



“EL CELULAR COMO PODEROSA HERRAMIENTA EDUCATIVA”

Daniel Osvaldo Cervigni

Profesor Universitario para el Nivel Secundario y Superior

2023

RESUMEN

El presente trabajo se enfoca en el rol del teléfono celular en la vida cotidiana de los adolescentes y aprovechar su potencial como herramienta educativa.

Datos estadísticos nos revelan que la mayoría de las personas en Argentina, particularmente los adolescentes, utilizan este dispositivo en todas las actividades del día; lo que conlleva a plantear un gran desafío muy importante para la educación, ¿lo incorporamos o lo desechamos?

En vez de suprimir su uso en la escuela, la propuesta se centra en “beneficiarse” al utilizarlo como herramienta educativa, enriqueciendo así el proceso de aprendizaje.

En este contexto, se propone analizar el celular desde una perspectiva educativa y constructiva y no como un obstáculo para la educación, aprovechando las oportunidades que el celular puede brindar.

Por tanto, el trabajo plantea la integración pedagógica del teléfono celular en entornos de educación secundaria con el objetivo de ofrecer una orientación y formación adecuadas a los educadores para su uso en el aula, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva.

Partiendo del reconociendo de su presencia en la vida de los estudiantes, se guiará la forma de la adaptación del mismo a enfoques pedagógicos que aprovechen al máximo este recurso, buscando transformar al celular de

"enemigo de la educación" a un aliado que fomente la construcción del conocimiento en esta era digital.

PALABRAS CLAVES

Teléfono celular – Educación - Estrategias Pedagógicas y didácticas - Los adolescentes y los teléfonos celulares - Uso del Celular en forma educativa - Herramienta de aprendizaje – Transformación Digital.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN.....	pág. 05
2.PREGUNTA.....	pág. 06
3.PALABRAS CLAVES.....	pág. 06
4.HIPÓTESIS.....	pág. 07
5.OBJETIVO.....	pág. 07
6.JUSTIFICACIÓN.....	pág. 07
7.MARCO TEÓRICO.....	pág. 08
7.1. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES	pág. 08
7.2.LOS ADOLESCENTES Y LOS TELÉFONOS CELULARES.....	pág. 09
7.3.E-LEARNING, M-LEARNING Y TELÉFONO CELLULAR	pág. 11
8.METODOLOGÍA.....	pág. 12
8.1. DE LOS CUESTIONARIOS.....	pág. 13
8.1.1. ENCUESTA A DOCENTES.....	pág. 13
8.1.2. ENCUESTA A ALUMNOS.....	pág. 21
8.2. DE LA OBSERVACIÓN	pág. 23
8.3 RESULTADOS.....	pág. 24
8.3.1.DE LA ENCUESTA A DOCENTES.....	pág. 24

8.3.2.DE LA ENCUESTA A ALUMNOS.....	pág. 30
8.3.3.DE LA OBSERVACIÓN	pág. 32
8.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	pág. 33
8.5. CONCLUSIONES.....	pág. 35
9.PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN.....	pág. 36
9.1. OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN.....	pág. 37
9.2. PROPUESTA O ACCIONES DE INTERVENCIÓN A REALIZAR.....	pág. 38
9.3. LUGAR.....	pág. 54
9.4. TEMPORALIDAD.....	pág. 55
9.5. DESTINATARIOS.....	pág. 55
9.6. FACTIBILIDAD O VIABILIDAD Y RECURSOS.....	pág. 55
9.7. IMPACTO.....	pág. 56
9.8. RESULTADOS ESPERADOS.....	pág. 57
9.9. EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN.....	pág. 58
10.BIBLIOGRAFÍA.....	pág. 59

1. INTRODUCCIÓN

El teléfono celular, nuestra sombra, nuestro dispositivo tecnológico que nos acompaña a todos lados, como un compañero inseparable en nuestra vida cotidiana, se encuentra presente a nuestro lado en cada momento. Mientras lees estas líneas, es probable que tengas consciencia de donde se encuentra o, incluso, lo tengas cerca tuyo.

Niños y adolescentes, crecieron a su lado y hoy están “tutoriados” por esta tecnología donde realizan las mayorías de sus acciones, desde jugar, escuchar música, comunicarse hasta ser su gran gurú en la búsqueda de información.

En la Argentina 88 de cada 100 personas usan teléfono celular y 87 de cada 100 utilizan internet, según los datos brindados por el INDEC del informe técnicos / Vol. 6, n° 89, cuarto trimestre de 2021 (<https://www.indec.gob.ar/indec/web/Nivel4-Tema-4-26-71>).

¿Podemos tapar el sol con la mano? ¿Podemos combatir su uso en los colegios, escapando a una realidad que se encuentra presente? ¿O por qué no podemos utilizar todo su potencial, como una herramienta que nunca antes en la historia de la educación existió, para incorporarla y mejorar el aprendizaje.

Por lo tanto, lo podemos ver como un problema o bien optar en tener un poderoso aliado.

