

TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

Ma. Guadalupe López Bedolla

Tecnológico Nacional de México/Instituto Tecnológico de Roque
bedollagpe@gmail.com

María del Socorro Ríos Castro

Tecnológico Nacional de México/Instituto Tecnológico de Roque
rics_2002@yahoo.com

Karla Guadalupe Rodríguez Reyes

Tecnológico Nacional de México/Instituto Tecnológico de Roque
ale.2014.rgz@outlook.es

Vianey Delia Rodríguez Velázquez

Tecnológico Nacional de México/Instituto Tecnológico de Roque
viannymar@gmail.com

Omar Merino Alvarado

Tecnológico Nacional de México/Instituto Tecnológico de Roque
omar_ma_@outlook.com

Resumen

Actualmente la tecnología de información y comunicación ha estado influyendo mucho alrededor del mundo, dando un cambio drástico a la humanidad; en la educación, se han implementado diferentes formas de llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje incorporando la tecnología.

Años atrás no existía este contexto, pues para obtener información o comunicarse con alguna persona solo se utilizaban los libros, cartas, postales, telégrafo, y otros. Ahora la tecnología abarca todos esos medios, pues con las nuevas tecnologías de la información y comunicación (tic), es posible obtener información de cualquier tema, descargar libros electrónicos o leerlos en línea, también comunicarte con tus seres queridos o personas de otro lugar del mundo por medio de redes sociales,

correo electrónico, video llamadas, así como enviar documentos electrónicos, imágenes, videos y sonidos utilizando como medio el correo electrónico o mensajería instantánea.

Palabra(s) Clave(s): Educación básica, Educaplay, Internet, Tecnología.

Abstract

Today information and communication technology has been influencing much around the world, giving a drastic change to the humanity, since different forms of education have been implemented incorporating the technology.

Years ago there was no such context, because in order to obtain information or communicate with a person only used books, letters, postcards, telegraph, etc., now the technology covers all that because it is possible to obtain information from any thing, download e-books or read them online, also communicate with your loved ones or people from another place through social networks and video calls, as well as send electronic documents, images, videos and sounds using as medium e-mail or instant messaging.

Keywords: Basic Education, Educaplay, Internet, Technology.

1. Introducción

Debido al gran avance de la tecnología en el mundo, es importante que los niños de nivel básico de educación se inicien en el aprendizaje del uso de una computadora para mejorar su rendimiento académico, pero no solo es el hecho de tener una computadora, si no que los niños aprendan de una manera divertida y práctica, el significado de lo que se está haciendo en ella.

Fomentando el uso de herramientas educativas, que apoye de manera adecuada el uso de las tics incorporadas a la educación de niños(as) en edad de nivel básico de educación (entre 6 y 12 años), será posible incrementar el nivel de educación básica para pasar de un nivel insuficiente y elemental a un nivel bueno y excelente, ver figura 1.

Hoy en día es imprescindible conocer el manejo de las nuevas tecnologías de la información y comunicaciones para estar acorde al desarrollo global y no quedarse

rezagado en el conocimiento tecnológico que forman una brecha digital entre las personas de un país.

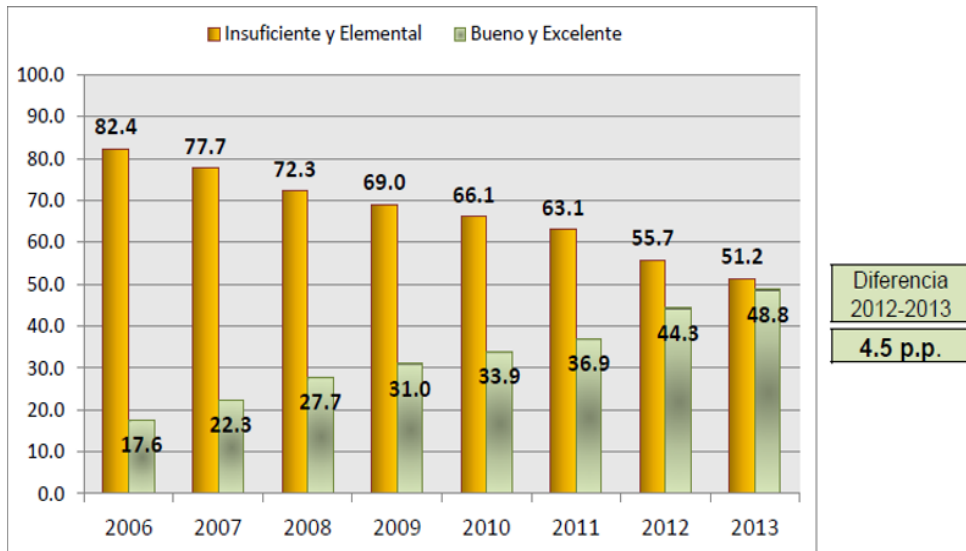


Figura1 Resultados Históricos 2006-2013 (Fuente: Enlace Primaria Matemáticas).

