

MI PC A LOS DOS AÑOS DE EDAD

MY PC AT TWO YEARS OLD

Rocío Piñero Virué
Miguel María Reyes Rebollo
Facultad CC. EE. Dpto. D.O.E.
Universidad de Sevilla
Grupo de Investigación G.I.D.
rpv@us.es

Resumen

Desde que nacemos vamos construyendo nuestra personalidad, que en parte, se va definiendo por un determinado contexto donde el individuo se desarrolla. Y si desde las primeras etapas de vida podemos tener acceso a las Nuevas Tecnologías, el sujeto hará a estas herramientas partícipes de su crecimiento, puesto que le va a permitir aprender jugando, ya que incluso vienen diseñadas para que sean motivadoras y accesibles a su manejo. Por ello, planteamos un caso de un niño de dos años cuyo juguete preferido es un ordenador.

Abstract

Since we are born we are constructing our personality, which partly, is defined by a certain context where the individual develops. And if from the first stages of life we can have access to the New Technologies, the subject will do to these tools participants of his growth, since it is going to allow to learn him playing, since even they come designed in order that they are motivating and accessible to his managing. For it, we raise a case of a two-year-old child whose favorite toy is his computer.

Palabras claves/: PC, Juguete, Infancia

Key words PC, Toy, Children.

1.-INTRODUCCIÓN

En principio nos vamos a basar en la idea de que el sujeto se va definiendo, en parte, según se va influenciando por el contexto donde crece. Puesto que las personas que lo rodean, el clima donde se desenvuelve, los materiales que manipula, etc. van a contribuir en el desarrollo del sujeto. En este caso, planteamos a las Nuevas Tecnologías como medios con los que los niños desde que nacen tienen un contacto directo con ellos; y en este sentido, Cabero (2006, 2009) explica que en la actualidad, los pequeños asumen con total normalidad la presencia de las tecnologías en la sociedad; conviven con ellas y las adoptan sin dificultad para su uso cotidiano. Por ello, presentamos un caso real de un niño de 2 años cuyo objeto de apego es el ordenador de su mamá. Y para plantear el caso, mostramos primero cuáles pueden ser las características de un niño de 2 años, cómo puede influir las Nuevas Tecnologías en la infancia, y por último, la anécdota real del niño y su ordenador.

Este punto lo hemos estructurado en dos apartados referente a: las características de un niño de 2 años y las Nuevas Tecnologías en la infancia. Por tanto, vamos a exponer unas pinceladas teóricas sobre los rasgos principales a la edad de 2 años, para posteriormente, ofrecer datos también teóricos sobre los medios tecnológicos. Pasamos, por tanto, a mostrar los diversos puntos:

1. Características de un niño de 2 años

Realizando una búsqueda en Internet para obtener diversas fuentes documentales sobre las características psico-evolutivas de un niño de 2 años de vida, hemos ido seleccionando una determinada información recogida de las siguientes páginas Web: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0400/402.ASP>, y <http://www.monografias.com/trabajos15/cognitivas-preescolar/cognitivas-preescolar.shtml> y http://www.planetamama.com.ar/view_nota.php?id_nota=1169&id_etapa=35&id_tema=96, y destacamos lo siguiente:

Respecto al área de desarrollo cognitivo o cognoscitivo, decir que es el proceso evolutivo de transformación el que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

Sobre los procesos cognitivos podemos destacar los siguientes factores:

- Discriminación: Mecanismo sensorial en el que el receptor distingue entre varios estímulos de una clase o diferente, seleccionando uno y eliminando los demás.
- Atención: Función mental por la que nos concentramos en un objeto. Aunque es un proceso cognitivo también es un proceso afectivo ya que depende, en alguna medida, de la experiencia que haya tenido el individuo con lo observado. La atención es el primer factor que influye en el rendimiento escolar.
- Memoria: Capacidad para evocar información previamente aprendida. Se involucra básicamente las siguientes fases:
 - Adquisición de la información: es el primer contacto que se tiene con la información (ver, oír, leer, etc.)
 - Proceso de almacenamiento: se organiza toda la información recibida.
 - Proceso de recuperación: es la utilización de la información recibida en el momento necesario.
- Imitación: Capacidad para aprender y reproducir las conductas (simples y complejas) realizadas por un modelo. En la imitación se involucran los procesos cognitivos, afectivos y conductuales. El niño imita todo lo que está a su alcance. En el juego el niño reproduce o representa las actividades de quienes lo rodean: padres, maestros, hermanos, amigos; le gusta representar papeles más que ser el mismo.
- Conceptualización: Es el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves (características) relevantes de un conjunto de objetos, con el fin de buscar

sus principales propiedades esenciales que le permiten identificarlo como clase y diferenciarlos de otros objetos.

