necesitan una educación capaz de promover y desarrollar sus capacidades cognitivas, lingüísticas, físicas, motrices cuya inserción en un espacio de tolerancia y estímulo permanente, contribuirían a generar un desarrollo integral de la personalidad.

De este modo, la educación interviene en la formación del niño desempeñando un papel fundamental en el desarrollo que permite establecer vínculos, lazos afectivos, responsabilidades que no sólo se circunscriben al ámbito familiar. Se desarrolla una dimensión social en el niño que se establece a partir de la integración de la familia y la escuela como educadora y socializadora, función entendida como el desarrollo en cada individuo de aquellas habilidades y actitudes que constituyen los requisitos esenciales para su futuro desenvolvimiento en la vida. (Parsons, 1990)

Por lo tanto, la escuela como la familia son los primeros entornos que posibilitan modelos lingüísticos que les permitirán progresivamente el desenvolvimiento y la inclusión como ciudadanos. A partir de lo mencionado, se podría establecer que el primer lugar de la conformación de identidades es la familia, cuya enseñanza primaria debería ser el cumplimiento de la función de transmisión de pautas sociales y culturales al niño.

Se establece una distinción entre agentes que influyen en la formación educativa y las relaciones sociales de éste. Según la contextualización, el papel que desempeñan tanto la familia, que aparece como un agente socializador de primer orden, en donde contribuye a la formación de actitudes, promueve el auto-concepto y fomenta el esfuerzo, la escuela que

aparece como un agente sociabilizador de segundo orden, básicamente lo que proporciona es un refuerzo de comportamientos en un ámbito diferente otorgando así oportunidades concluyentemente que interactúan y forjan la identidad del niño como individuo.

La socialización primaria es un proceso de aprendizaje cultural que ejerce una influencia óptima para obtener los elementos culturales del contexto social.

Por un lado, se debe establecer la importancia del primer contacto del niño con el mundo social, la familia, la cual es la única representación de personas conocida hasta el momento, dado que no tienen una modelo similar para establecer diferencias.

El aprendizaje en gran medida se obtiene de sus padres o de los adultos del cual dependa su supervivencia, los vínculos afectivos desempeñan un papel muy importante en la adquisición de enseñanza e introducen de manera paulatina a los niños a un sistema social, entendiéndose éste, como una red de relaciones entre personas.

Las propuestas educativas sean cuales sean, no deberían ignorar las bases culturales interiorizadas previamente por el seno familiar y la socialización con el mismo. Además el aprendizaje y enseñanza adquiridos durante esta etapa en la familia tienen un carácter más práctico que el formalizado impartido en la escuela posteriormente.

Asimismo, si se llevan a cabo políticas educativas satisfactorias no solo dependerán de los contenidos o de los modelos educativos, sino que a su vez se debería lograr un desarrollo social óptimo por parte del ámbito familiar. De esta manera el niño ingresa a la educación formal habiendo obtenido previamente una educación informal por parte de su contexto cercano.

Los padres a través de los afectos transmiten valores que determinarán en un futuro la clase de persona social en la que se convertirán los niños.

Las condiciones económicas que presenta la familia condicionarían la educación y la preparación mental del niño para recibir educación y enseñanza.

El bajo rendimiento que presentan muchas veces no se limita únicamente a factores escolares que inciden sobre su mal desempeño como podrían ser como el profesor y los compañeros. Se deberían considerar otros factores influyentes y que afectan directamente a los niños como son, factores personales (inteligencia y aptitudes, personalidad, ansiedad, motivación, auto-concepto), factores sociales (características del entorno en el que vive el alumno) y factores familiares (nivel socioeconómico familiar, estructura, clima, etc.) (Ladrón de Guevara, 2000).

Los factores recientemente mencionados y extraídos del autor citado, son los que incapacitan el proceso de aprendizaje y desempeño educativo en un niño. Se podría agregar, la incapacidad que poseen muchas familias de la Argentina de escasos recursos, para proporcionar y asegurar un ambiente socio-económico óptimo. Es preciso considerar, que implicancia tiene un entorno que no reúne las condiciones que aseguren un desarrollo adecuado, en los ambientes que intervienen en la vida escolar y diaria de un niño.

La familia representa un factor muy importante, sobre todo, en la primera formación educativa y es fundamental para combatir un bajo rendimiento escolar y fundamentar una acción educativa posterior.

Las posibilidades que presenta un alumno de un entorno carencial son más propicias para obtener un rendimiento negativo en la escuela, por ende el seno familiar es considerado de suma importancia para las sucesivas etapas que se transitan durante el período escolar.

El paradigma de educación y formación en la actualidad intenta integrarlos mediante políticas educacionales a los niños con bajos recursos o provenientes de familias con ambientes adversos para un desempeño social a futuro.

La educación deberá enfrentar los avatares que les suscitan los tiempos modernos, utilizando y reinventando los modelos educativos con las herramientas dispuestas para cumplir con los fines deseados por todos aquellos que forman parte de la educación. Las nuevas tecnologías traen aparejado cambios en los modelos de enseñanza, aprendizaje, traspaso de información, roles desempeñado en las instituciones, pero primeramente se debería combatir los problemas de base que aquejan a la sociedad para poder recibir una educación de calidad e igualdad.

3.3 Educación y nuevas tecnologías

La educación puede desempeñar un papel en el cual integre a los niños en un proceso igualitario frente a las nuevas tecnologías, proporcionándole la manera de utilizarlas para que puedan disponer, desenvolverse y realizar de la manera más eficaz y productiva la asimilación de contenidos.

La tecnología se encuentra inserta en la vida de los niños desde temprana edad. Los mismos se hallan influenciados por diversos estímulos audiovisuales con los cuales conviven día a día.

La tecnología forma parte de su vida y es primordial determinar la resultante de la misma en términos de si resulta perjudicial o beneficiosa su utilización en el ámbito escolar.

Las nuevas tecnologías en la actualidad conviven con los niños desde su nacimiento, e intervienen casi como una parte natural de su entorno. Esta situación acarrea nuevas formas de integración de conocimientos, información y transmisión de conocimientos que conlleva un cambio fundamental en los roles que desempeñan tanto el receptor como el transmisor del mensaje, los cuales están mediados por una tecnicidad en su canal de comunicación. Las nuevas tecnologías traen un cambio social y cultural pero cobran especial relevancia en el ámbito educativo donde se aplican esos modelos pedagógicos, logrando una mejora de los procesos educativos y del sistema escolar. Parafraseándolo a

Vázquez Gomes, “para lograr una acorde aplicación de las nuevas tecnologías al sistema educativo es preciso contar con diversos requisitos que aseguren modelos culturales y educativos que favorezcan una intervención didáctica apropiada, además de una adecuada formación de los profesores y otros especialistas de la educación” Vázquez Gomes (1987). Como menciona recientemente el autor, la implementación tecnológica debe traer aparejado diversos cambios en sectores que complementan y conforman al sistema educativo, el uso y la aplicación sin criterio de las herramientas transforma lo que podría ser un adelanto en materia de obtención de la información, interacción, entornos didácticos y roles no arbitrarios de los actores que componen el proceso de enseñanza y aprendizaje, en una mera distracción visual que conlleva al detrimento de la educación.

El real desafío que propone las nuevas tecnologías aplicadas al sistema educativo recae en la manera en que los estudiantes obtienen la información, pasa de un sistema donde el saber provenía unilateralmente por parte del maestro que ejercía el uso de su sapiencia para enseñarles a sus alumnos, a un sistema donde el niño puede re direccionar su manera de aprendizaje y lograr un auto aprendizaje que resulta más flexible, acompañado por la guía de un maestro. Las nuevas tecnologías pueden tender hacia el cambio espacio temporal de la enseñanza, esto se refleja cuando se establecen relaciones entre las distintas partes que componen un modelo de aprendizaje, el traspaso de información entre el emisor y el receptor pueden no compartir el mismo espacio y tiempo.

Se plantea la incorporación de la tecnología al sistema educativo y el rol que ésta pueda llegar a sufrir, pero el papel del maestro es fundamental en todo proceso de educación, por lo cual es él mismo quien debe estar integrado antes que nadie a la utilización e implementación de las herramientas tecnológicas. La forma en que el docente desempeñe y ejerza su rol positivamente en cada situación que intervenga la utilización de la herramienta tecnológica hará que la integración se afiance aún más en los niños. La

involucración del docente en la utilización y el manejo tecnológico es fundamental dado que ellos podrían ser los que garanticen la integración de estas herramientas al sistema educativo.

El aporte del profesor a la metodología que imparten las tecnologías en la educación dependen en gran medida de la actitud que posea, como así también de su formación en la tecnología, y los modelos pedagógicos que se apliquen con dichas herramientas. El docente con la implementación de estas herramientas pretende ser el nexo que coordine la asimilación de contenido.

La incorporación de la tecnología al campo educativo es un hecho que no puede pasar por alto y la práctica docente acorde a estas metodologías de estudio y enseñanza tampoco.

Se suscita el problema en estar al día con los avances tecnológicos y la gran cantidad de tiempo empleado para seguirlas. El continuo progreso de las tecnologías implica en muchos casos nuevas formas de comunicación, integración de conocimientos, de nuevas metodologías pedagógicas que se irán adaptando a la marcha y el crecimiento vertiginoso que suscitan estas herramientas informáticas. Los profesores deberían estar en contacto con otros profesores y retro alimentarse entre ellos para generar un avance paralelo y una capacitación que acompañe al crecimiento de los niños en el camino del aprendizaje y en el suyo propio como formadores.

Con la implementación de las tecnologías de comunicación e información al sistema educativo, el profesor vuelve su tarea más creativa exigente y no cae ya en la postura de orador de lecciones literales de manual, sino que comienza a mostrarse como un orientador, mediador, evaluador de recursos provistos por sus alumnos, facilitador de conocimiento o creador de su propio material con las herramientas que las tecnologías de la comunicación y la información le suministran.

La poca formación docente en relación a la tecnología podría tener su concepción de acuerdo a varios factores. El miedo al ser reemplazado o delimitados por aquello que no dominan de la manera que si lo hacen los niños a quienes debería impartirles conocimientos, el cambio del paradigma educacional podría generar recelos en los educadores que pueden sentir la falta de control sobre la metodología y la manera de transmitir el conocimiento.

Por otro lado se encuentra la mitificación que se le asigna a la tecnología, sobre la utilización de la misma para legitimar resultados y asignarles atribuciones humanas que bien podrían revelar fragilidad de ciertos actores de la escena educacional.

La utilización correcta de la tecnología a favor de la enseñanza y la manera en que los docentes capacitados e instruidos imparten el conocimiento técnico del medio tecnológico acorde a sus conocimientos, deben enmarcarse contemplando el contexto político, económico social y cultural en el que se insertará su enseñanza.

A modo de conclusión y reflexión sobre la formación docente en la aplicación tecnológica, cabe destacar que se considera según la mirada de ciertos críticos, entre ellos a Henry Giroux, quien fuera uno de los teóricos fundadores de la pedagogía crítica en los Estados Unidos, que se puede mencionar una clase nueva de analfabetos, que no sólo se limita la palabra a aquellos incapaces de poder aprender, sino que considera también a aquellos que no pueden aprender de sus errores o aciertos, y más aún aquellos que no pueden ver en sus propias experiencias las herramientas para adaptarse a los cambios.

