



Encuentro sobre apropiación de tecnologías del RIAT- GT-CLACSO

Título:

Aprendizaje con pantallas en niños y niñas de cero a seis años. Una revisión sistemática en el marco del proyecto APP2FIVE¹.

Autoras:

Casablanca Silvina

Pose María Monserrat

Raynaudo Gabriela²

Proyecto Educación y Nuevas tecnologías PENT. FLACSO, Argentina³

Introducción

Este trabajo se presenta en el marco del proyecto de investigación y cooperación internacional App2five, dirigido por la Dra. Lucrezia Crescenzi Lanna (UVIC-UCC) y la Dra. Mariona Grané-Oró (UB). El consorcio del equipo de investigación está conformado por distintas universidades de España, Argentina y Brasil. El equipo de investigación PENT Flacso, organizó el informe inicial relativo al marco teórico sobre la interacción y el aprendizaje con tecnologías en primera infancia.

Problemática y objetivo

La investigación se centró en el abordaje del aprendizaje enriquecido por tecnologías (Steffens et al., 2015) entre los cero y los seis años. Específicamente, se buscó establecer cómo se produce el aprendizaje con tecnologías y bajo qué factores de incidencia. Para lograrlo se realizó una revisión sistemática bibliográfica acerca del uso de tecnologías en primera infancia y sus repercusiones educativas relativos a:

- Interacción niño- máquina

¹ <http://app2five.org/> Proyecto de investigación PGC2018-096233-A-I00, financiado por Programa Estatal de Generación de Conocimiento y Fortalecimiento Científico y Tecnológico del Sistema de I+d+i, Subprograma Estatal de Generación de Conocimiento. Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades (MCIU), la Agencia Estatal de Investigación (AEI) y Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER), como entidades financiadoras. España.

² Becaria postdoctoral en Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación (IRICE)

³ El equipo PENT Flacso está integrado también por Corina Rogovsky, Alejandro Cota, Francisco Cardozo, Eugenia Bosch, Bettina Berlin, Carolina Wotjun y Nahuel Audisio.

- Aprendizajes con tecnologías en la primera infancia
- Variables que inciden en el aprendizaje con tecnologías

Perspectiva teórica

La investigación se encuentra enmarcada en el estudio de la interacción niño/a-máquina (Child-Computer Interaction -CCI-). Dicha perspectiva, aborda el diseño, la evaluación y el contexto de implementación de sistemas de computación interactivos para el uso por parte de los niños y niñas.

Metodología

Se realizó una búsqueda bibliográfica siguiendo las cuatro fases del framework SALSA: búsqueda, evaluación, análisis y síntesis. Se utilizaron las palabras claves: “*learning*” “*technology*” “*touchscreen*” “*toddlers*” “*young children*” “*child-computer interaction*” en las siguientes bases de datos: Google Scholar, Wiley Online Library, Researchgate y Academia, aplicando el filtro temporal 2009-2019. Al *corpus* obtenido se sumaron textos de períodos anteriores, incluidos por su aporte a la temática. El *corpus* total quedó constituido por 86 artículos.

Avances

La literatura explorada demuestra que es posible para algunos niños y niñas aprender con uso de tecnologías antes de los seis años. En el trabajo realizado se recogen los señalamientos principales resultantes de la revisión bibliográfica acerca del aprendizaje con dispositivos en la primera infancia, considerando a la transferencia (Perkins y Salomon, 1992) como indicador de aprendizaje, por ser una conducta observable y medible en experimentación científica. Sin embargo, es importante destacar que hay marcadas diferencias entre las distintas etapas del desarrollo infantil y entre distintos individuos y contextos socioculturales.

Antes de los 3 años, los niños y niñas presentan un “déficit de transferencia”, es decir una dificultad para conectar lo aprendido en las pantallas con el mundo real. En esta etapa, el acompañamiento adulto es primordial para incrementar las posibilidades de aprendizaje, así como también, es clave la interactividad en las aplicaciones y la responsividad social real o virtual. Por otro lado, es de extrema importancia que la interactividad de la aplicación esté asociada al propósito educativo, de lo contrario, se convierte en un factor de distracción.

A partir de los tres años la relación simbólica entre pantalla y referente del mundo real comienza a ser más asequible para los niños. Los niños y niñas mayores de tres años aprenden de medios receptivos e interactivos, aunque según la hipótesis de Anderson y Davidson (2019), cada medio fomenta un tipo de aprendizaje distinto. Los medios interactivos fomentan aprendizajes que requieren un foco en el detalle y los medios receptivos fomentan aprendizajes con una estructura narrativa.

Respecto a las diferencias individuales de los niños, se ha encontrado que el desarrollo cognitivo, principalmente los procesos psicológicos de control inhibitorio, memoria de trabajo, capacidad atencional y desarrollo lingüístico de cada infante tiene impacto en el aprendizaje. Asimismo, se destaca como relevante la experiencia previa en el uso de dispositivos y aplicaciones.

Respecto al diseño de las aplicaciones, el aprendizaje parece depender tanto de la **calidad** del contenido educativo como del **diseño** adecuado de la interfaz en la que se lo presenta y ambas deben alinearse con las necesidades específicas de cada edad.

Estado actual

El proyecto APP2FIVE ha finalizado su primera etapa, donde se realizó la síntesis de literatura presentada en este trabajo. En función de los resultados arrojados, la siguiente fase del proyecto APP2FIVE continuará con la observación de interacciones individuales y colaborativas de niños y niñas de 18 meses a 5 años con aplicaciones con la finalidad de esclarecer cómo los niños aprenden con tecnologías y hacer recomendaciones para el diseño y la selección de materiales de calidad dirigidos a la primera infancia.