- Resolución de problemas: Capacidad que se tiene, de acuerdo a los aprendizajes y las experiencias, para dar respuestas a diferentes situaciones y [conflictos](#).

Y sobre las características del área de desarrollo cognitivo, diremos que este área comprende el [conocimiento](#) físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos (explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando [materiales](#) continuos y discontinuos; escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y [herramientas](#); descubriendo y sistematizando los efectos que tienen las [acciones](#) sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc.; descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas). El conocimiento lógico matemático definido en términos de las relaciones establecidas entre los objetos, tales como clasificación (investigando y descubriendo los atributos de las cosas; observando y describiendo las semejanzas y diferencias de las cosas, agrupando y apareando las cosas por sus semejanzas y diferencias; usando y describiendo objetos de diferentes maneras; conversando acerca de las características que algo no posee o la clase a la cual no pertenece; manteniendo más de un atributo en mente; distinguiendo entre algunos y todos; agrupando y reagrupando por otro criterio conjunto de objeto), seriación (haciendo comparaciones, por ejemplo: más alto, menos alto, más grueso, más delgado, menos lleno, etc.; arreglando varias cosas en orden y describiendo sus relaciones; probando y encajando un conjunto ordenado de objetos en otros conjuntos a través de [ensayo](#) y error) y número (comparando cantidades; arreglando dos [conjuntos](#) de objetos en correspondencia una a una deshaciéndola y reestableciéndola; recitando los números de memoria; contando objetos; midiendo y comparando material continuo; reconociendo y escribiendo numerales; llenando y vaciando espacios tridimensionales con material continuo y discontinuo). También comprende [el conocimiento](#) espacio-temporal definido en términos de nociones que alcanza el niño de su espacio y de su [tiempo](#). En cuanto al espacio se pueden mencionar las siguientes actividades: encajando, ensamblando y desensamblando cosas; arreglando y reformando objetos; teniendo experiencias, describiendo la posición relativa, direcciones y distancias de las cosas, de su propio cuerpo; teniendo experiencias representando su propio cuerpo; aprendiendo a localizar cosas y lugares en el aula, centro y [comunidad](#); interpretando representaciones de relaciones espaciales en [dibujos](#), cuadros y [fotos](#); diferenciando y describiendo formas; reproduciendo la posición espacial de los objetos en forma lineal, con objetos del modelo pero colocados de la manera más unida o más separada y en forma inversa. Las actividades con respecto al tiempo pueden ser: empezando y parando una [acción](#) al recibir una señal; teniendo experiencias y describiendo diferentes velocidades; teniendo experiencias y comparando intervalos de tiempo; observando cambios de estación (lluvia, sequía, frío, [calor](#)); observando relojes y calendarios que son usados para señalar el tiempo; anticipando [eventos](#) futuros; planeando acciones futuras y contemplando lo que uno ha planificado; describiendo y representando eventos del pasado: usando unidades convencionales de tiempo, cuando habla de eventos del pasado y futuros; observando, describiendo y representando el orden secuencial de los objetos. De la misma manera comprende la representación definida en términos de la capacidad del niño para representar objetos, personas o situaciones por otras, ya sea a nivel de índice, [símbolos](#) o signo. El conocimiento social, definido como la comprensión de las claves de la comunidad y la capacidad de entender y expresar sentimientos y deseos de sí y de los demás.

Las características más significativas del niño de edad comprendida entre 1 y 2 años son:

- Entre los 18 y 19 meses sigue órdenes que estén relacionadas, por ejemplo: ve al cuarto y trae mi cartera.
- A los 19 meses imita lo que ha observado, lo que sus padres o hermanos hacen. Por ejemplo hablar por [teléfono](#), actividades del hogar, etc.
- Alrededor de los 20 y 22 meses, busca en varios sitios un objeto que ha sido escondido, sin él ver. En esta edad el niño es capaz de armar rompecabezas de dos o tres piezas.
- A los 21 meses, cuando el niño imita puede utilizar varios objetos para representar ciertas acciones, como por ejemplo hacer rodar una caja representando un carro.