Por eso lo trataremos en este último sentido, desvelando los mitos del “enemigo de la educación”, no por ello fue vetado su uso por la ley provincial nro. 12.686 en noviembre de 2006 donde es su artículo primero reza lo siguiente : “Prohíbase el uso de aparatos de telefonía celular o equipos similares, cualquiera sea su tecnología, por parte del personal docente, no docente y alumnos en los establecimientos escolares dependientes del Ministerio de Educación de la Provincia, durante los horarios de dictado de clases”. Como dice nuestro refrán ¿“muerto el perro se acabó la rabia”?

2. PREGUNTA

¿Qué estrategias pedagógicas y didácticas utilizar para lograr un uso del celular en forma educativa, incorporando así una herramienta de aprendizaje en el aula de nivel secundario?

3. PALABRAS CLAVES

- Estrategias Pedagógicas y didácticas
- Tecnologías de la información y de los teléfonos celulares
- Los adolescentes y los teléfonos celulares
- Uso del Celular en forma educativa
- Herramienta de aprendizaje
- Aula Nivel Secundario

4. HIPÓTESIS

Cambiando el sentido al mito del celular como un enemigo del aprendizaje, logrará su uso en forma educativa, potenciando el aprendizaje.

5. OBJETIVO

Principal: Incorporar el uso, en forma educativa, del celular en las aulas de nivel secundario.

Complementario: Evitar las distracciones que genera el celular con su uso no educativo.

Complementario: Potenciar el aprendizaje con una herramienta que conocen los alumnos.

6. JUSTIFICACIÓN

Los teléfonos celulares vinieron para quedarse y es fundamental orientar y adaptar su uso al aula escolar, brindando una herramienta educativa, pedagógica y didáctica que potencia el aprendizaje, en un marco racional y organizado.

Guiar con un fin educativo el uso del celular permitirá no solo fomentando el aprendizaje, sino que disminuirá su uso en forma indebida.

La necesidad de una educación activa donde el alumno sea el protagonista no puede evitar utilizar una herramienta que los estudiantes utilizan en su vida social.

Todo llevará a enriquecer y descubrir un uso que es ignorado por docentes y alumnos, ya sea por desconfianza o por malas experiencias o porque está siendo usado en una forma indebida o no correcta para la educación.

Conocemos los resultados del paradigma de la escuela tradicional por ello la escuela nueva debe adquirir herramientas que atenten contra la enseñanza aburrida y monótona, dando lugar a la tecnología que fomenta la motivación, creatividad y actitud activa.

7. MARCO TEÓRICO

7.1. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

En nuestro país, la ley de ARGENTINA DIGITAL, ley número 27.078, sobre Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, define a TIC (Tecnologías de la información y las comunicaciones) como el “conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permitan la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, como por ejemplo voz, datos, texto, video e imágenes, entre otros” (Ley 27.078, 2014) es decir

aquellas herramientas y programas que tratan, que administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos. Como nos resume Aesthesis Psicólogos Madrid, es un universo que abarca desde las tecnologías clásicas (Tv, Radio) hasta las que denominamos “nuevas tecnologías” que nacen con la internet. Dentro de estas últimas pueden incluirse una amplia variedad, las más usadas entre los adolescentes son la computadora, ya sea de escritorio, laptop o notebook, PlayStation, tablets y el más apreciado entre ellos es el Smartphone o llamado comúnmente en Latinoamérica, teléfono celular (AESTHESIS PSICÓLOGOS MADRID, 2020).

7.2. LOS ADOLESCENTES Y LOS TELÉFONOS CELULARES

Como refiere María Inés Figueroa, citando a Castro Solano, la adolescencia es un período donde se van a producir importantes transformaciones, no solo físicas sino psíquicas y en su personalidad, definiendo así su identidad y se llevará a cabo la elaboración de un proyecto de vida (FIGUEROA, M.I., 2005), por lo tanto esa transformación hace que sea más vulnerable los riesgos relacionados con internet y las nuevas tecnologías.

¿Cómo actúa un adolescente cuando se olvida su celular? Pareciera como si se hubiera olvidado algo que, sin él, lo incapacita; diríamos que supone una incapacidad o una minusvalía y que necesita de una tecnología

para poder nivelarse, como una persona que tiene dificultades para ver y se olvida de sus anteojos, por ejemplo. Y de ahí en adelante los adolescentes realizan todas sus actividades, con el celular o mediante el celular, es decir actividades que no requieren el dispositivo telefónico, como practicar un deporte, pero, sin embargo, ellos lo llevan a sus prácticas como indispensable, hasta actividades que lo hacen mediante el celular, ya sea para comprar, conocer personas hasta filmar algún evento, pero además le puede ayudar a su orden, como utilizarlo como reloj, agenda o alarma, y un extensísimo etc.

