

**EDC**

Education  
Development  
Center

# La integración de la tecnología en el aprendizaje temprano

LISTA DE VERIFICACIÓN



# LISTA DE VERIFICACIÓN



Creamos este documento para ayudarles a los maestros de aprendizaje temprano de todos los niveles de experiencia a tomar decisiones informadas sobre la tecnología educativa en el aula. Incluye las ideas que debe tener en cuenta al configurar y utilizar la tecnología en el aula, así como sugerencias basadas en investigaciones que le permiten elegir recursos mediáticos de alta calidad a fin de usarlos de manera apropiada para el desarrollo de los niños. No es necesario que tenga un aula con alta tecnología para utilizar esta lista de verificación. Basta con tener algunos aparatos electrónicos que los niños puedan usar en el aula, como una computadora de escritorio o una tableta. También puede usar la lista como ayuda para prepararse para comenzar a utilizar aparatos en el aula por primera vez.

Le sugerimos utilizar esta lista de verificación para preparar la clase al comienzo del año o antes de comenzar a utilizar recursos nuevos, como aplicaciones, tabletas y otros medios digitales. Tenga en cuenta que no todos los elementos de la lista serán relevantes para las tecnologías de su salón. **Confíe en su propio conocimiento de la clase, de los objetivos de enseñanza y de los niños, para determinar qué tipo de tecnología es más relevante.** También puede revisar esta lista de verificación en colaboración con otros maestros de la clase y la escuela.



# Cómo preparar el aula para la tecnología

Antes de decidir qué recurso digital utilizar, primero debe considerar dónde y cómo configurar un área o un centro de tecnología para el aula.

**Esta área puede servir para almacenar aparatos electrónicos y hardware, así como para proporcionar un espacio dedicado donde los niños utilicen la tecnología por su cuenta.** Considere lo siguiente:

- los tipos de aparatos a los que tiene acceso, como tabletas o computadoras de escritorio;
- la cantidad de aparatos con los que cuenta;
- de qué manera trabajarán los niños con estos aparatos. Por ejemplo, si los niños trabajarán en pares, prepare el área para que puedan sentarse uno al lado del otro.

Si bien cada tecnología necesita diferentes tipos de configuración, las siguientes son algunas sugerencias generales de cómo configurar espacios de aprendizaje tecnológico en el aula.

- Coloque las computadoras y el resto de los aparatos digitales en mesas bajas cuya altura sea adecuada para niños y permita un acceso fácil.
- Coloque las computadoras y el resto de los aparatos digitales en un espacio que esté a una distancia prudencial de contenedores con líquidos, lavabos o la cocina para evitar derrames accidentales.
- Organice las computadoras de escritorio en un espacio lo suficientemente grande como para que los niños las usen en pares.
- Asegúrese de contar con suficientes cargadores para cada aparato y una extensión para cargar varios aparatos a la vez de ser necesario.



- Almacene el hardware adicional adecuado para los niños y relacionado con ellos cerca de los aparatos. Esto puede incluir (a) auriculares y divisores que permitan que dos niños escuchen un recurso al mismo tiempo, (b) un ratón para utilizar en una computadora de escritorio y (c) una funda protectora para un aparato de mano apta para niños, como un teléfono inteligente o una tableta.
- Diseñe un espacio de almacenamiento seguro, como un cajón con llave, para guardar los aparatos de mano cuando no estén en uso.
- Asegúrese de contar con acceso confiable al internet o a una red Wi-Fi o elija recursos que se puedan utilizar sin conexión. Si no está seguro, pruebe el acceso a la red Wi-Fi varias veces a lo largo del día, con distintos aparatos.
- Asegúrese de que se hayan habilitado los controles parentales y cortafuegos en los aparatos. Los niños no deberían navegar el internet (como utilizar la búsqueda de Google Imágenes o YouTube) sin supervisión.



# Cómo seleccionar recursos multimedia



Los recursos multimedia para niños pequeños pueden considerarse de alta calidad cuando incluyen contenido apropiado para la edad, fomentan el juego activo y la interacción social, e incluyen apoyo para niños y maestros.

## Las características imprescindibles de un recurso multimedia de alta calidad:

- El recurso se relaciona con los objetivos de aprendizaje o las necesidades de los niños identificados por el maestro.
- El contenido de la aplicación, del juego o de los medios aborda temas del plan de estudios.
- La aplicación, el juego o los medios no refuerzan estereotipos de género, raza o etnia ni de ningún otro tipo.
- El recurso no requiere que los niños pequeños lean, sino que incluye audio, imágenes claras e instrucciones pausadas.