- Al llegar a los 22 meses el niño dramatiza, abraza muñecos y los mece.
- Entre los 22 y 24 meses, imita [modelos](#) o situaciones ausentes (que representan experiencias previas). En esta etapa el niño también puede representarse las acciones antes de ejecutarlas, por lo tanto puede analizar situaciones sencillas antes de actuar.

Como conclusión se puede decir que el niño es capaz de buscar y buscar cosas que se le han escondido, puede nombrar y reconocer distintas partes de su cuerpo y relacionarlas con las de otras personas e imita la [conducta](#) de los adultos, en especial la de sus padres.

Las características más significativas del niño de 2 años de edad son:

- Su planeta es su mamá.
- La habilidad motora: A esta edad aún no camina bien erguido. Lleva las rodillas, codos y hombros levemente encorvados. Aún no puede inclinarse. Para alzar algo del suelo se agacha. Corre encorvado hacia adelante. Para levantarse, eleva primero las nalgas y después la cabeza. No alterna los pies para bajar. Sus rodillas aún están flojas. Tienen mejor coordinación manual. Ya alterna una mano con la otra. Puede rotar la muñeca, abrir un picaporte, hacer un círculo. Mueve los ojos con más libertad, es sensible a las zonas marginales. Se lava y seca las manos solo.
- Dejando los pañales: Sobre la evacuación decir que los músculos esfinterianos empiezan a estar bajo control voluntario. Diferencia el movimiento vesical del rectal. Quiere quedarse solo en el baño. Se enorgullece cuando evacua en el orinal. Lloro cuando se ensucia o moja. Generalmente los niños a los 2 años de edad comienzan a tener percepción de los deseos de hacer “pis” o “caca”, pero el momento justo es muy variable. Hay que respetar cada etapa para no favorecer problemas como la constipación o la incontinencia fecal o urinaria. Cuando el niño camine y hable va a poder referir ganas de hacer “pis” o “caca” y, además va a haber madurado adecuadamente.
- El lenguaje: Ya puede pronunciar su nombre y construir frases de varias palabras. Ya puede adecuar las palabras a la acción y viceversa. Hace soliloquios mientras juega. Su capacidad verbal va desde 12 a 1.000 palabras, según el caso.
- La comida: Tiene preferencias sobre los alimentos. Maneja bien la cuchara, aunque suele derramar un poco. Algunos ya comen solos.
- El desarrollo social y emocional: Sobre ello exponer que:
 - Imita el comportamiento de los adultos y de otros niños mayores.
 - Le entusiasma y disfruta cada vez más de la compañía de otros niños.
 - Es consciente, cada vez más, de su persona como individuo independiente de los demás.
 - Demuestra mayor independencia.
 - Comienza a mostrar oposición, a desafiar y a provocar.
 - Sobre la sociabilidad decir que el juego es paralelo al de otros niños. Todavía no puede compartir. Aferra sus posesiones y pelea por ellas a empujones, tirones de cabello, etc.
 - Gusta observar las actitudes de las personas y a otros niños. Colabora en las tareas domésticas.
 - Tiene más noción de lo que puede tocar o no.
- El sueño: Empieza a retener a la madre para dormirse. Algunos ya no mojan la cama de noche; e incluso puede que ya no duerman siesta.
- El juego: Es más organizado: le gusta tirar cosas y ver los objetos que se mueven. Juega con arena, piedras, agua, arcilla y plastilina. Le gusta los cuentos y cantos.

- Los juguetes recomendados: Pueden ser:
 - Libros de cuentos simples con imágenes grandes y coloridas.
 - Libros con ventanitas.
 - Teléfonos de juguete.
 - Juguetes para empujar o arrastrar.
 - Juguetes de encastre.
 - Juguetes y cajitas musicales.
 - Música en general.
 - Instrumentos musicales.
 - Cucharas de madera, revistas viejas, canastos, cajas y tubos de cartón y otros objetos irrompibles que estén por casa.

Las características más significativas del niño de edad comprendida entre 2 y 3 años son:

- Encuentra un [libro](#) específico que se le pide.
- Completa un tablero de formas geométricas de 3 piezas.
- Dibuja una línea horizontal imitando al adulto.
- Copia un círculo.
- Hace pares con los objetos de la misma textura.
- Señala "lo grande" y "lo pequeño", cuando se le pide.
- Dibuja imitando al adulto.
- Asocia [colores](#), estableciendo pares de objetos con idéntico [color](#).
- Discrimina semejanzas y diferencias entre objetos que presentan gran contraste.
- Coloca objetos adentro, afuera, arriba, abajo, cuando se le pide.
- Nombra la acción que muestran las ilustraciones.
- Hace pares con una figura geométrica y su [ilustración](#).
- Arma rompecabezas de cinco y seis piezas.
- Sabe a cual sexo pertenece.
- Establece diferencias entre "uno y dos" objetos, entre "muchos y pocos".
- Puede contar hasta tres y cuatro objetos.
- Indica su edad con los dedos.