No podemos dejar de lado los peligros que el uso en exceso de las nuevas tecnologías puede generar como distracciones múltiples, falta de atención, ponen en riesgo su intimidad, caer en una confusión ante la abrumante información disponible, ya sea por inapropiada o no verificada o construida en forma deliberadamente falsa. Como colosal y gravedad del excesivo uso, puede llegar a modificar su conducta y aislarse, socialmente hablando, o generar algún retraso de habilidades, sedentarismo como dificultades para dormir

Sin embargo, tienen muchos beneficios, ya sea para mejorar la comunicación en cualquier lugar del mundo, facilita el proceso de socialización a través de redes sociales, facilita el acceso a la información y contribuye al ocio y entretenimiento (AESTHESIS PSICÓLOGOS MADRID, 2020).

7.3. E-LEARNING, M-LEARNING Y TELÉFONO CELLULAR

Partiendo de una distinción de conceptos, vamos a delimitar el campo de referencia y para poder tabular el rumbo del presente trabajo. El e-learning aboca a una nueva modalidad que se vio incorporada en las instituciones educativas, formales o no formales, para la formación de personas adultas por ejemplo, donde despliegan un menú de ofertas para la modalidad de cursado, ya no en forma tradicional, es decir en el salón físico en forma presencial, sino que tienen modalidades virtuales que van del 100% virtual hasta una modalidad híbrida (ARCE, J.R; 2017).

El e-learning, "...es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores y puede definirse como una educación o formación ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o separados o que interactúan en tiempos diferidos del docente empleando los recursos informáticos y de telecomunicaciones." (ADELL, J.R.; 2009). Lo virtual está aquí presente en su inmensidad, ya sea en la formación, interacción y espacio.

El otro término, m-Learning, y lo podemos definir como cualquier tipo de aprendizaje que ocurre cuando el aprendiz no está fijo en una determinada localización o lugar, o el aprendizaje que ocurre cuando el aprendiz aprovecha las oportunidades de aprendizaje ofrecidas por las

tecnologías móviles (O'MALLEY, C; 2003), definen el término que utiliza la letra M, viene a significar en ingles Mobile, es decir móvil

Lo que trataré aquí de referirme es al Smartphone, el teléfono celular conectado a internet, como una herramienta educativa, tal como es un libro o un pizarrón, pero aquí tenemos presente que la mayoría de los adolescente cuenta con un celular (INDEC, 2021) lo cual conlleva a resaltar su interés a fin de utilizar ese “jugador” que está presente y hacerlo que juegue para nuestro equipo, para la educación.

8. METODOLOGÍA

Con el relevamiento nos llevará a dilucidar las variables del uso del celular en horario escolar, las estrategias didácticas que se implementan, las preferencias de los alumnos, su atención y predisponibilidad.

Las muestras se harán sobre un grupo de 30 alumnos de nivel secundario de un colegio privado de zona centro, edades de 13 a 17 años, que estén cursando primer, tercer y quinto año. Por otro lado, se tomará una muestra de treinta y cinco docentes que estén en actividad al frente del salón de clases con amplia antigüedad.

El tipo de investigación que utilizaremos será descriptiva, donde mediremos las variables del uso del celular en el nivel secundario y además buscaremos determinar la relación causa efecto explicando cómo se da esa relación.

La población que va a representar será alumnos escolares de 13 a 17 años que estén cursando el nivel secundario.

Las técnicas de investigación serán:

- CUESTIONARIOS: Encuesta docentes y alumnos, múltiple choice. El cual será aleatorias, en la medida que contesten la encuesta, y se dispondrá de una encuesta para los estudiantes; dirigida para averiguar si utilizan el celular en su vida diaria, con qué frecuencia, con que finalidad, que suceden con las clases, si se aburren, si participan, si utilizan el celular pero con otro fin que el educativo y si el uso del celular facilitó su aprendizaje.

También se dispondrá de otra encuesta para los docentes, dirigida a averiguar si utilizan el celular en el aula con fin educativo, si creen que no tiene resultados educativos, si cuentan con recursos tecnológicos y si los alumnos utilizan el celular en su clase con otros fines que el educativo

- OBSERVACIÓN: De tres aulas, a los alumnos y docente en clases; a los alumnos en el recreo. La cual tendrá una finalidad de guía a las demás técnicas de investigación y si cuentan con recursos tecnológicos en sus clases.

8.1. DE LOS CUESTIONARIOS

8.1.1. ENCUESTA A DOCENTES

Transcribo a continuación la encuesta destinada a docentes:

“Esta es una encuesta anónima, destinada a recabar datos estadísticos del uso del celular en la escuela secundaria.

1. ¿Sos docente de nivel secundario?

Opción Si

Opción No

2. ¿Utilizas el celular en tu vida diaria?

Opción Si, para todo los momentos del día y está en todas mis actividades

Opción Solo para hacer llamadas

Opción Para whatsapp, llamadas, despertador y algunas que otras aplicaciones

3. ¿Con qué frecuencia utilizas el celular?

Opción Menos o cada 15 minutos

Opción Cada 30 minutos

Opción Cada 1 hora o más

4. ¿Usas el celular para aprender algo nuevo?