2. Métodos

Este estudio se realizó desde el abordaje de la investigación aplicada y corroborando los resultados con un enfoque mixto combinando el enfoque cualitativo y cuantitativo.

La presente investigación comenzó mes de abril de 2017, en la Escuela Primaria Gregorio Torres Quintero C.C.T. 11EPR0537K, ubicada en la calle Pedro Núñez de la Rioja No.102, Zona Centro Celaya, Gto. La directora del plantel, la profesora Claudia Azucena Montecillo Palma en una entrevista se comentó el motivo de la investigación.

Los autores para obtener resultados se basaron en las siguientes técnicas de investigación:

- a) Encuestas: Se aplicaron encuestas a un grupo de 50 niños, esto con el fin de obtener datos para el análisis. Esta técnica se realizó en dos ocasiones en el periodo escolar de enero – junio 2017.
- b) Conferencias: Herramienta que se utilizó para proporcionar información más detallada a los niños acerca de la tecnología y su uso en la educación. La

conferencia tuvo una duración de aproximadamente 30 minutos hablando sobre el tema de manera que los niños no lo encontrarán aburrido.

- c) Implementación de actividades didácticas: Las actividades que se presentaron a los estudiantes fueron desarrolladas en la plataforma educativa de Educaplay, sirviendo de apoyo para fortalecer su aprendizaje de una manera divertida y así despertar el interés por aprender cosas nuevas y de utilidad para su educación.

Educaplay es un portal en línea de uso libre, contiene actividades educativas multimedia, permite la creación de recursos interactivos educativos para que se puedan usar en el aula, ver figura 2. Además, se puede crear colecciones de actividades o grupos tanto con alumnos como con otros compañeros y docentes.



Figura 2 Logotipo de la plataforma Educaplay (Fuente <http://es.educaplay.com>)

Las actividades que permite crear la plataforma de Educaplay se muestran en la tabla 1. Cuentan con la ventaja de que su uso es sencillo e intuitivo, la misma plataforma va indicando paso a paso qué se debe hacer para tener las actividades listas para su uso, además parten de una misma base común, permitiendo que al crear una actividad las demás resulten más sencillas.

3. Resultados

Para la recolección de los datos, se aplicó una encuesta con 13 preguntas básicas para identificar el nivel de conocimiento de los alumnos respecto al uso de la tecnología que hoy en día utilizan, como son internet, manejo de la computadora, dispositivos electrónicos y otros (figura 3).

El 3 de mayo de 2017 se impartió una conferencia en la escuela, con la finalidad de explicar la importancia de usar de manera adecuada la tecnología en su aprendizaje, invitándolos a ingresar a la plataforma de Educaplay (figura 4).

Tabla 1 Actividades de la plataforma Educaplay




ACTIVIDADES	
 Adivinanzas	 Mapa interactivo
 Sopa de letras	 Crucigrama
 Completar	 Relacionar palabras / letras
 Diálogo	 Dictado



Figura 3 Aplicación de encuesta a estudiantes de primaria.



Figura 4 Conferencia en la escuela primaria

En el uso de Educaplay, los estudiantes la resolvieron las actividades propuestas de acuerdo a su nivel académico, generando un resultado positivo al mantener el interés de los estudiantes por resolver las actividades correctamente (figura 5).



Figura 5 niños de la primaria mostrando interés por realizar las actividades propuestas

Los resultados de las encuestas aplicadas respecto a la edad de los encuestados arrojan que la mayoría son niños de 11 años (figura 6).

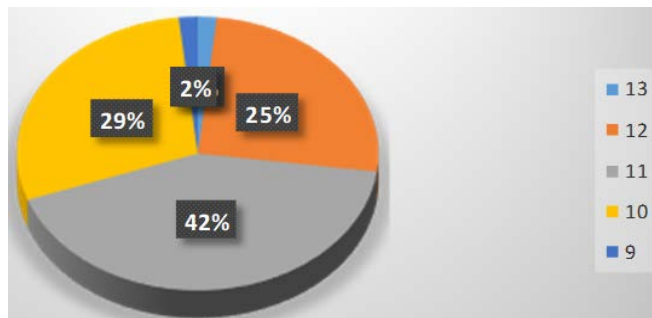


Figura 6 Edad de niños encuestados de la primaria Gregorio Torres Quintero

Respecto al género de los encuestados, hay una ligera mayoría de los encuestados que corresponden al género femenino con 51 % contra 49 % de género masculino (figura 7).