De manera general se puede decir que el niño de 2 a 3 años cuando juega espontáneamente imita personajes conocidos, imita a los modelos de la televisión y las propagandas; reconoce los colores, los tamaños de los objetos (grandes, medianos y pequeños) y los conceptos espaciales (arriba, abajo, adentro, afuera).

Como síntesis de este apartado destacar que estas características son aproximativas puesto que cada niño es diferente y su evolución depende de diversos factores que le van a influir en su crecimiento general.

2. Las Nuevas Tecnologías en la infancia

Al realizar otro rastreo en distintas fuentes documentales (Internet, libros, revistas, etc.) para localizar documentos sobre la influencia de los medios tecnológicos en las primeras etapas de la vida, se ha seleccionado la siguiente información:

En primer lugar, citamos a la profesora Romero Tena (2006), puesto que nos plantea la idea de incorporar el ordenador como una herramienta de trabajo más para el aprendizaje de contenidos en educación infantil.

Y en este sentido, sobre la iniciación a la informática en el primer ciclo de educación infantil, recogido de <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/4250/4269.asp>, podemos exponer que: se puede afirmar que los niños que manejan programas educativos a edades tempranas, no sólo aprenden tareas de reconocimiento de colores y formas, estrategias de solución de problemas o tener una mayor coordinación óculo-manual, sino que procesan la información más tempranamente y desarrollan, entre muchas otras cosas, habilidades tan importantes como la atención selectiva, memoria, concentración, deducción y percepción. Incluso, en cada sala de dos a tres años tenemos El Rincón del Ordenador, y en las salas de 1 a 2 años, a partir de los 20 meses ya se presenta el nuevo rincón de juegos.

También, Sánchez, Ruiz y Palomo (2008) consideran que en la actualidad es un hecho que las TIC están cada vez más presentes en el ámbito escolar; y son las administraciones educativas las que están llevando a cabo este empuje de introducirlas en las aulas.

Los medios de comunicación conviven con nosotros como componentes de la era de la información. Y en esta línea, Guerra y René (2010), destacan que la familia y la escuela son consideradas los núcleos de crecimiento, desarrollo y referencia por excelencia para el colectivo infantil.

Para concluir este apartado podemos exponer que el niño manipula lo que en su entorno observa y convive con él, por ello, los medios tecnológicos son instrumentos que están a su alcance y forman parte de sus vidas.

2.-OBJETIVOS

- Conocer cómo los avances tecnológicos forman parte del sujeto desde edades tempranas.
- Conocer características del niño a los dos años.
- Saber qué aportan las Nuevas Tecnologías en la etapa infantil.

3.-DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO

En este caso, aportamos un caso real de un niño que tiene como objeto de apego el ordenador portátil de su madre:

“Manuel es un niño de 2 años y 3 meses de edad. Cuando nació su mamá le daba leche materna, y mientras lo alimentaba, lo tenía sujeto con un brazo y con el otro trabajaba con su ordenador portátil. A medida que el niño crecía, en su entorno veía mandos a distancia, televisores, teléfonos móviles, CD-Roms, DVD's, además de otros sistemas tecnológicos que están a la orden del día. Al pequeño, sus padres le ofrecían muñecos blanditos, mordedores, sonajeros... en definitiva, lo propio de su edad. Pero Manuel no se podía resistir al encanto de un buen mordisco al mando a distancia o al sonido del móvil con vibrador incluido.

Aunque sus padres leían y se documentaban con grandes mamotretos de libros repletos de características del bebé, sólo conseguían aumentar sus inquietudes puesto que Manuel con 2 años aún no pronunciaba su nombre ni construía frases de varias palabras como decían aquellos documentos; el pequeño sólo se limitaba a decir varias palabras sin entenderse bien: /papá/, /mamá/, /agua/, /patata/, /grúa/, /ordenador/ y /rueda/, por lo que su capacidad verbal era bastante restringida. En su

entorno familiar y de amigos todos tenían niños muy “vivos” que hablaban y hablaban aún siendo de edades similares a éste, ya sabían contar del 1 al 10, sabían diferenciar colores y objetos... Todos parecían preparados para la olimpiada del saber, mientras Manuel se limitaba a correr, desafiar y provocar a sus padres, reírse a carcajadas, pintar con bolígrafo todo su alrededor, y sobre todo, las actividades que más le gustaban, cambiar de canal con el mando a distancia, hacer fotos con la cámara digital de papá, llamar por teléfono a cualquier número registrado en la memoria, y más aún si cabe, alcanzar su gran sueño: teclear en el ordenador portátil de mamá. Esto último para él era toda una utopía pues cuando lo veía, mamá tenía que guardar rápidamente el portátil para que Manuel no pudiera alcanzarlo puesto que ya le había sacado distintas teclas en varias ocasiones.