Opción Nunca

Opción A veces

Opción Siempre

5. ¿El uso del celular te facilitó el aprendizaje?

Opción No

Opción Si

Opción Algo, pero prefiero usar otro método

6. ¿El celular en el colegio, se usa de una forma indebida o no correcta para la educación? (opinión personal)

Opción Se usa de una forma indebida para la educación

Opción Se usa de una forma apropiada para la educación

Opción No se usa en el colegio

7. ¿Crees que el celular fomenta la motivación, creatividad y actitud activa tanto en adultos como en adolescentes?

Opción No

Opción Si

8. ¿Crees que el celular podría ser una herramienta de aprendizaje en el aula?

Opción Si

Opción No

Opción Tal vez

9. ¿Tienes con recursos tecnológicos en el aula?

Opción No

Opción Internet, Tv

Opción Internet, Tv, Computadora

10. ¿Tus alumnos utilizan el celular en tu clase

Opción No

Opción Si, lo utilizan solo para fines educativos

Opción Si, lo utilizan para fines educativos y no educativos

11. ¿Cuándo fue la última vez que diste una consigna para que utilicen el celular tus alumnos?

Opción En la última semana

Opción Hace no más de un mes

Opción Hace más de un mes

12. ¿Por qué recurriste que tus alumnos utilicen el celular en tu clase?

Opción Para buscar solo información

Opción Para utilizarlo como otro tipo de herramienta además de buscar información

Opción No recurro nunca al uso del celular

13. ¿Conoces recursos educativos con el celular?

Opción No

Opción Pocos

Opción Muchos

14. ¿Cuál usaste?

Opción Socrative Plickers Kahoot

Opción Google Forms Mentimeter

Opción Usé otro

Opción No uso

15. ¿Crees que el celular distrae el aprendizaje?

Opción Si

Opción No

16. ¿Si podrías evitar que tus alumnos usen el celular durante clases,
lo evitarías?

Opción Si, evitaría que usen el celular en clases

Opción no, no evitaría que usen el celular en clases

17. ¿La ley provincial nro. 12.686 prohíbe el uso celular en los establecimientos escolares durante los horarios de dictado de clases, que te parece esta norma?

Opción Me parece correcto, y se cumple en mi aula

Opción Me parece correcto, pero no se cumple

Opción Me parece incorrecto, inadecuado

18. Educación y aprendizaje con celular

Opción Es posible , fomenta el aprendizaje

Opción Es imposible, el celular es enemigo de la educación (distrae al alumno)

Opción Es posible pero difícil

19. Preferirías combatir el uso del celular en los colegios?

Opción Si

Opción No

La encuesta es anónima a fin de buscar la sinceridad de quien la responde, que no se encuentre presionado por cualquier factor interno o externo.

Con esta encuesta dirigida a docentes de nivel secundario a fin de averiguar si utilizan el celular en su vida diaria, en el aula, si es un docente

que cree que se puede implementar el celular, o ya lo implementa, con fines educativos, pese a contar con recursos tecnológicos o no; si los alumnos utilizan el celular en su clase y con qué fin.

Así la primer pregunta está destinada a valorar la encuesta si es docente o no, teniendo en consideración que serán valoradas las que resulten de docentes de nivel secundario, siendo la respuesta negativa a la pregunta primera valorada solo como dato complementario.

Comenzamos la encuesta indagando si es una persona que utiliza el celular en su vida, para saber si es un perfil de persona que no utiliza el celular; en su caso con qué frecuencia lo utiliza, resultando más fácil que acerque el celular como herramienta al aula la persona que se conoce como “amiga de la tecnología” Continuamos preguntando si usa el celular para aprender algo, lo que nos revelará datos si recurre al celular como herramienta indispensable para aprender o es una persona más relacionada con otros métodos de aprendizaje, justificando la pregunta porque es difícil acertar el dispositivo a los alumnos para fin educativo de alguien que nunca la utiliza para su propio aprendizaje.

Luego pasamos a lo que el encuestado observa, si percibe que el celular se usa de una forma indebida para la educación o todo lo contrario; aquí nos centramos en lo que percibe de su uso, encuestando si se puede cambiar el uso porque es indebido o mejorarlo porque se usa de una forma apropiada para la educación; quiero remarcar que dejo una opción que es

“no se usa en el colegio” a fin de receptar a una perfil docente que está en total desacuerdo con el uso del mismo, conectando esta pregunta con la siguiente cuando preguntamos “¿si el celular fomenta la motivación, creatividad y actitud activa tanto en adultos como en adolescentes?” y entre las opciones está “Solo los distrae”, será de un perfil docente que está en desacuerdo con su uso.