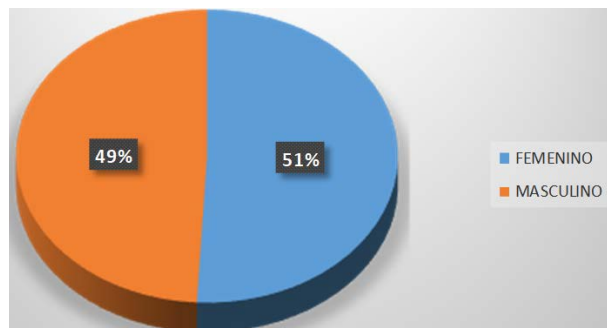


Figura 7 Género de niños encuestados de la primaria Gregorio Torres Quintero

Otro resultado interesante es saber que el 61 % de los niños tienen acceso a un teléfono celular, pues es el dispositivo que utilizan con más frecuencia (figura 8). También se puede ver en la figura 9 que internet es el medio que más utilizan para realizar sus tareas y consultar información.

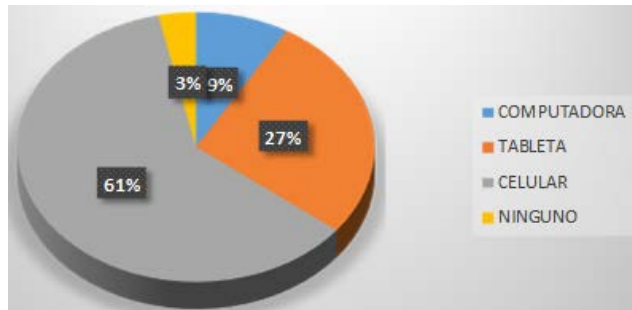


Figura 8 dispositivos más utilizados por los niños encuestados

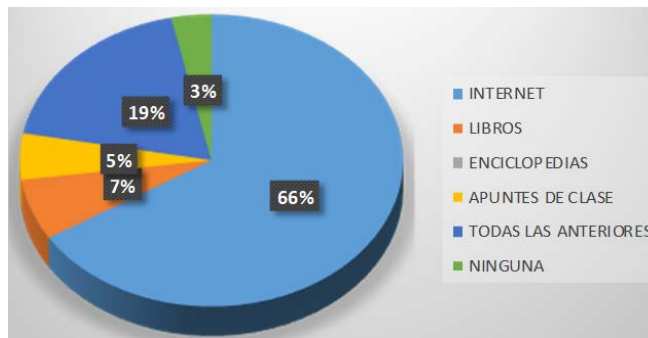


Figura 9 medio más utilizados para realizar sus tareas.

4. Discusión

Actualmente el gobierno de México ha buscado estrategias y herramientas, para incorporar la tecnología en la educación pública de nivel básico, que despierte en los niños el interés por aprender más mediante el uso de dispositivos tecnológicos; sin embargo, la infraestructura de muchas instituciones no permite tener resultados favorables al respecto.

Las técnicas de investigación planteadas arrojan resultados favorables al observar la curiosidad y el interés que despierta en los estudiantes, profesores y directivos las actividades de enseñanza que se pueden realizar en plataformas educativas de uso libre, se considera que las actividades con la plataforma de Educaplay

pueden ser una opción viable al momento de hacer las planeaciones académicas del ciclo escolar.

Sin lugar a dudas, falta mucho trabajo por hacer. Los profesores y directivos de educación básica, requieren de mayor capacitación respecto al uso de las tics; por otra parte los niños usan en la mayoría herramientas tecnológicas, pero falta fomentar su uso adecuado para sacarle un mayor provecho a las herramientas educativas que existen en línea.

5. Bibliografía y Referencias

- [1] Correa Leticia, (2013, Evento internacional herramientas y recursos para educación virtual). <http://www.virtualepn.edu.ec/evento2013/Presentaciones/LeticiaCorreaEducaplay.pdf>.
- [2] El Educador, (2006, Computadoras e Internet en la escuela, revista bimestral del grupo editorial Norma).
- [3] Fernández Prieto Manuel Santiago, (Las Nuevas Tecnologías en la Educación, Universidad Autónoma de Madrid).
- [4] Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2015, Reporte sobre Índice de desarrollo Humano (IDH) y brecha digital) Recuperado de: http://hdr.undp.org/sites/default/files/hdr_2015_report_sp.pdf