Cuando el pequeño tenía 1 año y 8 meses ya sus papás le compraron su propio PC, todo un ordenador con juegos, colores, sonidos y hasta un ratón, pero claro, ese no le gustaba tanto, el de mamá era más divertido porque él sabía que navegando por las páginas Web podríamos encontrar a “Pocoyó”, “Juan y Tolola”, “Dora la Exploradora”... sí, esos dibujos que salen por la televisión y que él, aún sin saber hablar, sabía buscarlos perfectamente con el mando a distancia de la tele, ese mando que le falta un botón porque de pequeño se lo tragó.

Navegando por la red para localizar documentación sobre el juego en la infancia, sus papás encontraron en la página Web: <http://www.netdoctor.es/XML/verArticuloMenu.jsp?XML=003428> una información de la pediatra Dra. Llopis (2008) donde exponía que era difícil determinar el origen de los juguetes, pero que ya en el antiguo Imperio Romano los niños se entretenían con muñecas de marfil y con tabas; posteriormente, con la revolución industrial y las nuevas tecnologías el concepto de juguete sufrió un cambio bastante considerable, ya que la producción de la industria juguetera ha evolucionado desde los carritos artesanales de madera y las muñecas de trapo a modernos videojuegos cada vez más sofisticados, muñecas parlantes que emulan los comportamientos de los bebés o coches con control remoto.

Y en esto, sí estaba de acuerdo el pequeño Manuel, puesto que para él no se puede comparar el ordenador de mamá con esas teclas tan irresistibles, con los juguetes característicos y propios a su edad. Es más, cuando salíamos a pasear, Manuel no llevaba en el carrito el típico globo o el juguete de moda, no, Manuel llevaba el ratón del ordenador que le recordaba al portátil. En fin, como éste es un caso real, y todos los niños tienen un objeto de apego, el de Manuel es el ordenador portátil HP, ese que le enseña sus dibujitos preferidos, el mismo compañero con el que trabajaba mamá mientras él tomaba el pecho”.

4.- RESULTADOS Y/O CONCLUSIONES

Hemos narrado la historia de un caso real, y podemos concluir diciendo que el entorno donde nace y crece la persona lo va a definir de una u otra manera. De esta forma, si el individuo se desarrolla en un contexto donde las Nuevas Tecnologías son instrumentos asequibles a él, las tomará como parte de su ámbito, y el conocimiento que adquiera en su hogar lo podrá trasladar al aula educativa, y viceversa. Y por tanto, que desde la práctica se puede corroborar la teoría expuesta, con el caso real planteado de un niño de dos años cuyo juguete preferido es un ordenador.

5.- BIBLIOGRAFÍA

Cabero Almenara, J. (Coord.) (2006). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Madrid, Mc Graw Hill.

Cabero Almenara, J. (2009). “Las TICs y el desarrollo de las competencias básicas. Una propuesta para Educación Primaria”. MAD.

Guerra Liaño, S. y Renés Arellano, P. (2010). “LA Formación en medios y pantallas de las familias”. [Pixel-Bit: Revista de medios y educación](#), 36, 93-202.

Llopis Garrido, M^a C. (2008). “El juego en la infancia”. Documento Web: <http://www.netdoctor.es/XML/verArticuloMenu.jsp?XML=003428>

Romero Tena, R. (2006). *Nuevas Tecnologías en Educación Infantil. El rincón del ordenador.*

Sánchez Rodríguez, J.; Ruíz Palmero, J. y Palomo López, R. (2008). *Enseñanza con TIC en el Siglo XXI. La escuela 2.0.*

Documentos Web:

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0400/402.ASP>

<http://www.monografias.com/trabajos15/cognitivas-preescolar/cognitivas-preescolar.shtml>

http://www.planetamama.com.ar/view_nota.php?id_nota=1169&id_etapa=35&id_tema=96

<http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/4250/4269.asp>