

Capítulo 11 - Videojuegos, apps y educación en el campo de la educación preescolar y primaria

Resumen

Los usuarios de los nuevos soportes digitales se están volviendo cada más jóvenes desde el avance de los teléfonos móviles y las tabletas. En Australia, casi todos los niños de cinco años acceden regularmente a Internet (Swist, Collin, McCormack y Third, 2015). Sin embargo, hay una diferencia en lo que los niños usan dependiendo de su edad. Existen muchos juegos y aplicaciones que se dirigen a niños en edad preescolar. Como el uso de los nuevos medios es bastante común en nuestra vida cotidiana, existe la posibilidad de permitir que los niños pequeños jueguen con las aplicaciones para familiarizarse con los nuevos medios y también pueden aprender tareas útiles con ellos.

Sin embargo, al mismo tiempo, es responsabilidad de los adultos proteger a los niños del contenido que no es apropiado. Los padres, cuidadores y maestros también deben cuidar qué y cuándo proporcionar nuevos contenidos multimedia a los niños. En este sentido, los niños se benefician más de los nuevos medios cuando se trata de aprender cosas nuevas o recordar contenido que ya conocían.

Por lo tanto, puede ser útil aprender a lidiar con los nuevos medios que podrían ser una buena base para todos los comportamientos futuros. En este capítulo se proporciona una definición de los niveles CINE 0 y 1. Se ilustrará la formación pedagógica de la enseñanza y la supervisión de niños pequeños en el campo del consumo de nuevos medios. Además, ofrecemos ejemplos de buenas prácticas para juegos con fines de aprendizaje.

Introducción

Dime y lo olvido

Muéstrame y recuerdo

Involúcrame y entiendo

Proverbio chino antiguo

Confucio (551-479 a. C.)



Los niños comienzan a aprender desde el primer día de vida jugando. Al jugar pueden ejercer funciones importantes, pueden ir más allá de las limitaciones de la realidad, pueden entrenar el comportamiento social y pueden ponerse en contacto con sus compañeros para obtener la aprobación social. Parece obvio que los juegos (educativos) deberían usarse para proporcionarles conocimientos y experiencias para sus vidas futuras.

Hoy en día, los niños de 6 años usan teléfonos inteligentes u otros dispositivos digitales a diario. En muchos casos tienen sus propios dispositivos y tienen mayores competencias prácticas para usarlos que sus padres. Utilizan estos dispositivos para juegos, tomar y enviar fotos, mirar videos de YouTube, buscar en Google™ (Zartler, Kolger y Zuccato, 2018). Minecraft y Clash Royal se encuentran entre los juegos más jugados para niños de entre 6 y 10 años.

Pero lidiar con juegos y dispositivos de juegos, como consolas, computadoras y teléfonos inteligentes también evoca miedos y preocupaciones en padres, maestros y otros supervisores. ¿A qué edad deben tener los niños su propio dispositivo? ¿Cuánto tiempo se les debe permitir usarlo? ¿Qué pasa con la seguridad de los dispositivos y las aplicaciones? ¿Qué contenidos son adecuados para mi hijo? Todas estas son preguntas que eventualmente surgirán.

En este capítulo trataremos los antecedentes teóricos de los videojuegos, las aplicaciones y la educación en el campo de la educación preescolar y primaria y sus implicaciones para el uso práctico de los juegos en este grupo de edad. Comenzaremos con la definición de la Clasificación Internacional Estándar para la Educación y damos un vistazo al Nivel CINE 0 y 1. Sabiendo lo que los niños deben aprender a qué edad, iremos más allá a los hallazgos actuales sobre el uso de los nuevos medios y juegos digitales de niños pequeños. Presentamos los diferentes sistemas de clasificación de edad relevantes en Europa, y describimos PEGI 3 y PEGI 7 en detalle. Mostramos los cambios y los riesgos del uso de juegos digitales en edad preescolar y primaria, y concluimos la parte teórica con recomendaciones para el uso de juegos en esta clase de edad.

En la sección práctica, se analiza la estructura de algunos videojuegos educativos ejemplares, como Nintendogs, AUDITORIX y Tongo Music, que finaliza con 2 estudios de casos reales. El primer estudio de caso real presenta el trabajo de Learning and Teaching Scotland (LTS) y sus hallazgos sobre el uso de juegos comerciales para la enseñanza y el aprendizaje. El segundo estudio de caso trata sobre el proyecto KiTab que fomenta la educación en medios con tabletas en jardines de infantes.



Conclusiones

En este capítulo, analizamos los antecedentes pedagógicos de los niños en edad infantil y primaria al observar primero los niveles 0 y 1 de ISCD antes de sumergirnos más profundamente en la pedagogía de la edad preescolar y primaria. Como el aprendizaje de los niños pequeños necesita muchas experiencias individuales y un entorno seguro, la supervisión de un adulto para proporcionar experiencias de aprendizaje y brindar la posibilidad de interactuar es esencial. Como los niños necesitan su enfoque individual, el adulto no debe interferir demasiado. En la edad primaria, el entorno de aprendizaje no solo debe fomentar la adquisición de habilidades básicas como las matemáticas, la lectura y la escritura, sino también el desarrollo de valores y competencias básicas. En todas las etapas se deben promover las fortalezas individuales.

En la siguiente sección, analizamos la situación actual del uso de medios y juegos en edad preescolar y primaria. Descubrimos que el uso de dispositivos multimedia para acceder a Internet o especialmente para jugar es bastante común hoy en día. El uso ya comienza en la edad preescolar, pero la educación en medios a menudo comienza no antes de los 8 años en la escuela. Hoy en día no solo se utilizan computadoras, sino también teléfonos inteligentes, tabletas, televisores y consolas de juegos. Los teléfonos inteligentes y las tabletas son los dispositivos más utilizados cuando se juegan juegos digitales. Jugar es la razón más importante para usar dispositivos digitales en el grupo de edad preprimaria y primaria.

Muchos niños saben mucho sobre el uso de medios digitales. Pero los adultos y los educadores no tienen que olvidar que especialmente los niños en edad preescolar a menudo no se dan cuenta de las implicaciones que tienen sus interacciones con los dispositivos digitales. Los padres y los educadores tienen la responsabilidad de proporcionar un entorno seguro para estos niños y desarrollar competencias de alfabetización mediática para adultos y niños. Hay muchos puntos de contacto para adultos que ayudan a asumir la responsabilidad, como iniciativas nacionales e internacionales (como PEGI, USK, IARC) y puntos de información nacionales (como saferinternet.at, safekids.com, etc.). Identificamos los riesgos y oportunidades más comunes para el grupo de edad preprimaria y primaria y cerramos esta sección con recomendaciones para educadores para este grupo objetivo.



Concluyendo este capítulo, es importante enfatizar cuán importante es el papel de los padres / educadores cuando los juegos deben usarse desde niños en edad preescolar y primaria. Deben acompañar a estos niños para que la experiencia sea segura, para facilitar y fomentar la comunicación y para establecer una base pedagógica.

