



## EL USO DE INTERNET Y NUEVAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA CON RESULTADOS PRELIMINARES

**Benito Isael Sánchez Monroy**

Maestría en Investigación de la Educación.

Instituto Superior de Ciencias de la Educación del Estado de México.

---

**Área:** Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación.

**Línea temática:** Acceso a las TIC, inclusión, equidad en contextos digitales y justicia social desde la diversidad.

**Porcentaje de avance:** Cincuenta por ciento (50%)

---

**Resumen:** El presente estudio muestra los resultados de una propuesta de intervención educativa realizada en el sexto grado de educación primaria basado en la metodología investigación-acción. Durante la acción se implementaron distintas estrategias y actividades para favorecer el aprendizaje escolar en la asignatura de Geografía mediante el uso de dispositivos tecnológicos (con los que contaba el estudiante) tales como: celulares, tabletas, laptops, cámaras, entre otros, poniendo especial énfasis en aquellos que tuvieran conexión a internet y contaran con un sistema Android o IOS para descargar diferentes aplicaciones digitales. De esta manera se propusieron actividades áulicas que permitieron el uso y acceso a contenidos digitales a través de dichos dispositivos, atendiendo a los temas referentes al comercio internacional, cadenas productivas y consumo responsable. La escuela donde tuvo lugar la intervención no contaba con centro de cómputo y recursos tecnológicos necesarios para la educación digital de los alumnos, no obstante, contaba con el servicio de internet, lo cual permitió realizar la propuesta al diagnosticar que buen porcentaje de los estudiantes contaba con distintos dispositivos que podían llevar al aula. Como parte fundamental de la propuesta se diseñaron estrategias grupales donde los estudiantes trabajando en equipo compartieron, jugaron y exploraron diferentes aplicaciones y págs. web aportando así mayor interés, motivación y asimilación de contenidos hacia aprendizaje de la Geografía y favoreciendo el uso crítico y responsable del internet y tecnologías digitales.

**Palabras clave:** Internet, Tecnologías digitales, Aprendizaje escolar.

## Introducción

La necesidad de generar interés y motivación por el aprendizaje escolar es de suma importancia para que el estudiante encuentre sentido hacia lo nuevo que esta por aprender. El interés por una actividad es despertado por una necesidad, la misma que es un mecanismo que incita a la persona a la acción. Preguntémonos entonces, si la tecnología y medios digitales son herramientas que pueden favorecer el interés y motivación en aula, pero principalmente, cómo y de qué manera ha de utilizarlos el docente a favor del aprendizaje escolar.

La propuesta de intervención que se llevó a cabo se desarrolló en la Escuela Primaria Isidro Fabela, ubicada en la colonia Valle de los Sauces, Atlacomulco, Estado de México, en el grupo de sexto grado. El problema principal se detecta al reconocer la poca relevancia e interés por el aprendizaje escolar que muestran los estudiantes, específicamente en lo referente a contenidos curriculares en asignaturas tales como Matemáticas, Historia, Geografía y Formación Cívica y Ética, dando como resultado desorden constante en el aula, conflictos entre compañeros, peleas, malos comportamientos, pero sobre todo bajos niveles de aprendizaje.

Una de las características relevantes del grupo es que la mayoría de los estudiantes manifiestan tener contacto frecuentemente con medios y dispositivos tecnológicos, de hecho, se puede notar que han acumulado una serie de conocimientos técnicos, culturales, sociales y lingüísticos propios de los programas y contenidos que ven, por ello, resulta importante conocer las características del alumnado con respecto a las oportunidades de acceso y contacto con los medios digitales, de tal modo que podamos identificar quiénes y de qué forma tienen acceso. De esta forma y partir de los datos obtenidos en un diagnóstico aplicado al grupo resultó factible diseñar situaciones didácticas donde los estudiantes pudieran hacer uso de sus dispositivos en el aula con fines didácticos ya que cerca de la mitad del grupo tenían celular propio.

De esta manera las estrategias diseñadas en la investigación buscaron la vinculación entre el aprendizaje escolar manifiesto en los planes y programas de estudio de educación primaria y el uso de internet y dispositivos digitales a través de estrategias didácticas que permitieran la integración adecuada y pertinente en el aula. En este sentido, en conjunto con el titular frente a grupo de sexto grado se determinó que convenía el trabajo en la asignatura de Geografía, esto derivado del poco interés y relevancia que los estudiantes muestran para con la asignatura, igualmente por la poca atención que se le da a esta asignatura normalmente privilegiando asignaturas como Español, Matemáticas y Ciencias Naturales, pero sobre todo al bajo rendimiento que varios alumnos obtuvieron en las evaluaciones trimestrales.