Los niños incorporan y asimilan conocimientos en base a los cambios que se producen en su entorno. Estos cambios pueden deberse en muchos casos a las nuevas tecnologías, las cuales generan controversia y reacciones encontradas entre los defensores y detractores de la tecnología en pos de la aplicación educativa. Las nuevas tecnologías ayudan a impartir conocimientos, a estimular la capacidad de aprender y la búsqueda informativa.

Parafraseando a Castells (1986) “las nuevas tecnologías alumbran y dan las esperanzas de las sociedades en crisis. Si bien se desconocen los efectos precisos, nadie pone en duda su importancia histórica y el cambio que introducen en nuestro modo de producir, gestionar y de morir”. (Castells, 1986)

Se hace evidente que la aplicación tecnológica en la educación contribuye en gran medida para que se de una “revolución en el aprendizaje”, no sólo en el modo en que los infantes aprendan, sino con quien aprenden. Las tecnologías como la internet, la televisión y los videos juegos absorben gran cantidad horaria de los niños, pero hay que generar la manera de que estas tecnologías no sean puramente de diversión o lúdicas, sino que contribuyan con el potencial evidente que pueden ejercer sobre la manera de adquirir conocimientos. El gran potencial que posee internet en la generación de conocimientos en los niños y en la manera en que se llega a esa información, genera posibilidades inimaginables de adquisición de conocimiento con sólo ejecutar una acción. Pero justamente esto último, no se tiene que convertir en un uso mecanizado de la tecnología para favorecer el desarrollo o reforzar conceptos de manera arbitraria sin la intervención de controles que permitan sacar un provecho significativo de la manera de aprender.

La internet bajo el control de un adulto puede generar muchos más conocimientos y ser una herramienta de gran utilidad a la hora de buscar o adquirir información.

La revisión sobre la tecnología que más infiere sobre los niños nos podría aproximar a una respuesta.

La televisión hoy en día es parte infaltable en la mayoría de los hogares de nuestra sociedad, por ende los niños no se encuentran al margen de su influencia que está determinada por condiciones de edad, sexo, contexto familiar y personalidad. Según diversos autores entre ellos Germán Gómez “se trata de un estímulo feroz que pone a los chicos en contacto con mundos desconocidos” (Ramos, C. M., 2003).

La influencia que posee la televisión sobre los niños va más allá del contenido que proporciona, sino que ejerce un dominio sobre la forma de percibir del niño. La televisión le proporciona una dinámica visual durante el acto perceptivo del niño, salta en la línea temporal de un escenario a otro y funciona como un soporte para evadir la realidad. Esta última integra una función que se relaciona con otras proporcionadas por el mismo aparato, que son la capacidad que proporciona de sociabilizar en base a un programa en común visto en la televisión y el intercambio de ideas a partir de éste.

Se establece influencias y funciones que la televisión infiere sobre los niños, pero cabe mencionar que los niños aprenden de lo que ven, y la televisión es un medio masivo de comunicación audiovisual que penetra en casi todos los hogares de la sociedad. Por ello resulta vital que sea tomado como un desafío para las instituciones escolares y se adapten a estas formas de transmisión de conocimiento y procesos de sociabilización.

Los videojuegos cada vez más sofisticados resultan cada vez más familiares en el entorno del niño.

Su aparición al igual que la de la televisión ha generado controversias y posiciones encontradas entre el beneficio y los riesgos en su uso. Más allá de esto, es importante la regulación del tiempo que los niños pasan expuestos a los videojuegos y el control del contenido del mismo.

Los niños contemporáneos son nativos digitales, un término que describe a aquellos que han crecido rodeados por el uso de las herramientas digitales.

Los niños conviven la mayor parte de su día con los medios audiovisuales, y carecen en su formación educacional de la integración de esta realidad.

Las nuevas tecnologías son un complemento en la formación infantil y en la manera en que los niños facilitan e incorporan nuevos saberes. Es responsabilidad de todos supervisar y orientar la búsqueda de material e información que puedan ejercer mediante nuevos soportes tecnológicos.

Las nuevas tecnologías ofrecen una nueva visión de la situación en la que se ha insertado la educación en la actualidad. La implementación de los medios audiovisuales en la

educación direcciona y organizan de una manera alterna los contenidos que son adquiridos por los niños con una mayor aceptación consecuencia de inserción de los medios audiovisuales y la tecnología tiene en sus vidas.

El sistema educativo no debería quedar indiferente ante la llegada las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) dado que obliga a repensar los modos de enseñanza, de aprender y por sobre todo modifican la manera de estudiar y los métodos de enseñanza.

3.4 El TIC y la alfabetización digital

La tecnología introducida en las diversas áreas de la educación debería responder a las necesidades formativas de los niños y a lograr una solución con respecto a los problemas prioritarios que plantea y mantiene la enseñanza educativa con respecto de la implementación de la tecnología y el uso significativo que se obtenga de ella. Los distintos medios tecnológicos únicamente deberán perseguir las necesidades que responda a la formación de los niños y a una calidad óptima en la incorporación del material obtenido.

La tecnología de la información y la comunicación (TIC) obtiene un alto valor consecuencia de la utilización e inserción que presentan en la sociedad. La TIC aplicada al sistema educativo no genera por sí una mejora en el modelo educativo o en su contenido, ni promueve una incentivación para el maestro, ni para los alumnos en su utilización. La implementación deberá contemplar una formación y capacitación docente que permita un aprovechamiento de los recursos para promover una enseñanza significativa.

Las políticas de alfabetización digital deben brindar al sistema educativo, no sólo el equipamiento a las instituciones, sino asegurar la conectividad a internet por parte de la misma, lograr generar materiales educativos acordes a los diferentes niveles de enseñanza

en formato digital para su aplicación en el campo del aprendizaje, como así también un asesoramiento en la formación al maestro como se menciona en el párrafo anterior.

Para utilizar la tecnología de la información y la comunicación en un modelo pedagógico que reúna y tenga como principales benefactores a los maestros, a los niños y a la sociedad es imperativo establecer un cambio en la enseñanza y en el aprendizaje que contemple la utilización no meramente tecnificada de los medios disponibles, sino de lograr una alfabetización digital de todas las partes que componen el aparato educativo y contribuyen en la formación de la educación del niño.

La búsqueda de los educadores por lograr darle un sentido a la utilización de las herramientas que le provee los avances tecnológicos deben modificar sus hábitos y conductas e implementarlas de una manera más amplia y gratificadora que solo el simple hecho de utilizarlas para la sustitución de los elementos análogos que componen la escena de los maestros.

Para generar una real y consolidada alfabetización digital se hace imperativo obtener los recursos que proporcionen las computadoras y su posterior conexión a internet. No basta únicamente con obtener los recursos y aplicarlos solamente, sino que como consecuencia de la implementación de ésta tecnología, impulsar una transformación y redirigir el cauce de la información, aprendizaje y enseñanza aplicando un modelo pedagógico didáctico que contemple tanto las formaciones en el campo de la digitalización por parte de los educadores como en la utilización significativa de los recursos por los niños.

La alfabetización digital es un término que suele utilizarse para referirse a la utilización de las computadoras o medios de comunicación digitales que difunden en distintos formatos y diversas fuentes. No debería contemplarse como alfabetizado digital solo aquel que por el uso operativo y técnico de la herramienta domina la tecnología aplicada a la enseñanza o el aprendizaje sino a aquel que además de poseer la destreza en su utilización pueda

comprender el porqué y el para qué sirve y que aporte genera su introducción al sistema educativo. La alfabetización digital es considerada por diversos letrados como múltiple, debido a su diversificación y a la distinción de diferentes alfabetizaciones, se puede ser idóneo para la lectura textual pero no así para la lectura musical, con lo cual se contempla la alfabetización como un proceso evolutivo que deja de lado la clasificación de solo dos estados, el alfabeto y el analfabeto.

La tecnicidad de los niños en la utilización de las herramientas audiovisuales y tecnológicas ha introducido una serie de interrogantes en la forma de transmitir, comunicar y representar la información. Los soportes en los cuales se basa los sistemas de comunicación e información, no son suplantados por nuevos mecanismos, sino que son complementados a los mencionados anteriormente utilizando metodologías y lógicas diferentes.

Los modos de la escritura y de la imagen están gobernados, cada uno, por lógicas distintas y tienen permisibilidades características diferentes. La organización de la escritura, que todavía se apoya en la lógica del discurso hablado, está gobernada por la lógica del tiempo y por la lógica de la secuencia de sus elementos en el tiempo, en disposiciones gobernadas temporalmente. La organización de la imagen, por el contrario, está gobernada por la lógica del espacio y por la lógica de la simultaneidad de sus elementos visuales/representativas en disposiciones organizadas espacialmente (Kress, 1995 p. 2).

Se establece así el término brecha digital como una exclusión entre los diversos sectores que integran la sociedad de la clase pudiente y los carentes de medios para la obtención de una tecnificación en sus sistemas educativos. La brecha digital se establece en Argentina por la exclusión a la información y los medios por parte de los que no poseen además de la

tecnología para hacerlo, la internet. Según el diario La Nación.com, “la brecha digital es enorme en la Argentina. Existe una sociedad que ya se insertó en el nuevo escenario tecnológico, y otra de analfabetos digitales que quedan rezagados y fuera del discurso

dominante, analizó Alejandro Catterberg, director de Poliarquía y responsable del estudio”.
(La Nación, 2010)

El verdadero valor de la alfabetización digital no es la utilización técnica del uso instrumental en sí, sino la capacidad de desarrollar un dominio del lenguaje informático que permita decidir e intervenir de manera personal en el tratado de los medios digitales y de esta manera generar una inserción en la educación que permita crear un cambio significativo de todo los actores que intervienen en la formación y educación de los niños.

Se hace imperativo la sapiencia tecnológica en pos de la utilización de los medios electrónicos, de esta manera se genera una concientización que determina la mejor utilización de los medios en beneficio de la formación. La utilización del medio electrónico es un rasgo dominante de la forma de comunicar de la cultura en la que hoy están insertos los niños, por ello se debe garantizar acortar la brecha digital y extender una alfabetización que se plantea por políticas de estado como de suma importancia pero que no son suficientes en las plataformas educativas en las que se suministra la enseñanza a los chicos. La decodificación del lenguaje por parte de los niños es importante desde sus comienzos como individuo.

Las tecnologías de la información y la comunicación aportan una comunicación mediatizada, dinamismo, velocidad en la obtención de la información a los niños pero disminuyen el contacto entre ellos generando lazos virtuales que debilitan el valor de la

información contextual, la voz, la mirada, los gestos y movimientos que no pueden transmitirse mediante la utilización tecnológica.

El lenguaje audiovisual es una decodificación necesaria para entender los lazos que se establecen en una sociedad que está inserta en un mundo tecnificado. Justamente por ello se hace necesario comprender la incidencia educativa del medio audiovisual en la escuela, más precisamente en la manera que los niños obtienen la enseñanza, el aprendizaje y su formación futura bajo nuevas herramientas que complementan la escena educativa.