Posteriormente indagamos si los alumnos utilizan el celular en sus clases, ya sea de forma educativa o no, y a fin de especificar el uso del celular en sus clases con fin educativo, continúan las siguientes preguntas así : “¿Cuándo fue la última vez? ¿Para qué lo recurriste?” En fin buscar si utilizó el celular en forma ocasional, de un nivel “principiante” porque no conoce la herramientas, siendo un perfil que habrá que brindarles información o es un nivel “experimentado” que utiliza con frecuencia el dispositivo, (consultando si conoces recursos educativos con el celular y cual usó)

Por último, y asociando a un perfil de docente que no utiliza el celular porque lo ve como una distracción, evocamos las últimas consignas bien contundentes a dicho perfil, que son : ¿Si distrae el aprendizaje del alumno?, ¿Si podrías evitar que tus alumnos usen el celular durante clases?, ¿Qué opina sobre la ley provincial nro. 12.686? y ¿Si preferirías combatir el uso del celular en los colegios?

8.1.2. ENCUESTA A ALUMNOS

Transcribo a continuación la encuesta destinada a alumnos:

“Esta es una encuesta anónima, destinada a recabar datos estadísticos del uso del celular en la escuela secundaria.

1. ¿Sos alumno de nivel secundario?

Opción Si

Opción No

2. ¿Utilizas el celular en tu vida diaria?

Opción Si, para todo los momentos del día y está en todas mis actividades

Opción Solo para hacer llamadas

Opción Para whatsapp, llamadas, despertador y algunas que otras aplicaciones

3. ¿Con qué frecuencia utilizas el celular?

Opción Menos o cada 15 minutos

Opción Cada 30 minutos –

Opción Cada 1 hora o más

4. ¿Usas el celular para ver tutoriales?

Opción Nunca

Opción A veces

Opción Siempre

5. ¿El uso del celular te facilitó el aprendizaje?

Opción No

Opción Si

Opción Algo pero prefiero usar otro método

6. ¿Si implementarían constantemente el celular para aprender las asignaturas (historia, lengua, matemáticas, biología, etc) fomentaría tu interés?

Opción Si, me interesaría más la asignatura

Opción Por más que implemente el celular como herramienta de aprendizaje, no generaría más interés en la asignatura

La encuesta es anónima a fin de buscar la sinceridad de quien la responde, que no se encuentre presionado por cualquier factor interno o externo.

Con esta encuesta dirigida a alumnos de nivel secundario entre 13 y 17 años, a fin de averiguar si utilizan el celular en su vida diaria y con qué

frecuencia, si puede este dispositivo generar interés por las asignatura, promoviendo el fin educativo, y por otro lado comprobar los datos de la encuesta a docente al preguntar si utilizan el celular en clases y si los docentes le brindan contenido educativo.

Así la pregunta primera está destinada a valorar la encuesta, si es alumno de nivel secundario o no, teniendo en consideración que la encuesta que no resulten alumnos de nivel secundario será valorada como dato complementario.

Comenzamos la encuesta indagando si es una persona que utiliza el celular en su vida, para recabar datos de como es el apego del celular en el adolescente. Continuamos preguntando si usa el celular para ver algún tutorial, una forma de aprender, buscando ver el interés del adolescente a través del dispositivo. Además, indagaré sobre el interés del adolescente por las asignaturas, y si podríamos mejorarlo, porque mejorando el interés llevaría a mejorar el aprendizaje y así la educación; entonces si el adolescente se interesa más en la asignatura con el uso del celular, sería un gran dato para tener presente a la hora de mejorar la educación

8.2. DE LA OBSERVACIÓN

Finalmente utilizare la observación como una herramienta que aporte datos cualitativos y cuantitativos de las aulas y de los recreos, con el fin de corroborar si los alumnos y docentes utilizan el celular en clases, que

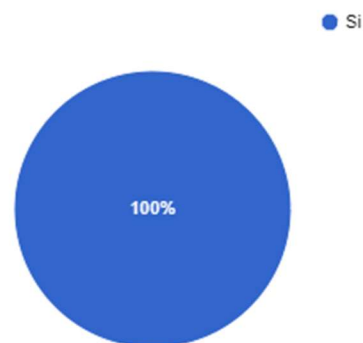
frecuencia, si se distraen los alumnos, la actitud de los mismos en caso de que se utilice el celular para fines educativos.

Y también observando en los recreo que actitud tienen los alumnos, que tan imprescindible es el celular para sociabilizarse, si apagan o no el celular para entrar a clases.

8.3. RESULTADOS

8.3.1. DE LA ENCUESTA A DOCENTES

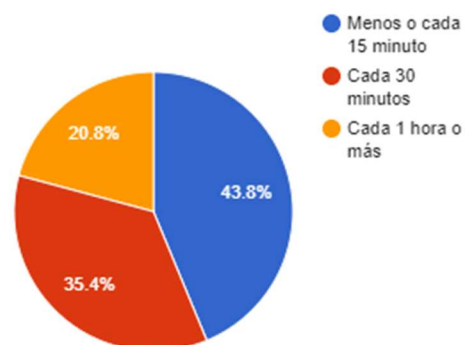
1. ¿Sos docente de nivel secundario?