## Planteamiento del problema

En la época actual la cultura y sociedad están sufriendo importantes transformaciones de fondo, los modos de circulación del saber, el advenimiento de nuevas tecnologías, las relaciones sociales, el núcleo

familiar y los hábitos de cada sujeto, se configuran constantemente para tener lugar en una época sin precedentes históricos y debido a tales cambios es fundamental que la escuela adopte una postura abierta de cambio y transformación para poder impactar de buena forma.

En este sentido el carácter rígido y formal que caracteriza el aprendizaje escolar encuentra poco valor y significado, pues la escuela tiende a olvidar las características y necesidades propias de los infantes limitando así la vasta capacidad y energía física, emocional e intelectual que los niños poseen por naturaleza. Existen enormes potencialidades que los niños y niñas poseen desde el nacimiento. Pero es necesario ofertar un medio, un tipo de educación coherente, que ayude a que todas esas capacidades encuentren una forma de desarrollo y de expresión (Hoyuelos, 2010). Es justamente hoy, en esta época de innovaciones y cambios tecnológicos donde el profesionalismo y creatividad docente debe ponerse de manifiesto para influir de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes y desde las aulas correlacionar el fuerte impacto de los medios digitales con los contenidos de enseñanza del currículo escolar.

De acuerdo con Margarita Poggi el aprendizaje escolar se caracteriza por ser “un aprendizaje específico que implica descontextualizaciones y recontextualizaciones, que aparece como despersonalizado, ahistórico y fragmentado, que supone una asincronía entre el tiempo didáctico y su tiempo propio, que implica rupturas y conflictos cognitivos”. Desde esta perspectiva el aprendizaje escolar puede presentarse como irrelevante, si se transmite tan distante de la experiencia y construcciones cognitivas del niño. El alumno es un procesador activo de la información, por lo tanto, el aprendizaje escolar es difícil de conseguir sin la incorporación de estrategias, estímulos y motivaciones que despierten el interés y curiosidad del estudiante (Poggi, 27).

De acuerdo con Fartura, Pessoa, y Barreira (2014) la constante evolución de las tecnologías digitales ha transformado los modos de vida de las personas y, particularmente, el modo de aprendizaje. La información está disponible y su actualización se vuelve progresivamente más rápida. La escuela cedió su papel de fuente única de información a muchas otras formas de aprender. De este modo, el papel de la escuela tendrá que evolucionar y proveer a los alumnos no solo de competencias de lectura, escritura y razonamiento, sino también de competencias que les permitan utilizar de forma eficaz la tecnología que los rodea y adaptarse a nuevas realidades de aprendizaje.

Es de considerar los posibles potenciales para el progreso y desarrollo social que ofrece la tecnología digital y es muy común el diálogo sobre los beneficios y apoyos que ésta supone para el ámbito educativo; sin embargo, numerosos estudios fundamentan también los efectos negativos emergidos del mal y desinformado uso de estas nuevas tecnologías. De acuerdo al Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF, 2017) en su informe “Niños en un mundo digital” señala que más allá del daño a los niños que la tecnología digital puede ocasionar como contribuir a la depresión y a la ansiedad infantil, situación por cierto muy manifiesta dentro de las aulas, también se encuentra su capacidad de promover e incitar a la violencia a una escala masiva que afecta la vida y el futuro de cientos de miles de niños.

Los niños del presente con estas nuevas características, formas de vida, comunicación y acceso a la información exigen un giro pedagógico que se ajuste a sus necesidades y valore el lugar tan sustancial que tienen en la sociedad. La labor que nos corresponde a los docentes es asumir una postura de innovación y cambio independientemente de los obstáculos y dificultades que se tengan en el sistema educativo y escuela, apostando por la inclusión del uso y manejo consiente y crítico del internet y nuevas tecnologías digitales favoreciendo así el desarrollo integral del estudiante.

## Objetivo de la investigación

La relevancia del uso de las nuevas tecnologías se encuentra cada vez más vinculada a la vida y cultura de la sociedad actual; por ello, se torna fundamental que la escuela como institución social formadora, ajuste sus prácticas, cuestione sus métodos e incorpore desde las aulas nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje acordes a la época digital, pero sobre todo, forme y oriente a los estudiantes para el buen y sano aprovechamiento de estas tecnologías, favoreciendo la actitud crítica hacia la multiplicidad de contenidos disponibles en la red, generando también conciencia de los beneficios y desventajas que tienen para su desarrollo personal y social.

Desde esta mirada surge el objetivo principal de la investigación: Diseñar e implementar estrategias para favorecer el aprendizaje escolar a través del uso de internet y dispositivos digitales en educación primaria.