4. El diseño audiovisual y su implicancia educativa en la formación de los niños.

4.1 Configuración del lenguaje Audiovisual

La integración del audio y del video da como surgimiento al lenguaje audiovisual. El mismo es entendido como “los diversos modos de organización de la imagen y del sonido que se utilizan para generar y transmitir ideas o sensaciones ajustándolos a la capacidad del hombre para percibirlos y comprenderlos.”(Rodríguez, 1998)

Se debe tener consideraciones cuando se menciona al lenguaje audiovisual, si bien autores lo definen como tal sin plantear salvedades, es posible destacar que otros autores lo destacan como un lenguaje compuesto de imágenes y sonidos en un sentido más metafórico que en un sistema lingüístico.

Este lenguaje se encuentra inserto en la realidad contemporánea que enfrentan y viven los niños de hoy. El lenguaje es un recurso que posee el ser humano y que utiliza para proporcionar comunicación y relacionarse con otros seres humanos, se rige por un sistema de signos expresivos mediante los cuales suministra la información necesaria para la decodificación del mensaje, siempre y cuando tanto el emisor, como el receptor compartan el mismo sistema lingüístico.

El lenguaje audiovisual mantiene estrecha relación con dos aspectos primordiales de comunicación e integración en los niños que son el lenguaje visual y el lenguaje sonoro. Ambos presentes y determinantes en la información que obtienen los niños del entorno circundante. El lenguaje audiovisual puede representar en muchos casos emociones y sensaciones que son percibidas por los niños como acontecimientos cercanos a la realidad. La principal característica que presenta el lenguaje audiovisual es que la transmisión del mensaje se mantiene en el tiempo presente y proviene de la estrecha relación e interacción que mantienen el audio y el video. Esta temporalidad también plantea una mirada diferente sobre las posibilidades que emergen de la narrativa audiovisual, si bien se plantea en el presente, lo audiovisual puede manejar el pasado y futuro lo que genera posibilidades narrativas únicas e infinitas.

Un medio se complementa con el otro dotando al mensaje de características y significaciones singulares. A través de los distintos sonidos e imágenes que componen una escena audiovisual, el mensaje logra incorporar, generar y transmitir una multiplicidad de estímulos, emociones y sentimientos que son enmarcados como una interpretación de la realidad. Estos elementos del lenguaje audiovisual colaboran en la transmisión del mensaje que como destinatario tiene a los niños.

Mencionado en el párrafo anterior el lenguaje audiovisual presenta una estrecha relación entre lo visual y lo audible, para generar un concepto del lenguaje audiovisual, a continuación se detallan ambos aspectos por separado.

El lenguaje visual en la sociedad actual adquiere una gran importancia consecuencia del uso de las múltiples tecnologías y aplicaciones en las que se utiliza este lenguaje de símbolos. Para los más jóvenes este tipo de lenguaje representa su forma de relacionarse en gran medida con su entorno cercano, con la transmisión de sus pensamientos, o con el

hecho de la coexistencia que tienen desde un primer momento, con una cultura que respira y manifiesta sus diferentes formas de lenguaje visual.

A lo largo de la niñez adquiere una importante relevancia el aprendizaje del alfabeto visual. Es necesario para comprender un lenguaje sea cual fuese, que se conozcan las relaciones entre los signos. En el proceso visual se contemplan elementos básicos que deben ser enseñados a los más chicos para poder decodificar un mundo que en gran medida se manifiesta visualmente. Estos elementos básicos son el punto, como una unidad visual mínima, la línea como articuladora de la forma, el contorno, la dirección canalizadora del movimiento, el tono como ausencia o carencia de la luz, el color, la textura, la escala, la dimensión y el movimiento. Estos elementos son los que integran y constituyen la materia prima que da el sustento para una decodificación del mensaje visual.

El lenguaje sonoro propone a los niños la creación de mensajes audibles que por su soporte natural estimulan y generan placer. El audio ingresa al organismo percibido por las vibraciones de onda, las cuales no solo se escuchan sino también se sienten, el sistema audible no puede dejar de oír siendo independiente de la voluntad de su receptor. Este es un rasgo distintivo en comparación con el visual, en donde el receptor puede desestimar el mensaje que recibe con solo discriminar lo que ve.

A diferencia del sistema visual, el auditivo presenta características únicas y distintivas que generan que el emisor en este caso el niño sea participe de los acontecimientos y mensajes que surgen a su alrededor y por la característica mencionada anteriormente afectan a su sensibilidad sin el consentimiento de los mismos. El niño construye una imagen auditiva a partir de lo que oye, ésta se compone de una serie de factores como el conocimiento previo, la memoria o la experiencia, que proporcionan al menor la capacidad de relacionar lo percibido auditivamente con el paisaje sonoro que imaginan.

Por lo tanto el lenguaje audiovisual presente en nuestra sociedad, propone diversas formas de ideas, pensamiento, sentimientos, opiniones, emociones y sentimientos. Se hace necesario que los niños conozcan las características de este lenguaje para poder decodificar las principales funciones que presentan y poder hacer de éste una herramienta apta para la enseñanza y el aprendizaje tanto en contextos escolares como en su vida cotidiana.

4.2 La imagen y el sonido

La imagen y el sonido proliferan hoy en los diversos y muy variados medios de comunicación formando parte de la vida cotidiana de un niño. Se manifiesta y evidencia un bombardeo constante de imágenes y sonidos que irrumpen y en muchas ocasiones manipulan a los desprevenidos niños. Se utiliza el término imagen para definir una representación icónica concreta de la realidad. Que consecuentemente genera una reflexión acerca de la capacidad que poseen las imágenes en el sistema perceptivo de los niños, la manera en que ellos captan una imagen, representa una porción de la realidad enmarcada en un soporte determinado y circunscripto en un tiempo y contexto determinado.

Cuando se oye hablar acerca de la imagen audiovisual, casi siempre se lo relaciona al estudio de lo audible y de lo visual y de la manera que ambos se articulan y dan significancia al mensaje a transmitir. Aunque ésto no sea erróneo caben otras concepciones del tema, en donde lo audiovisual es mucho más que el complemento del audio y del video, es un conjunto de rasgos que cada sentido reúne por separado, esto menciona los componentes que poseen lo visual, imágenes y textos, y lo audible textos leídos, música y ruidos.

La influencia de la imagen en el niño se ve distorsionada consecuencia de sus etapas de desarrollo evolutivo. Una etapa denominada sensoriomotriz es la etapa en donde los niños se estimulan mediante acciones inmediatas provistas por sucesiones de imágenes móviles

que son ni más ni menos que las personas y objetos que componen su realidad y entorno cercano, ejerciendo acciones de esfuerzos motrices. La finalización de esta etapa se completa cuando la acción motriz es sustituida por una inteligencia representativa, la función simbólica. Esta función determina las conductas que atestiguan la aptitud del niño para diferenciar dentro de sus posibilidades de percepción, un orden de realidad irreductible a las cosas que permitirá un manejo generalizado de éstas. Es importante remarcar el valor de la subjetividad que toda imagen posee conducido por la persona que lo mire. Se establece a su vez que la subjetividad y el sentido por la cual fue dotada la imagen proviene en principio de la mirada con connotaciones por parte del espectador y luego por el sentido en el que estuvo enmarcada la imagen. Ambas reconstrucciones de la realidad de la imagen son las que dotan y añaden una realidad reconstruida en un relato audiovisual.

Bastará pensar en el contenido simbólico y el rol en el que las nuevas tecnologías sean determinadas para que puedan contribuir a la participación y transformación de los niños ya que de acuerdo al contexto social podrán ser un elemento obstaculizador o bien facilitador, activador y movilizador de una tarea.

El niño en su largo camino de crecimiento atraviesa la etapa preoperacional, en donde los pensamientos que adquieren son principalmente representativos y la imagen es el contenido de la representación. Esta etapa característica por ser una en donde el niño se centra en sí mismo y comprende las imágenes y formas a sus estructuras mentales. En esta etapa el valor de la imagen en sus diversas manifestaciones ejerce una influencia determinante sobre los diversos procesos mentales y de desarrollo.

El niño se caracteriza en la etapa de los 4 a los 5 años a un sometimiento puramente intuitivo dejando de lado su pensamiento y haciéndolo cautivo y prisionero de las imágenes. En esta etapa un niño se relaciona pura y netamente a través de lo visual,

cometiendo numerosos errores que luego en las sucesivas etapas corregirá consecuencia de la utilización de la imagen para un fin establecido.

Cuando se habla de la imagen y las repercusiones que éstas manifiestan en la mente de un niño, se establecen distintos tipos de estímulos que recibe por diferentes influencias. Tanto las imágenes fijas como las móviles influyen de diversas maneras en la atención de un niño.

Una imagen no delimita toda su eficacia una vez que haya cumplido con el papel representativo o de transmisión informativa, dado la constante manipulación que enfrentan los niños con los avisos publicitarios en donde se generan estudios y se analizan a los menores, para poder imponerles a sus percepciones conceptos que sean altamente adictivos, con la utilización de diversos mecanismos de manipulación.

La virtud que posee la imagen reside en la capacidad e influencia con efecto de rememoración y alto valor emotivo que tiene ésta sobre las percepciones de los niños que en muchas ocasiones pueden reemplazar o sustituir la realidad. Esto se debe como consecuencia a la vinculación que pueden poseer los lugares, objetos, personas, momentos que estén conectados emocionalmente con los mismos. Según Aumont “el espectador es un participante emocional, cognitivamente activo y a la vez es un organismo psíquico sobre el que actúa la imagen” (Aumont, J. 1992). Lo que la imagen propone va más allá de la simple distracción visual que ésta representa para muchas personas, la imagen plantea una serie de posibilidades simbólicas, epistémicas y estéticas que establecen nuevas formas de relación entre el espectador y la imagen.

La imagen representa un lenguaje mediante el cual los dispositivos audiovisuales han demostrado los alcances que ésta tiene para la sociedad, por su capacidad de transgresión, de intromisión y de penetración.

Se hace necesario generar análisis que lleven a cabo la construcción de materiales visuales y sonoros para generar relatos audiovisuales aptos para el consumo de los niños. Generalmente se asocia al sonido como un complemento del desarrollo de una narrativa audiovisual. El sonido no presenta una importancia menor dentro de la escena audiovisual, que solamente refuerza lo que se ve, sino que se enmarca dentro del concepto descrito por Jacques Aumont sobre la imagen, ésta no es solamente lo que se puede ver mediante el uso de nuestros ojos, el concepto no se reduce solamente a eso, sino que tiene que entenderse la imagen como el producto de la construcción de un espectador a partir de los estímulos percibidos por nuestro sentidos.

Las imágenes muchas veces se perciben como una realidad de un mundo al que pertenecemos pero a su vez éstas crean paralelamente otro.

4.3 El rol del juego visual en la enseñanza

La manera en la que los chicos juegan y se desenvuelven constituye el espacio social donde los niños practican y desarrollan sus habilidades. El juego constituye un recurso educativo idóneo de suma importancia para su maduración infantil, ya que el niño establece mecanismos que desarrollan su imaginación, les proporciona una mirada del mundo que los rodea, los ayuda a transformar y recrear diversas fantasías. Además les proporciona un carácter motivador, mediador de aprendizajes y constituyen un recurso metodológico de suma importancia.