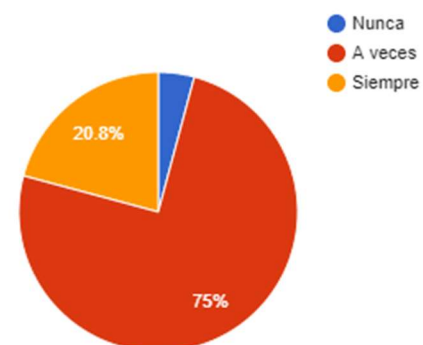
2. ¿Utilizas el celular en tu vida diaria?



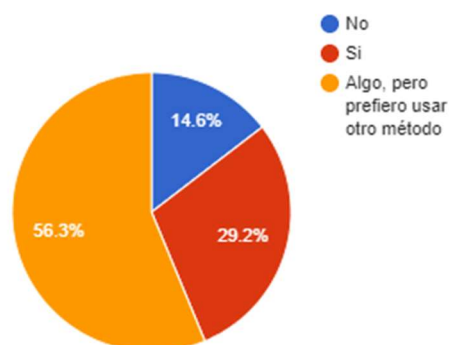
3. ¿Con qué frecuencia utilizas el celular?



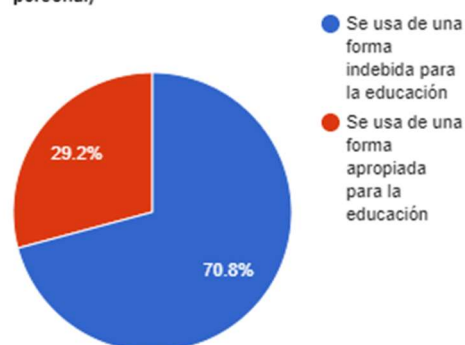
4. ¿Usas el celular para aprender algo nuevo?



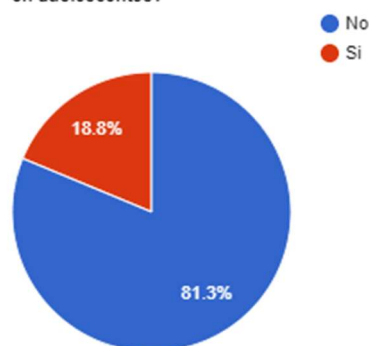
5. ¿El uso del celular te facilitó el aprendizaje?



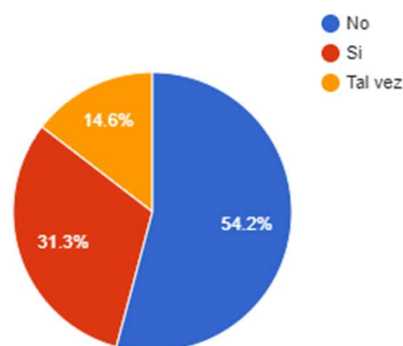
6. ¿El celular en el colegio, se usa de una forma indebida o no correcta para la educación? (opinión personal)



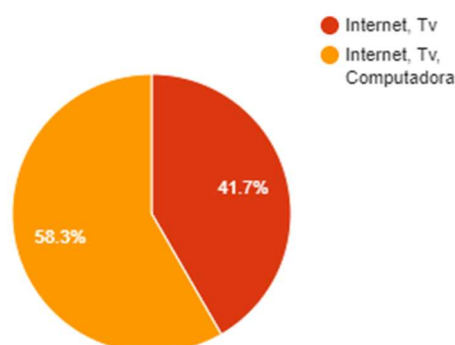
7. ¿Crees que el celular fomenta la motivación, creatividad y actitud activa tanto en adultos como en adolescentes?



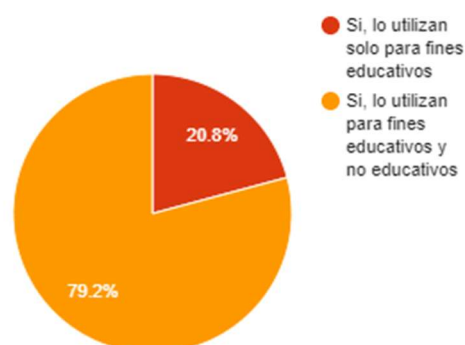
8. ¿Crees que el celular podría ser una herramienta de aprendizaje en el aula?



9. ¿Tienes con recursos tecnológicos en el aula?



10. ¿Tus alumnos utilizan el celular en tu clase?



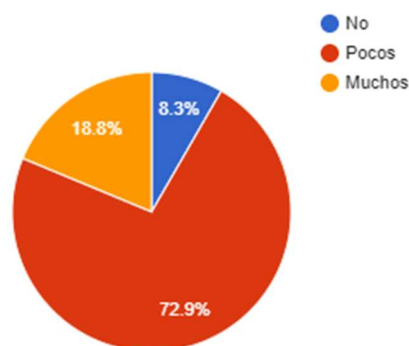
11. ¿Cuándo fue la última vez que diste unas consignas para que utilicen el celular tus alumnos?