### Descripción de la experiencia de la intervención

Es de esta manera que las estrategias implementadas pusieron de manifiesto el uso de varios dispositivos digitales que los estudiantes utilizan normalmente en su vida cotidiana tales como celulares, tabletas, computadoras, laptops, cámaras y bocinas pero esta vez dándoles un uso didáctico y lúdico con el fin de aproximarnos y adentrarnos en ciertos temas que muchas veces resultan de difícil comprensión y que en repetidas ocasiones no encuentran sentido y relevancia para su aprendizaje.

El plan de intervención diseñado tuvo como eje principal la puesta en práctica 3 acciones concretas las cuales a través de diferentes actividades, pretendían abordar temáticas de la Economía mundial del cuarto bimestre de la asignatura de Geografía. Comenzando por las “Tareas digitales” éstas pretenden dar un giro a las tareas tradicionales y motivar a los estudiantes para su realización desde casa, mediante el uso del correo electrónico. Esta primer acción pretende favorecer el uso correcto del internet, en la cual el docente enviará una lista de actividades al correo del niño con la peculiaridad de referir actividades tales como: visita y consulta de páginas de internet, observación y análisis de videos, descarga y uso de aplicaciones didácticas o juegos, que también se usarán la segunda acción referida al uso de ciertas aplicaciones digitales para dispositivos celulares o tabletas dentro del aula.

Las “Sesiones digitales” pretenden favorecer el interés y motivación por el tema a trabajar, básicamente consisten en el trabajo por equipos al inicio de las sesiones mediante el uso aplicaciones digitales para

celular o tableta, las cuales por supuesto serán cuidadosamente seleccionadas y solicitadas por el docente (a través de las tareas digitales) para su vinculación con los temas de estudio mediante diferentes actividades plasmadas en las secuencias didácticas para cada sesión. Cabe resaltar que estas aplicaciones tales como “Quiz de geografía” son herramientas digitales disponibles y gratuitas para todo público en “Play Store” o “App store” pero que este caso el maestro utilizará para el desarrollo de aprendizajes escolares propios del plan de estudios, aquí es importante subrayar la realidad de que no todos los estudiantes cuentan con un celular o tableta para usar las aplicaciones, de allí la estrategia del trabajo en equipo.

Por último, la acción alusiva al “Uso de aparatos y dispositivos tecnológicos en el aula” por parte del profesor para el apoyo al desarrollo de los temas de Geografía, mediante el uso de distintos aparatos y dispositivos tales como el retroproyector, bocinas, micrófonos, computadora, celular, tableta y por supuesto del Internet. Se pretende aprovechar el impacto de la imagen, audio y video para atender los diferentes estilos y necesidades de aprendizaje específicos de cada estudiante, generando así un ambiente más atractivo y propicio para el desarrollo de aprendizajes, competencias y desarrollo integral de los estudiantes.

### **Descripción de los resultados parciales**

A partir del uso y puesta en práctica de las acciones citadas anteriormente se pretende brindar atención y favorecer el aprendizaje escolar detonando mayor interés y motivación por los temas de estudio y favorecer su mejor comprensión, pero sobre todo atender la necesidad inminente de brindar una educación digital y tecnológica a los niños de la posmodernidad, a partir del uso consiente y mesurado de dispositivos como el celular y el sano aprovechamiento del internet. A continuación se describen acontecimientos importantes ocurridos en la puesta marcha de la intervención, detallando acontecimientos y dificultades presentadas por los alumnos durante la clase.

Durante el primer día de intervención se dio a conocer a los alumnos que las tareas digitales serian enviadas por correo electrónico, lo cual causo bastante emoción, en cuanto a las “Sesiones digitales” les motivo mucho el hecho de saber que dentro del aula habría la posibilidad de utilizar el celular, tableta o computadora en conjunto con el uso aplicaciones y juegos para el desarrollo de los temas de la clase y sobre todo la posibilidad de usar internet con fines didácticos dentro del aula.

En el segundo día se dio inicio con las “Sesiones digitales” y se realizó un análisis grupal sobre la primer tarea digital. En un primer momento ya reunidos en equipos, los estudiantes comentaron acerca de su experiencia con la tarea ¿Qué les había parecido?, ¿qué dificultades habían enfrentado?, ¿quiénes la habían logrado terminar?, ¿quién necesito apoyo algún familiar? y ¿si había aportado algo al aprendizaje de la geografía? Los estudiantes se manifestaban contentos con la actividad, mencionando que les había gustado usar el correo electrónico y comunicarnos mediante éste, también descargar y jugar las aplicaciones, así como utilizar la computadora e el internet para investigar. Sobre todo mostraron mucho interés por aplicación “Quiz de Geografía” donde se les pidió que jugaran por cierto tiempo como tarea.