Otra características que posee el juego es que remarca la manera que enfrenta a los niños a desenvolverse, sociabilizar, compartir y cuidar de sus cosas. El juego visual que hoy en día se presenta mediante consolas de videojuegos o computadoras tiene un gran potencial educativo, siempre y cuando el uso que se les de, sea encaminado hacia el aprendizaje.

El juego representa un factor de suma importancia para el crecimiento de un niño y vincular este desempeño con las educaciones es un hecho que despertaría el interés y el gusto por el aprendizaje de más niños. El juego establece satisfacción y bienestar durante su accionar que justamente serían el motor movilizador de la implementación del juego como una práctica de aprendizaje escolar. El peligro que presentan mucho de los juegos visuales es la falta de delimitación de la realidad con respecto a la fantasía por lo que muchas veces se establecen problemas y desafíos en la manera de canalizar y educar a los niños con respecto a las nuevas tecnologías aplicadas a su vida cotidiana. Es labor de la educación enseñar y orientar a los niños a diferenciar la realidad de la fantasía y a conceptualizar esa realidad de una manera diferentes y con los aportes que generan la implementación del lenguaje visual en sus actividades.

La enseñanza en los tiempos modernos debe plantear y al mismo tiempo resolver problemáticas y demandas en el campo de la educación. La adaptación a los tiempos modernos es inevitable, en donde las tecnologías aplicadas a la educación pueden intensificar el trabajo en clase y hacer que el alumno sea partícipe tanto en el proceso de aprendizaje como en el de enseñanza y no creer que con la ampliación y extensión del tiempo dedicado a la aplicación de enseñar y aprender es suficiente.

El juego es una actividad naturalmente feliz que desarrolla la capacidad creativa, la aplicación de los mismos es una forma en la que los niños puedan aprender de manera más clara y contundente conocimientos teóricos y tanto los profesores como los padres estimulen.

Para Vigotsky el juego no es “el simple recuerdo de lo vivido, sino el procesamiento creativo de las impresiones vividas, su combinación y construcción, partiendo de ellas, de una realidad que corresponda a las demandas e inclinaciones del proceso” (Vigotsky, 1988)

La transmisión rutinaria de conocimientos prevalece en la mayoría de los ámbitos escolares y genera en los niños una recepción pasiva, el aburrimiento, una inhibición en el razonamiento y en la capacidad de aprendizaje.

La utilización de técnicas dinámicas, participativas en los juegos no han sido lo suficientemente desarrolladas en la mayoría de los ámbitos escolares, dado que si éstas estuvieran involucradas en el proceso de enseñanza los niños podría tener un aprendizaje aliviado en comparación a la presión que sufren con la didáctica tradicional.

Los juegos no solamente tienen una aplicación pedagógica en el ámbito escolar, sino que presentan grandes aportes de carácter social. Una de las más significativas contribuciones es la sociabilidad que posee y genera en los niños dado que muchos de los juegos se dan de manera grupal y les permiten interactuar, tomar decisiones, los invita a ponerse en un lugar activo de participación.

4.5 Técnicas de representaciones audiovisuales

La imagen visual constituye una técnica de representación que está inserta en la sociedad actual. Es una manera de representar la vida social y el reflejo cultural en diversos formatos y durante períodos de tiempo que conllevan a crear de ésta una herramienta masiva en la generación de opiniones y en las formaciones de ideas.

Un posible problema se plantea cuando se considera a la utilización de los medios audiovisuales como algo más que un instrumento que acompaña al discurso textual. Durante un período extenso de tiempo se ha considerado a la imagen como prescindible o como una mera acompañante ilustrativa del mensaje verbal. Pero en vez de eso hoy en día se articula y utiliza en conjuntos con distintos soportes como la fotografía, el cine, la

televisión, y los productos audiovisuales que producen un aporte e impacto en la formación y transformación de las identidades.

La imagen y el sonido contienen implícito datos que tanto en conjuntos como por separados son portadores de informaciones y revelan un lenguaje familiar que los niños dominan casi por completo. Los niños de hoy conviven con una multiplicidad de mensajes visuales y sonoros que pueden determinar según la cantidad de horas que pasen en contacto con el medio audiovisual la influencia que reciban por parte de éstos y su afección.

Actualmente los niños no se encuentran ajenos a la implementación de diversas técnicas de representaciones audiovisuales que ayudan a mejorar su capacidad de análisis, deducción, imaginación y creatividad logrando generar un aprendizaje libre de exigencias estrictas. El aprendizaje crítico y placentero en los niños es el impulsor en la inserción de técnicas audiovisuales en el campo educativo.

A modo de explicar en qué consisten estas técnicas a continuación se desarrollan las más habituales e implementadas en el campo de la educación para los niños.

- Diapositivas: son fotografías montadas sobre laminas de vidrio y recubiertas en sus lateral por plástico que permiten mediante la utilización de un proyector el cual emite la luz necesaria para proyectar la imagen sobre un fondo blanco. Las diapositivas se colocan en una caja según un orden impuesto que permite la correlación y coherencia de las diversas imágenes.

- La radio: su funcionamiento es muy complejo de entender para niños muy pequeños. La utilización de este medio permite generar en los chicos una experiencia gratificante al poder grabar y reproducir sus voces. Genera una atención en la cual se comienza a establecer una diferenciación entre el oír y el escuchar.

- El video, cd o dvd: son dispositivos que registran contenidos que luego son reproducidos en una pantalla de televisión mediante la implementación de una casettera en el caso del video, o en un reproductor de dvd en el caso de este último o en una computadora en el caso del cd. La utilización del video es muy frecuente en las escuelas y sobre todo muy utilizada con lo más chicos, dado que este tipo de soportes introduce y transporta a lugares inalcanzables.

- La internet se aplica en el campo de la educación para obtener información generando una relación espacial y temporal particular, el acceso a la información se puede dar desde cualquier lado las 24 horas diarias. La persona adquiere conocimiento, accesibilidad y funcionalidad de una manera diferente a la suministradas por los métodos antiguos, crean en muchas oportunidades comunidades de intercambios que enriquecen y dan sentido educativo a la herramienta. La internet genera la inserción del nativo digital a la educación con materiales y herramientas que ellos manejan y conocen muy bien y le otorgan la posibilidad de aplicar la herramienta y un lenguaje propio al campo de la enseñanza y aprendizaje integrándolos de esta manera a un ambiente ameno para ellos. Esta herramienta a su vez integra diferentes sentidos en la búsqueda del material, como la vista el oído, el tacto y promueven un desenvolvimiento de los niños acorde a los tiempos que maneja la tecnología en la sociedad. Este contexto no es adverso para los niños ni genera dificultad en materia de adaptación a la herramienta ya que ellos crecen y se relacionan a la velocidad de los cambios tecnológicos.

La utilización y aplicación de las técnicas y los distintos medios audiovisuales, tanto en la educación formal como a la vida cotidiana del niño se implementan para poder acercar al niño a un mundo que no es reticente a la tecnología, sino más aún está inserto en la misma. Los niños pueden conseguir destrezas o desempeños alentados por estas técnicas, de las

cuales la mayoría mencionadas se utilizan hoy en día en muchas escuelas. Los niños de hoy tienen desarrollada una agudización del oído y de la vista que los inserta en una cultura en donde el principal motor de comunicación, aprendizaje y conocimiento se transmite mediante la digitalización de contenido e información.

Se rigen modelos didácticos e implementados a la vida de los niños que generan un conjunto de formas, preceptos y patrones implícitos a través de los cuales se manifiesta una cultura digital producto del rol que han tomado las comunicaciones y las relaciones en la actualidad.

4.6 Cultura digital

La cultura digital se caracteriza principalmente por generar una multiplicidad, bifurcaciones direccionales de la información y del tratado de la misma. Esto genera más precisamente que los niños sean auto orientadores de su formación y de la obtención variada de material educativo.

Los niños de hoy se comunican y procesan la información que reciben proveniente de su entorno y sus vínculos cercanos de una manera totalmente distinta a la de generaciones pasadas. Cuando se menciona a la cultura digital, se refiere a un contexto cultural en el cual las nuevas tecnologías han tomado un papel primordial en las relaciones comunicativas de las personas.

Entre la diversidad de comunicaciones que manejan los niños, la imagen es una de las más predilectas y algunos lenguajes nuevos a la hora de canalizarlos, lo hacen mediante la utilización de algún nexo tecnológico que comunica su mensaje. La inclusión de nuevas tecnologías audiovisuales dotan de un lenguaje totalmente nuevo a los niños de hoy que se

identifican y relacionan constantemente, genera dudas a la hora de analizar si es beneficiosa o no la inserción de dicha tecnología a la educación y formación. En relación a lo planteado anteriormente se centra una cuestión no menor en términos de aprendizaje y es la pérdida del hábito de escritura y lectura por parte de los niños, los cuales adoptan casi como modo exclusivo de comunicación y expresión la escritura y lectura por medios no análogos.

El mercado está abastecido de gran cantidad de aplicaciones audiovisuales que apuntan directamente a los niños. Es el caso de iPhone empresa multinacional americana con enfoque en el diseño reconocido por sus aplicaciones y fabricaciones electrónicas que cuenta con numerables aplicaciones realizadas expresamente para los niños, las cuales apuntan a enseñar y estimular la capacidad de aprendizaje en los más chicos. Los métodos electrónicos de aprendizaje que se aprecian en las aplicaciones de la empresa Norteamericana, apuntan a realizar materiales didácticos para los niños con juegos tales como las tarjetas que procuran enseñar a leer y a escribir de manera táctil. La utilización de estas herramientas debe generar una concientización en la manera y en el modo de uso por parte de los niños, si bien se establece que estimulan la capacidad de aprendizaje, la excesiva manipulación de la misma aleja a los chicos del movimiento, la vinculación, la observación y curiosidad por el mundo que los rodea. Según Tovah P.Klein, directora del centro de Barnard College para el Desarrollo Infantil, de la universidad de Columbia, siente preocupación por la posibilidad de que la fijación con la pantalla del Iphone cuando un niño está con sus padres limite su capacidad para experimentar el mundo en general. “A esa edad los niños son muy curiosos, y observan cada cosa. Pero si están concentrados en la pantalla no observan ni asimilan lo demás”, dijo. (Vallejo, 2010)

Se contempla lo mencionado en el párrafo anterior, pero los niños de hoy representan sus ideas visualmente, manifiestan sus emociones y sentimientos en muchos casos mediante la

tecnología que esté a su alcance. Será necesario generar una concientización reflexiva del modo de uso de estos medios y canalizar el tiempo que disponen y la utilizan. Tal vez la integración del manejo y del potencial de sus expresiones con el uso de estos lenguajes visuales sea una manera productiva de introducirlas al campo educativo. Se debería reconocer por parte de las instituciones educativas el papel que pueden desempeñar estas herramientas audiovisuales al proceso de enseñanza y la posibilidad de generar una preparación para desenvolverse en un mundo que hoy se dinamiza y gira en torno a la aplicación tecnológica.

Se menciona en capítulos anteriores el miedo que pueden llegar a experimentar ciertos adultos o educadores por la inserción de estos nuevos lenguajes audiovisuales acompañados por sus soportes tecnológicos a la política educativa de las escuelas. El modo de adentrarse a este mundo desconocido de comunicación, repleto de imágenes, sonidos, movimientos y sensaciones produce en éstos, el temor a manipular ciertas herramientas tecnológicas desconocidas para ellos pero muy conocida para los niños. Los chicos de hoy viven con naturalidad la estimulación constante de contenidos audiovisuales y adoptan este medio de expresión y comunicación debido a que nacieron y crecen con ellos en un contexto marcado por la imagen.