## El recurso multimedia alentará el juego activo y comprometido si:

- Tiene un diseño simple, pero atractivo (los diseños excesivamente "llamativos" o cargados pueden distraer al niño).
- Tiene una historia interesante que vincula la actividad de los niños con una trama.
- Permite que los niños aprendan a base de "prueba y error" y otros enfoques al resolver problemas.
- Ofrece acciones motivantes durante el juego, como desbloquear contenido nuevo o dar pistas cuando se elige la respuesta incorrecta.
- Ayuda a los niños a relacionar lo que están aprendiendo con sus vidas o con el mundo real, como a través del uso de la cámara para tomar fotos o videos de creaciones de la vida real.

## Cómo seleccionar recursos multimedia

- Se puede personalizar el contenido para los niños; por ejemplo, se puede ajustar el nivel de dificultad de un juego según el desempeño del usuario, o permite a los padres grabar audios en el idioma materno.
- Admite la diversidad al proporcionar diferentes opciones de idioma para que los niños puedan participar en el juego utilizando su idioma materno.
- Incluye actividades que permiten que los niños sean creativos, como dibujar o tomar decisiones.

### El recurso multimedia fomentará las interacciones sociales si:

- Permite diferentes tipos de interacción con los demás, como opciones para interactuar cara a cara con la pantalla o para interactuar con familias o maestros.
- Presenta personajes que tienen interacciones bidireccionales con los usuarios, como personajes animados que se dirigen directamente a los niños, responden a sus acciones o modelan intencionalmente la interacción social.

### El recurso multimedia apoyará el aprendizaje si:

- Proporciona maneras de adaptar el recurso a las necesidades individuales de cada niño; por ejemplo, el programa se ajusta según su progreso o bien los profesores pueden asignar contenido específico a cada niño.





- Presenta el contenido de diversas maneras, por ejemplo, dando instrucciones a través de textos y palabras clave tanto en formato visual como de audio.
- Ofrece comentarios o ajustes automáticos basados en las acciones correctas e incorrectas de un niño; por ejemplo, puede incluir pistas, seguimientos y elogios específicos.

**El recurso multimedia apoyará la enseñanza si cumple las siguientes condiciones:**

- Proporciona material relacionado que ayude a expandir el aprendizaje del niño, como ejemplos de actividades de clase relacionadas.
- Proporciona a los maestros información sobre el desempeño de cada niño; esto se puede compartir con los padres.

**El recurso multimedia se integrará con la tecnología existente del aula si cumple las siguientes condiciones:**

- Es compatible con el tipo de aparatos accesibles al maestro, ya que no todos los recursos están disponibles para todos los aparatos.
- Es asequible y se ajusta al presupuesto de tecnología del programa o escuela.
- Es de fácil acceso y no se encuentra bloqueado por los cortafuegos de la escuela (compruebe esto probando el recurso en la clase primero; si está bloqueado, es posible que necesite el permiso de su jefe o del director del establecimiento para desbloquearlo).

# Más información

- » Para obtener un resumen de investigaciones recientes sobre la integración de la tecnología en programas para la primera infancia, consulte el siguiente enlace:  
**Technology and Interactive Media in Early Childhood Programs: What We've Learned from Five Years of Research, Policy, and Practice**  
<https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/sep2017/technology-and-interactive-media>
- » Para obtener más información sobre la evaluación de herramientas de tecnología educativa, consulte el siguiente enlace:  
**Evaluating Technology for Early Learners**  
[https://www.hatchearlylearning.com/pdfs/\\_ebooks/evaluating\\_technology\\_toolkit.pdf](https://www.hatchearlylearning.com/pdfs/_ebooks/evaluating_technology_toolkit.pdf)
- » Para obtener otra lista de verificación que puede usar en el aula, consulte el siguiente enlace:  
**Checklist for Identifying Exemplary Uses of Technology and Interactive Media for Early Learning**  
[http://www.fredrogerscenter.org/wp-content/uploads/2015/09/Tech\\_Integration\\_Checklist\\_-\\_Final.pdf](http://www.fredrogerscenter.org/wp-content/uploads/2015/09/Tech_Integration_Checklist_-_Final.pdf)
- » Para obtener información sobre lo que los padres deben saber sobre los niños pequeños y la tecnología, consulte el siguiente enlace:  
**Ask Your Kid's School These Essential Student Privacy and Safety Questions**  
<https://www.common sense media.org/blog/ask-your-kids-school-these-essential-student-privacy-and-safety-questions>
- » Para obtener copias imprimibles de este y otros recursos sobre aprendizaje inicial disponibles en chino, español e inglés:  
**Education Development Center**  
[edc.org/early-ed-tools](http://edc.org/early-ed-tools)



**Education Development Center (EDC)** es una organización sin fines de lucro mundial que facilita soluciones duraderas para mejorar la educación, promover la salud y expandir oportunidades económicas. Desde 1958 hemos sido líderes en el diseño, la implementación y la evaluación de programas innovadores y de gran alcance en más de 80 países en todo del mundo.

[edc.org](http://edc.org)

Con el apoyo de

BILL & MELINDA  
GATES foundation