La primer sesión digital dio inicio con el juego “Quiz de geografía” el cual por cierto llamo mucho su atención ya que el audio, imágenes, ejercicios y retos que éste planteaba les resultaba muy interesante, el hecho de jugarlo y resolverlo entre amigos y compañeros resultó en el desarrollo ordenado y disciplinado de la clase, situación que realmente no se esperaba, pues era la primera vez que se trabajaba. Esta situación y el gran interés mostrado por los estudiantes resultó en el reajuste de la planeación tomando la decisión de permitirles continuar el juego por más tiempo y avanzar en las preguntas y datos interesantes que éste planteaba.

En la sesión siguiente la clase inicio con la esperada sesión digital, la cual se realizó por equipos con el uso de la aplicación “Quiz de geografía” la cual poco a poco continuaba apoyando a los niños en el conocimiento de Geografía. En esta ocasión (debido a que iba a ser la última vez que se utilizaría en clase) cada sub-equipo (los equipos se dividían de acuerdo al número de aparatos celulares o tabletas con que se contaba) se enfrentó con otro a modo de competencia para ver quién al final de la sesión obtenía mayor puntaje. La actividad duro quince minutos y los niños se mostraron muy interesados y atentos con el uso de la aplicación.

Se apreció con claridad el dominio respuestas, datos y contenidos para el logro de respuestas correctas, situación que en clases anteriores se tornaba muy contraria pues los estudiantes tenían importante número de errores a la hora de responder a las preguntas dentro de la aplicación y claro sus puntajes en el juego eran bajos. Cabe mencionar que esta aplicación “Quiz de Geografía” guarda estrecha relación con el tema del “Comercio internacional” pues muestra datos importantes de los países y posibilita el análisis y reflexión sobre el tipo de actividades y productos que cada país puede importar o exportar.

Durante la última sesión de intervención se utilizó la aplicación “Water Factory” la cual consistía básicamente en realizar misiones como trabajador de una fábrica de agua, realizando virtualmente actividades de una cadena productiva (producción, transformación, traspotación, comercialización y consumo) en este caso del agua. Para los niños resulto muy interesante, motivante y entretenida, ya que para ellos no significaba aprendizaje, más bien un rato de juego y esparcimiento. De igual forma, pudo notarse que poco a poco se iban adaptando mejor como grupo, sobre todo al trabajo en equipo ya que lograron establecer mejores relaciones e interacciones entre ellos, situación que era difícil de conseguir en meses anteriores.

Por último cabe mencionar que además de las actividades con las aplicaciones digitales también se diseñaron estrategias para el uso de recursos digitales en el aula, tales como: proyección de videos, mapa mundial, realización de un guion radiofónico, toma de fotografías, videos, realización de tutoriales por parte de los estudiantes, entre otros. Lo importante fue que siempre se propiciaba la reflexión mediante preguntas y el diálogo para favorecer al buen uso del internet y dispositivos digitales como forma de esparcimiento, aprendizaje y trabajo.

En términos generales las actividades resultaron relevantes para los estudiantes y fueron acogidas con mucho agrado. Tanto las tareas como las sesiones digitales apoyaron el aprendizaje escolar y favorecieron

el uso de internet y tecnología digital que es precisamente el objetivo de la investigación, no obstante, es preciso mencionar que tras un ejercicio reflexivo y analítico será importante evidenciar los resultados de evaluación obtenidos a partir de las actividades realizadas y determinar en qué medida apoyaron el desarrollo y consolidación de aprendizajes, aun con esto se sabe que hay cosas que mejorar y sobre todo analizar para su adecuación para con el grupo.

## Bibliografía

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. (julio-diciembre de 2009). La motivación y el aprendizaje. *ALTERIDAD. Revista de educación*, 20-32. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>

Forero de Moreno, I. (junio de 2009). La sociedad del conocimiento. *Revista científica "General José María Córdoba"*, 40-44. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476248849007>

Hoyuelos, A. (enero-abril de 2010). La identidad de la educación infantil. *Revista do Centro de Educação*, 35(1), 15-23. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=117116990002>

Lopez Neira, L. R. (1 de enero - abril de 2017). Indagación en la relación aprendizaje - tecnologías digitales. *Educación y Educadores*, 20(1), 91-105. doi:10.5294/edu.2017.20.1.5

Poggi, M. (2015 de julio de 27). *Sobre continentes y contenidos del aprendizaje escolar*. Recuperado el 13 de enero de 2019, de Multi Language Document: <https://vdocuments.site/margarita-poggi-sobre-continentes-y-contenidos-el-aprendizaje-escolar-en-apuntes-y-aportes-para-la-gestion-curricular.html>