Los niños tienen sus espacios virtuales para transmitir, expresar sus emociones, sensaciones o por el simple hecho de compartir imágenes con otros niños. La utilización de Internet y sus plataformas sociales como los Fotologs, los Blogs, el Twitter, el Messenger, el Facebook, los videos de Youtube son algunos de los medios digitales que facilitan y generan una vertiente de comunicación entre ellos. A continuación se explicara el modo de utilización de algunas de las aplicaciones mencionadas por parte de los niños y la implementación de la misma a su comportamiento comunicativo. El Facebook es un sitio de internet con inserción de redes sociales compuestas de diferentes grupos de personas

que permiten la comunicación e interacción virtual con amigos, familiares o gente que comparta algún interés en común. Las críticas que ha recibido esta aplicación cuando comenzó su auge a nivel global fueron variadas, pero por sobre todo se destacan algunas que encierran el cuidado de los menores. La falta de privacidad especialmente cuando se trata de niños genera repercusiones y alarma entre los adultos responsables. Otro aspecto que genera controversia, son los efectos psicológicos y los cambios de los hábitos en los más chicos especialmente.

El Twitter es una aplicación gratuita que a su vez permite a los niños mandar mensajes de texto instantáneos. Estos mensajes son públicos y pueden difundirse en tiempo real a quienes ellos permitan únicamente a través de mensajes breves de texto a los que se los denomina Tweets. A su vez permite hacer publicaciones de texto no solamente desde la web del servicio sino a través de aplicaciones externas que fomentan una dependencia consumista de la aplicación. Los niños lo utilizan para comunicarse con otros niños o bien para seguir a ciertas personalidades famosas.

El inconveniente que surge a partir de esta condensación de información de manera visual, es el detrimento de la lectura y la palabra escrita. Estas tecnologías utilizan la escritura como un medio de comunicación estimulando a los niños a la utilización de las mismas, pero en muchos casos se emplean y utilizan para su rapidez símbolos y signos que generan retrocesos en el aprendizaje y en la forma que tienen los niños de comunicarse.

En consecuencia es preciso que se genere por parte de los agentes vinculados a la educación un equilibrio y coherencia entre la utilización de la palabra escrita y la lectura con la tecnología aplicada a la enseñanza.

Los niños se encuentran en una fase de desarrollo como futuros individuos donde absorben contenidos proporcionados por una sociedad tecnificada en la cual la influencia que ejercen

los medios digitales genera condiciones para su desarrollo y futura inserción en el campo competitivo.

En los tiempos en donde el traspaso de información, la diversidad de fuentes, el contenido unilateral de formación esta cambiando, los roles de educador y educado se modifican, rige la carencia del sentido espacial y temporal.

Debe recordarse que se pone en juego en esto, el proyecto de sociedad a futuro, dado que lo niños y la formación que obtengan producto de las políticas educativas que se implementen incidirán de manera sustancial en las generaciones sucesivas.

Los niños nacen en un mundo donde todo está a su alcance, la tecnología no es la excepción y debe contemplarse la incorporación al ámbito educativo. Los paradigmas y los contenidos educativos atraviesan un cambio que responde a necesidades planteadas por la sociedad en la que hoy rige un nuevo sistema de comunicación.

5. Implementación de herramientas audiovisuales en el ámbito educativo y su incidencia en los niños de la primera infancia.

5.1 El paradigma de la educación escolar en la actualidad

La educación escolar en la actualidad es motivo de diversos debates pedagógicos y plantea un desafío de componentes para todas las instituciones que integran el proceso de formación educativa. La formulación del paradigma de enseñanza aprendizaje actual, así como la capacitación de los agentes educativos en el currículo escolar, surge como respuesta a la necesidad de cambios significativos en políticas de educación e integración con la sociedad actual. El modelo escolar que basa su política educativa en la transmisión de conocimientos de manera lineal, ordenada y secuencial se encuentra en crisis. Los textos impresos y la clase expositiva se mantienen y siguen su práctica en el currículo educativo, pero no se debe dejar de lado los procesos y metodología que se basan en la

exploración de los sentidos. Esta concepción de educación es la que rige y domina la sociedad actual.

La escuela tradicionalmente cultivó y formó generaciones de estudiantes, que forjaron su cultura apasionados por el texto escrito y la lectura. La educación en las políticas educacionales anteriores se basó fuertemente en contenidos estructurados con un soporte determinado que se difundía y se obtenía independientemente del estado socioeconómico de la sociedad. Si bien los modelos educativos tradicionales, presentan características que se observan como retrocesos en el campo de la enseñanza y aprendizaje, como la repetición, la memorización de textos de manera no razonada, poseen valores que son rescatados, reinventados y utilizados en post de los nuevos modelos didácticos de enseñanza.

El niño construye su propia formación mediante la utilización de estructuras que tendrán la mediación de un docente que le proporcione la ayuda adecuada para el aprendizaje. En este sentido “El papel protagónico del niño en un currículo de alta calidad se basa en actividades de aprendizaje iniciadas por el niño” (Weikart, 1998).

Se evidencia en las políticas educativas nuevas, el intento de generar un cambio en los modelos antepuesto al rol que desempeña el docente con el alumno, dando lugar y entendiendo que el niño viene con conocimientos previos y puede debatir, proponer actividades y temas a desarrollar que le interesen generando una metodología que puede integrarlo en la manera de adquirir conocimientos.

Los educadores pueden promover diversas metodologías que se apliquen a los programas educativos para integrarlos en las decisiones referidas a su educación y la manera en que llegan a ésta. Se podrían proponer diversas inventivas para que puedan escoger. Mediante la votación de los alumnos, la elección de excursiones que generen expectativas y ganas de visitar por parte de los chicos, la invitación de personalidades capaces de impartir

conocimiento de manera ejemplificativa y muy importante la indagación del maestro sobre el tema a desarrollar y los conocimientos previos que ellos puedan poseer.

La evaluación es un mecanismo que presenta una dificultad educativa consecuencia de la presencia que tiene en todos los componentes del proceso educativo. Las metodologías planteadas se centran en la participación activa de la educación del niño, fomentando la autoevaluación y la evaluación grupal por parte de sus compañeritos. Esto fomenta a formar un concepto de su persona y en especial a aceptar la opinión de otros niños.

El nuevo paradigma apunta a la canalización, el descubrimiento de conocimiento y la integración de manera activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de todos los que componen el sistema educativo.

5. 2 Herramientas Audiovisuales que contribuyen a la formación educativa

El lenguaje audiovisual es utilizado como herramienta para educar en los establecimientos escolares mediante la implementación de material didáctico en soportes como la televisión y la utilización de internet como fuente de consulta de ideas, documentos e información. Resulta también apropiado identificar el aporte que las misma ejercen en el ámbito escolar, si bien plantea grandes inconvenientes a la hora de emplearla por parte de docentes, ya sea por el miedo que genera la falta de formación en la tecnología aplicada, el lenguaje audiovisual permite la posibilidad de compartir experiencias entre los niños, poder ayudar y resolver problemas integrándolos de manera participativa en el proceso de aprendizaje.

Las herramientas audiovisuales pueden generar prácticas educativas de calidad contribuyendo al aparato educativo formal. La aplicación de las nuevas tecnologías educativas no es un reemplazo de los antiguos métodos de enseñanza, son un complemento de los mismos, aportan la integración de audio, video generando un lenguaje propio de carácter educativo. La conjugación e integración de internet, el audio y el video promueven

una educación en la cual las imágenes, los textos y el audio se vinculan aportando dinamismo en el aprendizaje.

Se hace mención en el subcapítulo 3.3 Educación y nuevas tecnologías, sobre el uso de internet y su implicancia a la hora de impartir conocimiento. El uso de esta herramienta establece una relación estrecha con el niño, facilita la accesibilidad y funcionalidad de los contenidos de manera rápida y eficaz. Permite generar formación de ideas o conceptos en base a una multiplicidad de fuentes obtenidas en simultáneo.

El hecho de la aplicación de los diversos medios audiovisuales a la vida de enseñanza del infante intenta acercarlos más al mundo social y tecnológico en el cual se inscribe hoy la educación. El sistema escolar integra e incorpora paulatinamente las tecnologías de la información y comunicación a los sectores educativos, generando diversas controversias a favor y en contra. Los detractores de la utilización tecnológica la consideran como una actividad que alienta la participación pasiva de los niños y la falta de interacción entre ellos, aducen que la tecnología y las máquinas avanzan cada vez más volviéndose sofisticadas y exigiendo un menor conocimiento para poder manipularlas.

Las herramientas audiovisuales utilizadas con un fin planteado con antelación son un elemento con mucho potencial para el aprendizaje de los menores. El empleo del recurso audiovisual en la didáctica de los niños estimula su desarrollo como individuos. Según Elizabeth Vidal y Elisa Cragolino “El lenguaje audiovisual apela fuertemente a lo afectivo, es un elemento que bien manejado potencia y favorece los aprendizajes”. (Elizabeth Vidal y Elisa Cragolino, 2000-2003, p.8-9)

La tecnología aplicada al sistema educativo podría depender de los métodos pedagógicos, los modelos de enseñanza, las herramientas, pero por sobre todo dependerán de la utilización que les otorguen los niños.

La correcta utilización y aplicación de la tecnología responderá a los criterios de los que conforman el sistema de educación de las instituciones, como así también, a los métodos empleados para suministrarla y ponerla al alcance de ellos.

5.3 Métodos pedagógicos de enseñanza y aplicaciones tecnológicas

El uso pedagógico de las aplicaciones tecnológicas de información y comunicación, estaría en ascenso en el sistema educativo. Este continuo aumento de la demanda tecnológica en la escena educativa tiene como finalidad tratar de responder a las necesidades que plantea el sistema. La tecnología según plantea Colom Cañellas (1986), aparece cuando el problema de acción que se pretende resolver mediante la aplicación de técnicas es objeto de reflexión teórica. De ahí entonces que se puede afirmar que la tecnología es la teoría de la técnica. (Cañellas, 1986)

Esto resume el planteo de la aplicación técnica de nuevas formas de comunicación que se suscitan cuando se pretende resolver una realidad que afecta, en este caso, a gran parte de los niños y su educación.

El continuo avance de las tecnologías y aplicaciones hace necesario dotar de una infraestructura acorde a los ámbitos escolares. Las tecnologías que se implementan en los centros educativos deben generar un aporte significativo en los métodos de enseñanza y no solamente implementarse como modelos antiguos que poco aportan en la enseñanza actual. Es necesario el uso de las tecnologías aplicadas a la educación como un método de soporte y aprendizaje de materiales en un tiempo donde la manera de comunicarse y expresarse requieren de una alfabetización digital.

El uso tecnológico no solamente se delimita a impartir o mostrar conocimiento por distintos mecanismos audiovisuales, sino que funciona también como un soporte de

actividades tradicionales reemplazadas por aplicaciones modernas. La utilización de proyectores, computadoras, internet y la televisión en el ámbito escolar aportan una transformación significativa en el proceso pedagógico de enseñanza.