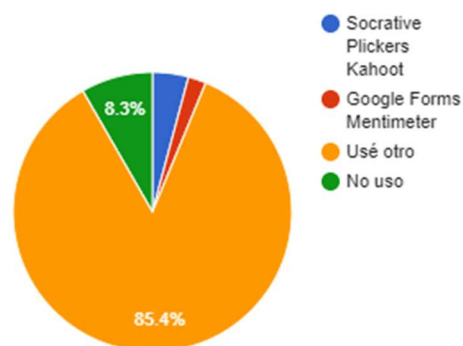
12. ¿Por qué recurrirte que tus alumnos utilicen el celular en tu clase?



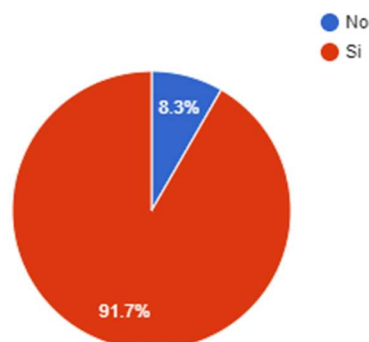
13. ¿Conoces recursos educativos con el celular?



14. ¿Cuál usaste?



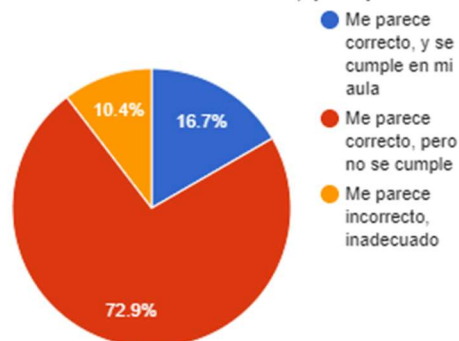
15. ¿Crees que el celular distrae el aprendizaje?



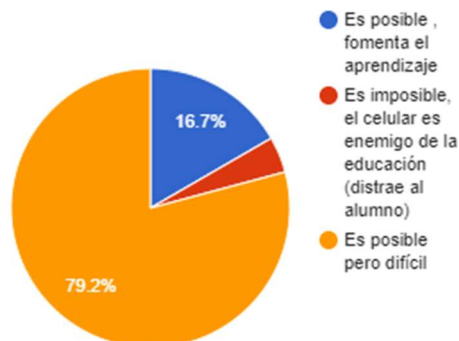
6. ¿Si implementarían constantemente el celular para aprender las asignaturas (historia, lengua, matemáticas, biología, etc) fomentaría tu interés?



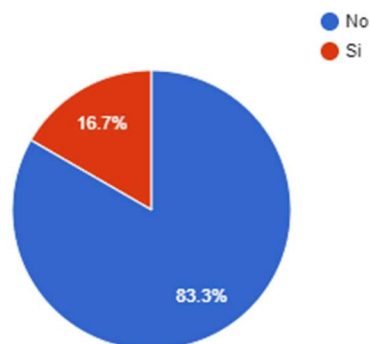
17. ¿La ley provincial nro. 12.686 prohíbe el uso celular en los establecimientos escolares durante los horarios de dictado de clases, que te parece e...



18. Educación y aprendizaje con celular



19. ¿Preferirías combatir el uso del celular en los colegios?



La encuesta fue dirigida a docentes de nivel secundario a fin de averiguar si utilizan el celular en su vida diaria, en el aula, si es un docente que cree que se puede implementar el celular, o ya lo implementa con fines educativos o pese a contar con recursos tecnológicos o no; si los alumnos utilizan el celular en su clase y con qué fin.

Los resultados de la encuesta, realizada de un total de 48 docentes de nivel secundario que cuentan, de acuerdo a la pregunta nueve, con recursos tecnológicos necesarios como internet, televisor y computadoras;

además revelan que la gran mayoría de ellos utiliza el celular de manera habitual en su vida diaria. Esto indica que los docentes tienen una amplia familiaridad y un manejo frecuente del dispositivo en su día a día.

En relación a la pregunta sobre el uso del celular como herramienta de aprendizaje, los resultados de la encuesta revelan que, si bien no es indispensable para la mayoría de los encuestados recurrir al dispositivo móvil como medio para aprender, pues la mayoría, como refleja la siguiente pregunta, prefiere recurrir a otros métodos. Los docentes reconocen que el celular está presente en la construcción de su conocimiento.