Los efectos pedagógicos de las aplicaciones tecnológicas de comunicación no dependen de las características intrínsecas que posean los niños, sino del empleo de las mismas por parte de ellos. Para generar una aplicación tecnológica al sistema educativo que contenga un valor significativo, es necesario instruir a los educadores a transmitir y encauzar la información que obtengan los niños de las diversas fuentes tecnológicas.

Las tecnologías aplicadas de manera didáctica al sistema educativo potencian en los niños la capacidad de búsqueda, de información y de obtención de conocimientos, agregando así un valor significativo en la utilización de los recursos digitales.

Las tecnología de la comunicación e información, favorece varios aspectos destacables en los niños que estudian bajo el empleo de estas formas y modelos. Los niños pueden despertar un interés mayor por la materia que estudien, con la autonomía antes mencionada pueden resolver problemas, desarrolla mayor capacidad de comunicación en grupo. Aunque no se establece la homogeneidad de afección que las TIC producen en el sistema educativo y más precisamente en los niños, se podría mencionar algunas ventajas más que presentarían para el desarrollo potencial de los menores. Desarrollan y fomentan su creatividad e imaginación, lo que genera una mayor confianza y empeño en las materias.

Si bien pueden resultar beneficiosas para muchos niños, las tecnologías aplicadas al sistema educativo pueden no ser provechosas para otros, debido a que las ventajas planteadas no afectan de la misma manera.

Uno de los aspectos relevantes y destacables de las TIC en la educación, reside en la flexibilidad que proporciona su pedagogía, la cual permite acercarse y generar una adaptación mayor de aquellos niños que les cuesta adaptarse, ya sea por la capacidad o

bien por el ritmo de la clase. Justamente la tecnología de la comunicación permite desarrollar el ritmo de aprendizaje que cada niño necesita y lograr así una integración escolar.

Los cambios que suscitan las formas pedagógicas aplicadas en la escuela se deberían producir con la redefinición del rol de los protagonistas de la escena educativa, los profesores y los alumnos. Estos tienen que cambiar su forma de aprender y asimilar contenidos de la mano de un maestro capacitado que los guíe en el proceso de enseñanza.

El empleo de nuevas técnicas y métodos proporciona una recepción más crítica del contenido a ser aprendido y una autonomía en la búsqueda de información, que luego transformará en conocimiento seguido siempre por la supervisión de un docente que será determinante en la utilización de las herramientas tecnológicas.

5.4 Redes de conocimiento, sistemas virtuales de enseñanza y aplicaciones educativas

Las redes sociales generan una manera de evitar y diluir la realidad en un mundo que manifiesta las virtudes por sobre los defectos.

Generar una coherencia entre la comunicación multimedia, sus múltiples herramientas, la estrategia y aplicación didáctica para el uso en las políticas educativas es un modelo que despierta interés en la sociedad. La utilización en la actualidad de un paradigma retrasado en vista a los avances que transforman y modifican a la sociedad dificultan la implementación de metodologías y tecnologías nuevas acordes a las necesidades que presentan los niños.

Se debe generar un cambio profundo e implicado por parte de todos aquellos que revisten a la educación de una adquisición y transmisión del conocimiento. El cambio podría representar un adelanto en la educación y en la formación de los niños.

Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación crean una cantidad ilimitada de posibilidades en cuanto a información se refiere, las mismas pueden ser empleadas mediante el uso de modelos pedagógicos que se amolden a las características que necesiten los chicos para su educación. Para esto es necesario dejar de lado el prejuicio por parte de gran cantidad de docentes sobre el uso tecnológico y sus beneficios aplicables. La gran cantidad de detractores de la utilización de la tecnología con fines educativos en las escuelas, se evidencian y se muestran como actores activos en la transmisión de conocimiento con un dominio absoluto en la escena educativa. Con la implementación de modelos pedagógicos basados tanto en sistemas virtuales, como en redes de conocimientos, en soportes o materiales audiovisuales el docente pierde la capacidad de desempeñar su rol y deja al descubierto una falta de dominio tecnológico sobre su uso aplicable y esto revela fragilidad frente a los niños que se tornarían en actores activos producto de la utilización y vivencias cotidianas que ellos tienen con los medios y las tecnologías con las que conviven. Para los niños es más fácil acceder a la redes en busca de información, o de comunicación. Expresar sus emociones y sentimientos mediante una red social les genera una dominación y anonimato que les permite mayor libertad al momento de interactuar con otro persona.

Actualmente en las escuelas se utiliza el material impreso, se escribe sobre papel, se utilizan temperas de colores para colorear y una cierta cantidad de actividades estandarizadas que no deben dejarse de lado, pero si tener en cuenta el aporte que puede proveer los materiales audiovisuales, los sistemas virtuales de enseñanza, las redes de conocimientos aplicadas a la educación y formación de los niños. La coexistencia del material estándar y las nuevas tecnologías aplicadas a la educación deben complementarse e impartir distintos medios de conocimiento que estén al alcance de los niños posibilitando de esta manera la acción participativa en el modo y en la manera que reciben su educación.

Es muy importante que los medios tecnológicos empleados en la aulas o en los establecimientos educativos respondan a los objetivos planteados y cuyo fin fueron destinados. Como en el subcapítulo 5.2 sobre “Las herramientas audiovisuales que contribuyen a la formación educativa”, en el que se plantea el uso de todas las herramientas tecnológicas aplicadas a la enseñanza mediante la supervisión de un docente que encamine y revista de una pedagogía formativa a la adquisición e implementación del conocimiento.

Las redes sociales de conocimientos son una de la herramientas tecnológicas más utilizadas por los niños de todas la edades. El uso de la computadora no representa ninguna dificultad para ellos, desde que nacen prácticamente y a medida que van creciendo desarrollan habilidades suministradas por su entorno, sus vínculos y su inquietud por descubrir lo desconocido, pero esto depende en gran medida del grado de control que tengan los mayores sobre el contenido y el tiempo que emplean en su utilización. La internet representa un camino para que los niños amplíen, profundicen el conocimiento y obtengan un fortalecimiento en sus capacidades de aprendizaje.

Las redes pueden suministrar contenidos educativos a los niños y no tan niños, esta herramienta utilizada de manera adecuada permite crear entornos de formación e interacción muy flexibles en estrategias didácticas.

Los sistemas virtuales de enseñanza son un espacio virtual de aprendizaje que enmarcan la utilización tecnológica como una alternativa posible de la educación en ausencia o carencia de un docente que imparta el conocimiento en el mismo tiempo y espacio. Este tipo de sistemas genera la posibilidad de aprender de una manera diferente y dota a los niños de la posibilidad de incorporar didácticamente conocimiento reales en contextos físicos diferentes. Un aspecto a tener en cuenta es el grado de interactividad y el control de la comunicación que se les ofrece a los niños, ambos se rigen por las capacidades tecnológicas que puedan llegar a tener tanto el receptor como el emisor. Se debe generar un

equilibrio tanto en el aporte tecnológico de las redes, como en la contribución que recibe la enseñanza con este tipo de mecanismos virtuales.

Estos sistemas adquieren cada día más significación, porque los niños adoptan conocimientos con antelación a los suministrados por la educación en su fase de escolarización y son activos al momento de adquirir destrezas que le permitan obtener información para su aprendizaje. La clase presencial con el maestro enseñando y dando muestra de todo su conocimiento y experiencia es la mejor manera de transmitir el conocimiento de manera clara y eficaz en muchos casos. Otro factor que alienta a los chicos aprender en un contexto escolar es la comunicación interpersonal que se produce entre ellos.

Hay que seguir desarrollando en los niños la educación y alfabetización a un nivel real para luego si poder implementar de mejor manera una complementación con la educación virtual.

El proceso de educación es por demás un proceso comunicativo en donde el educador emplea complementos audiovisuales con el fin de ayudar e integrar la tecnología a los sistemas de enseñanza modernos. La influencia que los medios audiovisuales tienen en la vida de los niños representa una realidad inobjetable, por ende es necesario comprender y canalizar su utilización de manera tal, que la misma sea un aporte significativo a la hora de suministrar conocimientos y lograr un proceso educativo más eficiente.

La diversidad de herramientas y el dominio tecnológico por parte de los niños, da como consecuencia un fenómeno cultural que divide generaciones, que son los nativos digitales.

5.5 La escuela y el Homo videns.

Pareciera que la palabra escrita encuentra la sombra a partir del video y las nuevas formas que surgen a partir de los medios audiovisuales. Para que esto suceda existe una generación llamada homo videns que son los que predominan las imágenes sobre el texto o la palabra escrita.

A continuación se desarrollan tres estadios de la escuela, en cuya última fase se contemplan al homo videns como protagonista.

Se debería intentar generar un cambio en las pedagogías pensando y reaccionando en la escuela y en la educación que imparten en la actualidad. Hoy en día los niños deberían ser provistos de una educación que permita asimilar contenidos utilizando modelos didácticos en donde el aprendizaje se torne placentero.

La imagen representa un valor fundamental para los estudiantes de casi todos los estratos sociales que viven de acuerdo al nivel socioeconómico que poseen, rodeados por un mundo multimediático, esto significa en la cultura digital en la cual se encuentran inserto los mismos cobra real significado lo que es visible y decodificado por el ojo.

La escuela tradicional formadora de generaciones de intelectuales, basa sus defectos en diversas didácticas aplicables es entonces que carecen de aceptación por las generaciones actuales. La institución escolar antiguamente, aunque hoy se siguen utilizando varias metodologías que a continuación se mencionarán, basa sus defectos en la poca divergencia, el ser totalmente docentecentrista, repetitiva, memorística y fomentar la pasividad del estudiante.

La escuela tradicional fue la formadora de las bases sociales y políticas de décadas, las mismas eran instruidas bajo programas con manuales de estudios de calidad de autores conocidos. La lectura era de carácter obligatorio y los manuales y textos eran uniformes para todo el territorio nacional independientemente del nivel socioeconómico.

Se establece en la escuela contemporánea un cambio en la figura y en el rol que desempeña el docente. El mismo deja de ser el centro de la escena educativa y su lugar comienza a ser compartido por el niño.

Aquella figura de los alumnos pasivos y sobre todo receptivos comienza a modificarse con el alumnado interiorizado en los temas, activo, participativo e interactuando con metodologías dinámicas de aprendizaje.

Los niños de hoy necesitan estar motivados para desarrollar de manera placentera el aprendizaje, por lo mismo deberán desarrollar sus capacidades deductivas, imaginativas y creativas para generar una retroalimentación con el docente de manera significativa. Cuando se habla de pensamiento creativo en los niños se establece una estrecha relación con la imaginación que posean. En las escuelas se podría insertar dentro del desarrollo y del enfoque lógico racional que establece la institución, un desarrollo creativo en las actividades de aprendizaje.

La utilización de las técnicas audiovisuales provee de herramientas que posibilitan las tareas educativas, las dinámicas de grupos, la divergencia del pensamiento de los niños, esto quiere decir, que fomenta la exploración de alternativas distintas en los chicos.

Consecuencia de los nuevos modelos de educación se trata de tomar a la lectura como una actividad placentera, el libro pasará a ser un elemento optativo en muchos establecimientos de acuerdo a la implementación de herramientas tecnológicas que facilitaron su reproducción en copias, que principalmente se debió, no por cuestiones pedagógicas sino consecuencia principalmente económicas.

Cabe destacar otro aspecto en relación a la diversidad y a la opción del libro, que en la escuela tradicional se basaba su educación en libros de texto escritos por autores reconocidísimos dentro del ámbito educativo, que dotaban a la misma de una calidad que no era cuestionable en términos de enseñanza y conocimientos para el aprendizaje. La

diversidad de textos escolares escritos por numerosos autores comienza a regir y en consecuencia se percibe una diversidad en la calidad que comienza a generar dudas sobre si es correcta la permisión de la inserción y la opción a la diversificación de textos escolares y autores nuevos que generan diversidad a expensas de la calidad.

Hoy en día la escuela se encuentra sumergida en la tecnología y las nuevas formas de comunicación y canalización de la información. Según el autor Massun se denomina como escuela zapping, a la institución escolar desprovista de identidad que se deja llevar por los embates de los nuevos tiempos.

El tercer estadio es la escuela zapping denominada por el autor Massun es en donde se involucran el homo videns descrito en un párrafo del comienzo.

En esta etapa la escuela se contrapone con lo que busca el homo videns, por ende la institución debería ser quien guie a los estudiantes por el camino del aprendizaje y la enseñanza. Pero en muchas ocasiones la escuela opta por el camino que más fácil le resulta y se deja influenciar y llevar por un mundo desprovisto de autoridad, principios, disciplinas, permisivismo y tantas otras cosas que empobrecen el régimen educativo.

El docente ocupa un lugar frente a los niños que antes ni hubiera sido imaginado, el rol que desempeña el docente se encuentra empobrecido en su figura de autoridad y de enseñanza. Se juzga el nivel de conocimiento y si el desfase que mantiene con los nuevos métodos tecnológicos influye en la manera de enseñar. Un informe provisto por la Unesco en el 2009 mostró que en una encuesta a 3.091 aspirantes a maestros su mayor preocupación es “la falta de autoridad docente”. (Clarín, 2010)

Los maestros no siempre son vistos como figuras de autoridad, de allí no se genera respeto y reconocimiento en muchas ocasiones. Los estudiantes de la escuela zapping denominada así por el autor Massun, reciben menos educación, consecuencia de la poca exigencia, el poco compromiso por parte de los mismos, la falta de contralor y de contención familiar.

De aquí se podría revelar algunas consideraciones que ponen al descubierto técnicas que se emplean en la actualidad en la enseñanza escolar. El método de estudio basado en la obtención de la información o de la investigación por parte de los alumnos se ha considerado por muchos docentes como una manera de que el niño aprenda basado en sus propios recursos. El problema reside en la obtención y banalización del recurso de investigación empobrecido y devaluado cuyo único aporte a muchos niños reside en la obtención del material sin siquiera haberlo leído o entendido. El rol del docente en esta situación particular debería supervisar y controlar la obtención y la manera de plantear la investigación para no se produzca el hecho mencionado recientemente.

Es preciso generar un hábito de lectura en los niños desde que son muy pequeños. Que se torne algo placentero y gratificante. Los libros obligatorios, ya sea en distintos momentos de su vida estudiantil deberían ser utilizados por aquellos a los cuales se les ha inculcado el valor por la lectura y no por aquellos a los que ni siquiera han obtenido el beneficio de la lectura placentera y relacionan la lectura con obligación.

Se establece en los niños el poco esfuerzo por el estudio y por lograr un aprendizaje significativo. Rige el menor esfuerzo basado en la falta de límites impuesto por las instituciones, esto se traduce en la manera que tienen los estudiantes de pasar de grados indistintamente al nivel de conocimiento y aprendizaje que hayan adquirido.

Los alumnos se muestran en muchas ocasiones desinteresados por aquellos temas que no despiertan un interés genuino en aprenderlos. Las ganas por aprender sufrió tal deformación que se cree que el maestro debería despertar una motivación en el alumno por la manera y la formas de implementar sus metodologías. Si bien con las nuevas tecnologías el paradigma escolar sufre transformaciones, la deformación del interés que debería percibir un niño se ha malinterpretado. Hay temas que simplemente no despiertan ganas por estudiarlos, pero que deben ser aprendidos y enseñados porque son base de otros temas.

Este fenómeno que aqueja a las instituciones escolares es complejo y requiere un cambio significativo a nivel social y cultural. Los libros tienden a desaparecer en la escuela postmoderna y son reemplazados por nuevas formas repletas de estímulos visuales de dibujos y niveles de lectura que justamente permiten el no pensamiento por parte del niño que tiene todo direccionado e inducido.

La escuela sin libro representa un gran avance errático en vista a la educación de calidad. Esto es argumentado en principio porque el destierro del libro de la educación pública viene acompañado de una supuesta integración social, consecuencia de que no sea sectorizada la educación por el nivel socioeconómico y que sea inclusivo a todos los niños la obtención de material educativo. La diversidad de fuentes en vista a la integración socioeconómica es buena y válida para generar una educación más sustentable en cuanto a fuentes de información, pero lo que genera el libro es una guía que permite apoyar la investigaciones y las búsquedas sobre fundamentos teóricos sólidos adecuadamente seleccionados y preparados por gente capacitada.

Estableciendo un breve repaso por las fases escolares mencionadas hasta aquí, se menciona el aprendizaje memorístico en la escuela tradicional se enseñaba lo que el profesor establecía, en la nueva escuela que el alumno aprendiera a aprender, motivado por aquello que quería aprender y en la escuela Zapping el alumno simplemente pareciera que carece de aprendizaje.

5.6 Nativos Digitales

El nativo digital es aquel que nació y creció en la era digital bajo un manto de tecnología que los convierte en usuarios permanentes, sus acciones y decisiones giran en torno a los conceptos construidos por los objetos digitales que los rodean y que pertenecen a un

mundo altamente tecnificado. El inmigrante digital es aquel que se ha adaptado a la tecnología pero que no ha nacido con ella. El entorno sufre constantes transformaciones y el acercamiento a las nuevas tecnologías los convierte en seres adaptados a un mundo tecnológico. Los inmigrantes manejan con cierta cautela la revelación de información visual o textual, tienen consideraciones con respecto a la información y privacidad que un nativo digital pasa por alto, naturalizando la manera de comunicación y de revelación de sus contenidos. Los inmigrantes manejan la información de manera lineal, reflexiva y por lo tanto más lenta que los producidos por lo nativos quienes abordan temas y problemáticas por varios frentes, desarrollando soluciones y adaptándose a múltiples procesos paralelos.

Estos niños presentan características esenciales que generan una división entre el nativo digital y el inmigrante digital. Utilizan la tecnología para todo lo que sus necesidades requieran; diversión, se la pasan gran cantidad de horas en frente al monitor de una computadora conectados a las redes sociales, utilizando la internet, jugando a videojuegos en ellas, o bien utilizan las consolas de videos juegos que ofrecen gran cantidad de títulos para generar una adicción y llegada a diversos target de niños. La comunicación es uno de los cambios más notorios con relación a los inmigrantes digitales, la gran cantidad de adhesión por parte de los niños a las diferentes redes sociales, los blogs, el correo electrónico, el Messenger han generado una dependencia de comunicación constante y desprovista de la palabra hablada o el contacto físico. El nativo digital utiliza las herramientas mencionadas para instruirse, informarse y generar material nuevo que luego será utilizado por otro nativo digital y así ir realimentando la red de contenidos hechos por nativos digitales para otros nativos digitales.

Esta nueva generación de niños consumen datos e información en simultáneo, utilizan varios sentidos al mismo tiempo, reaccionan a estímulos sensoriales instantáneamente, generan respuestas casi inmediatamente y procesan una cantidad de información que

proviene de diversas fuentes las cuales se encuentran situadas en distinto lugares de su entorno. La multiplicidad de tareas que pueden abordar los nativos digitales generan en muchas ocasiones, poca concentración, o por períodos menores de tiempo, falta de focalización del objetivo, dado que abren múltiples frentes y desinterés en tareas que no involucren ningún tratamiento o aspecto tecnológico.

El nativo digital tiene una estrecha relación con la información multimedia, las imágenes, los sonidos le proveen todo lo que ellos necesitan y en casos prescinden del formato textual o escrito, por el gráfico. Son una generación en donde los teléfonos celulares, los videos juegos, Internet, el mail, las redes sociales y demás componentes tecnológicos confluyen con su vida social e individual convirtiéndose en parte integral de sus vidas. Estos niños desarrollaron todo tipo de habilidades a la hora de ponerse en contacto con un artefacto electrónico. Son hábiles e intuitivos para manejar la computadora, navegar por internet, utilizan a menudo reproductores de audio y video, generan sus propios contenidos y desarrollar cualquier tipo de tarea acertada o no, relacionadas con la tecnología o al algún medio tecnológico.

Según *The children's digital media center* diversos estudios realizado sobre chicos que oscilan entre los 0 y 6 años de edad, revelaron que pasan casi tanto tiempo con la TV, las computadoras y los videos juegos como jugando en espacios abiertos. (Piscitelli, 2006)

El nativo digital se encuentra inmerso en la actualidad en un sistema educativo el cual genera contenidos y asimilaciones desatendiendo la fluctuación tecnológica que hoy en día tiene la sociedad y casi el mundo entero. Las instituciones escolares ofrecen poca inserción tecnológica a sus prácticas de enseñanza y los niños de hoy están predispuestos a utilizarlas para cualquier tipo de actividad referida con la asimilación de contenidos en post de su educación y aprendizaje. Las brecha tecnológica entre el alumnado y los maestros evidencian cada vez más las dificultades para poder entenderse y generar una

complementación de aprendizaje y enseñanza. Los maestros en su minoría intentan acercarse al alumnado siendo inmigrantes digitales y manejando artefactos electrónicos e implementando tecnologías a sus clases. La enseñanza de hoy los prepara y capacita de una manera análoga sin apreciar las características en las que el mundo se moviliza, generando una falta de atención y desinterés en el aprendizaje de los niños. La manera en que están siendo formados los nativos no es relevante para ellos dado que aprenden análogamente contenidos que podrían decodificar visualmente mucho mejor. Parte de esta premisa recién establecida, que los niños creen poder conseguir o entender lo expuesto por el profesor utilizando sus recursos y aquello que ellos dominan y entienden mejor. Todo lo que el profesor pueda llegar a transmitir con textos ellos lo pueden conseguir vía Internet, consultando diversas fuentes de amigos o blogs que traten del tema. El problema plantea la modificación de los contenidos educativos y por sobre todo más relevante la manera de abordarlos en el marco educacional.

Las políticas educativas implementadas hoy en día no fueron pensadas para aplicarse a una generación que nació con la tecnología como medio de canalización de sus sensaciones, emociones y comunicaciones. Esta situación suscita la manera de evolucionar hacia un nuevo modelo educativo, en el cual la tecnología sea parte del proceso activo de enseñanza, en donde el rol del docente siga cumpliendo su papel fundamental pero adaptándose a nuevos modos de canalizar la experiencia, el conocimiento y convirtiéndose en el mediador coordinante entre la tecnología y su manera de abordarlas generando en los niños un incentivo de búsqueda, análisis, selección de la información y la gestación de un material acorde a la situación específica del niño.

La implementación tecnológica a la educación será un modo de generar una retroalimentación entre el alumnado y los profesores descentralizando los contenidos y pluralizando para generar una enseñanza-aprendizaje de manera contributiva.

Conclusiones

Los cambios que han sufrido las nuevas generaciones de niños en la forma de comunicarse, de aprender, provienen de distintos factores, entre los cuales se puede citar, la fuerte influencia por parte de los estímulos provenientes de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías dentro de las cuales se encuentran como las más solicitadas por los mismos, la televisión y la internet.

Hoy en día no se ha generado un cambio en los procesos fisiológicos de la percepción de los niños, pero si se han modificados aquellos que intervienen en su percepción individual.

La implicancia que tienen las nuevas tecnologías en la vida de un niño repercute en la atención y concentración generando dificultades a la hora de poder aprender utilizando metodologías y técnicas que no contemplan en su instrucción ninguna de las herramientas audiovisuales. La incidencia de tecnológica en la vida educativo de un niño debe estar acompañada por los mayores responsables del aprovechamiento fructífero de la incidencia de la misma a la vida educativa. El uso tecnológico dentro de un establecimiento escolar debería funcionar únicamente como un medio capaz de mejorar el proceso de aprendizaje siendo fundamental el uso apropiado de las mismas.

Los niños de hoy se desenvuelven rodeados por herramientas tecnológicas que le proveen la posibilidad de acceder a volúmenes inmensos de información y a manejarse fuera de los límites del tiempo y el espacio y ésto genera un gran desfase en la manera de adquirir información y desarrollar su mente.

La constante manipulación de los medios audiovisuales y la saturación de estímulos han generado una difícil adaptación en los niños a los procedimientos utilizados por generaciones formadas por metodologías que parecieran ser obsoletas en la actualidad.

La política educacional en los últimos años ha hecho inversiones en carácter de abastecimiento de ordenadores, contratación de servicios que provean internet, pero aún no se ha garantizado el acceso de las nuevas tecnologías a los diferentes estratos socioeconómicos más bajos y más relegados del país. Peor aún, las políticas no han podido erradicar la marginalidad social, la cual produce un ambiente hostil que deriva en muchos casos en dificultades en la capacidad de adquirir una enseñanza de calidad suministrada por el modelo educativo que sea.

El problema que suscita la inserción tecnológica en la sociedad y en la educación influye de manera directa sobre el desarrollo de los niños. El debate es necesario como así también políticas que contemplen no solo los problemas técnicos en cuanto a las ventajas o desventajas de su uso, sino que el intercambio de ideas debe basarse en los problemas ideológicos, políticos y éticos de su utilización.

El sistema educativo se encuentra en muchos casos desfasado respecto de los avances de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías que se implementan en los establecimientos educativos. Es casi imperativa la utilización de las herramientas tecnológica pensando en objetivos y finalidades a los cuales se pretenda llegar con ellas.

Generar una alfabetización audiovisual por parte de aquellos agentes que son partícipes del desarrollo del infante en sus distintas etapas educativas, deberá estar acorde a las

exigencias requeridas para enseñar de manera significativa y fundamentalmente para lograr una integración pedagógica.

El retraso que se produce en la educación no es consecuencia de la inversión en equipamientos o si se justifica solamente con la falta de formación por parte de aquellos docentes que quedan rezagados por los adelantos tecnológicos, sino que responde más a unos cambios de mentalidad en aquellos que determinan las bases del proceso educativo.

La implementación de las nuevas tecnologías y los medios audiovisuales a la enseñanza suponen un camino para mejorar y responder a las exigencias que plantea la sociedad. La incorporación es una necesidad para que los niños de hoy puedan desenvolverse en el mañana.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.

Ausubel, D. P. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Ed. Trillas. México.

Cabero, J. (1989). *Tecnología Educativa. Utilización Didáctica del Vídeo*. PPU. Barcelona

Cañellas Colom, A. (1986). *Pensamiento tecnológico y teoría de la educación*. en J.L.

Castells, Manuel 1986 *El desafío tecnológico*. Alianza. Madrid.

Castillejo y otros, *Tecnología y educación*, Barcelona, CEAC. Citado en: Vidal, E y

Cragolino, E. (2000-2003) *Utilización de tecnología educativa en soporte audiovisual para la capacitación a distancia en Gestión de organizaciones de base*.

Dondis, D. A. (1992). *La sintaxis de la imagen* (10ª ed.). Barcelona: Gustavo Gilli.

Dias Sousa, G. (2010, 27 de Marzo). Hay más alumnos que ahora estudian para ser

alumnos. *Clarín.com*. Disponible en: <http://edant.clarin.com/diario/2010/03/27/um/m-02168394.htm>

Díaz Gómez, L. (2004). *Influencia de los factores sociales en el desarrollo del niño durante el primer año de vida*. Granada-España: ADEH. Disponible en: http://www.ugr.es/~adeh/comunicaciones/Gomez_Diaz_L.pdf

Grieve, J. (2000). *Neuropsicología para terapeutas ocupacionales, evaluación de la percepción y la cognición*. Madrid España: Editorial Panamericana.

Kress, Gunther (2005) *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Ed.

Aljibe: Málaga. Citado en: Landau, M , Serra J.C, Gruschetsky, M (2007). *Acceso universal a la alfabetización digital*. Disponible en: <http://diniece.me.gov.ar/images/stories/diniece/publicaciones/boletin/SerieenDebate5completo.pdf>

Kohnstamm, R. (1991). *Psicología práctica del niño. Edad escolar*. Barcelona: Herder.

Ladrón de Guevara, C. (2000). *Condiciones sociales y familiares y fracaso escolar*
En Marchesi, A. y Hernández Gil, C. (eds.) *E/fracaso escolar* Madrid: Doce Calles.

Landau, M., Serra, J. C., Gruschetsky, M. (2007). *Acceso universal a la alfabetización digital*. Políticas, problemas y desafíos en el contexto argentino. Buenos Aires: DiNIE-CE. Disponible en http://www.oei.es/pdfs/acceso_universal_alfabetizacion_digital_diniece.pdf

La Nación. (2010, 19 de septiembre). *El 46 por ciento de la población nunca se conecta a Internet*. Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=1306158.htm

Mansur, A. (1995). *Tecnología educativa. Política, historias, propuestas*. En Litwin, E. (Comp.). *La utilización de los mensajes de los medios en la escuela* (p. 231-255). Buenos Aires: Paidós.

Monereo, C. et al. (1998). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Editorial Graó

Pablo Ramos y Ailynn Torres. (2008). *El audiovisual y la niñez*. Ciudad de la Habana. Cuba: ICAIC.

Parsons, T. (1990). El aula como sistema social: alguna de sus funciones en la sociedad americana- *Educación y Sociedad*, 6,173-195.

Piscitelli, A. (2006, Enero-Marzo). Nativos e Inmigrantes digitales. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/467656/Nativos-e-Inmigrantes-Digitales.htm>

Piaget, J. (1985). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Barcelona: Crítica.

Piaget, J., Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño* (14ª ed.). Madrid: Morata.

Rodríguez, Ángel. (1998) La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Paidós, España

Tiffany Field.(1996). *Primera Infancia*. Madrid: Ediciones Morata.

Vallejos, S. (2010, 22 de Octubre). Celulares el juguete más deseado. *La Nación*.p.19

Vázquez Gómez, Gonzalo 1987 *Educación para el siglo XXI*. Fundesco. Madrid.

Vigotsky, L. S. (1985). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: Pléyade. Citado en: Carretero, M. (2006). *Constructivismo y educación* (8ª ed.). Buenos Aires: Aique.

Vigotsky, L. S. (2001). *Psicología pedagógica*. Buenos Aires: Aique. Citado en: Carretero, M. (2006). *Constructivismo y educación* (8ª ed.). Buenos Aires: Aique.

Weikart, David P. (1998). Changing early childhood development through educational intervention. *Preventive Medicine*, 27 (2), 233-237. Citado en: Lynch, M. C (2004).

Estrategias de aprendizaje y de enseñanza en la educación del menor de 6 años.

Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/38509642/Estrategias-de-aprendizaje-en-educacion-inicial>

Zunzunegui, S. (1995). *Pensar la imagen*. Madrid: Ediciones Cátedra.

BIBLIOGRAFIA

Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.

Cabero, J. (1989). *Tecnología Educativa. Utilización Didáctica del Vídeo*. PPU. Barcelona.

Costa, J. (1998). *La esquemática. Visualizar la información*. Barcelona: Paidós.

Cañellas Colom, A. (1986). *Pensamiento tecnológico y teoría de la educación*. en J.L.

Castells, Manuel 1986 *El desafío tecnológico*. Alianza. Madrid.

Doelker, Ch. (1982). *La realidad Manipulada*. Barcelona: Gustavo Gilli.

Gruschetsky, M. (2007). *Acceso universal a la alfabetización digital*. Políticas, problemas y desafíos en el contexto argentino. Buenos Aires: DiNIECE. Disponible en http://www.oei.es/pdfs/acceso_universal_alfabetizacion_digital_diniece.pdf

Kohnstamm, R. (1991). *Psicología práctica del niño. Edad escolar*. Barcelona: Herder.

Landau, M., Serra, J. C., Gruschetsky, M. (2007). *Acceso universal a la alfabetización digital*. Políticas, problemas y desafíos en el contexto argentino. Buenos Aires: DiNIE-CE

Mansur, A. (1995). Tecnología educativa. Política, historias, propuestas. En Litwin, E. (Comp.). *La utilización de los mensajes de los medios en la escuela* (p. 231-255). Buenos Aires: Paidós.

Monereo, C. et al. (1998). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Barcelona: Editorial Graó

Martínez Mut, B. (1995). Pedagogía de la escuela infantil. *Dimensión Social*. (p. 227-252). Buenos Aires: Santillana.

Milla, G. (2001, 25 de julio). La brecha tecnológica divide al mundo. *Clarín.com*. Disponible en: <http://www.clarin.com/suplementos/inofrmatica/2001/07/25/f-00801.htm>

Pablo Ramos y Ailynn Torres. (2008). *El audiovisual y la niñez*. Ciudad de la Habana. Cuba: ICAIC.

Piaget, J. (1985). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Barcelona: Crítica.

Piaget, J., Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño* (14ª ed.). Madrid: Morata.

Piscitelli, A. (2006, Enero-Marzo). Nativos e Inmigrantes digitales. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/467656/Nativos-e-Inmigrantes-Digitales.htm>

Rodríguez, Ángel. (1998) La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Paidós, España

Tiffany Field.(1996). *Primera Infancia*. Madrid: Ediciones Morata.

Vallejos, S. (2010, 22 de Octubre). Celulares el juguete más deseado. *La Nación*.p.19

Vigotsky, L. S. (1985). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: Pléyade. Citado en: Carretero, M. (2006). *Constructivismo y educación* (8ª ed.). Buenos Aires: Aique.

Vigotsky, L. S. (2001). *Psicología pedagógica*. Buenos Aires: Aique. Citado en: Carretero, M. (2006). *Constructivismo y educación* (8ª ed.). Buenos Aires: Aique.

Zunzunegui, S. (1995). *Pensar la imagen*. Madrid: Ediciones Cátedra.