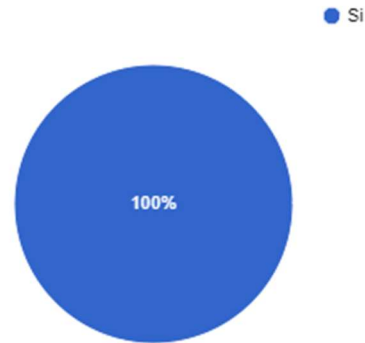
Posteriormente, se realizó la pregunta sobre la percepción de los encuestados acerca del uso indebido o adecuado del celular para fines educativos. Los resultados revelan de manera clara que los docentes perciben que el celular se utiliza de forma indebida en el ámbito educativo. Este resultado es de gran importancia, ya que buscando acciones tendientes a cambiar el enfoque y utilizar el celular como una herramienta educativa apropiada se podría mejorar su uso en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Si bien los encuestados se muestran con reticencia a considerar el celular como una herramienta de aprendizaje en el aula, resultado de la pregunta ocho, pero puede ser entendido como una consecuencia del uso indebido o no adecuado del dispositivo como una herramienta educativa.

La pregunta siete debemos contrastarla con los resultados vertidos de los alumnos sobre el referido tema, al cual me expresare ut infra.

A continuación, indagamos de las preguntas diez a la catorce sobre como utilizan el celular en sus clases, Los resultados de la encuesta indican que los encuestados afirman que el celular se utiliza, tanto con fines educativos como no educativos, y aquí remarco lo que mencioné sobre el uso indebido. Destaco que se extrae de la encuesta que lo utilizan con cierta frecuencia a lo largo del mes, no es poca, pero debe tener relación con mal uso del mismo y con los resultados de las preguntas siguientes. Otra cuestión a resaltar que no están familiarizados con el potencial educativo que el celular puede ofrecer, pues su uso se limita principalmente a la búsqueda de información, sin conocer otras posibilidades educativas que esta herramienta podría brindar, siendo un perfil que habrá que brindarles información y más aún lo que se evidencia de las últimas preguntas donde ve al teléfono móvil como una distracción, circunstancias que ameritará una intervención de brindar talleres de información de cómo utilizarlo el dispositivo como una potencial herramienta efectiva en el ámbito educativo.

8.3.2. DE LA ENCUESTA A ALUMNOS

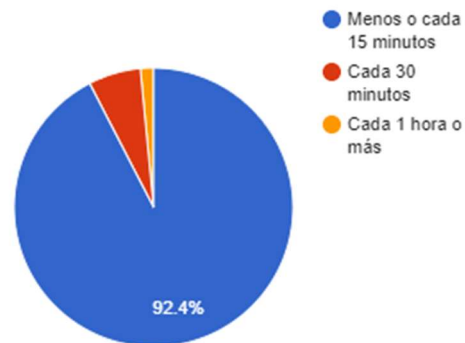
1. ¿Sos alumno de nivel secundario?



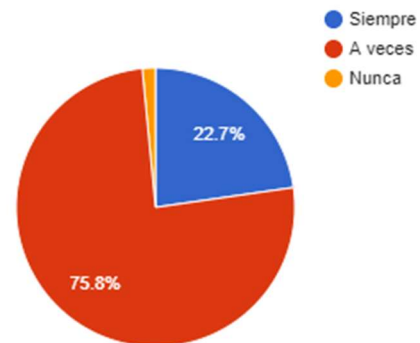
2. ¿Utilizas el celular en tu vida diaria?



3. ¿Con qué frecuencia utilizas el celular?



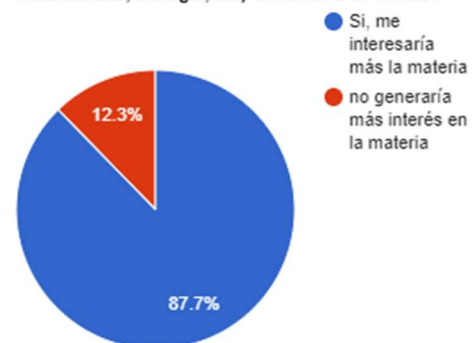
4. ¿Usas el celular para ver tutoriales?



5. ¿El uso del celular te facilitó el aprendizaje?



6. ¿Si implementarían constantemente el celular para aprender las materia (historia, lengua, matemáticas, biología, etc) fomentaría tu interés?



Aquí también la encuesta fue dirigida a alumnos de nivel secundario entre 13 y 17 años, los resultados de la encuesta, realizada de un total de 66 alumnos donde la gran mayoría de ellos utiliza el celular de manera casi constante o sin desprenderse o “soltarlo” un minuto. Esto indica que los alumnos tienen un contacto frecuente del dispositivo en su día a día.

La encuesta realizada a alumnos de nivel secundario, entre 13 y 17 años, se obtuvieron los resultados aquí expuestos. La muestra constó de un total de 66 alumnos, y la gran mayoría de ellos utiliza el celular de manera constante e incluso no se desprende de él en ningún momento. Esto evidencia la fuerte presencia y frecuencia de uso del dispositivo en su vida diaria.

Aquí también la encuesta fue anónima con el fin de buscar la sinceridad de quien la responde, que no se encuentre presionado por cualquier factor interno o externo.

Se evidencia que los alumnos utilizan el celular como una herramienta para aprender, especialmente a través de la consulta a tutoriales. Lo que conlleva a despertar su curiosidad y su interés por adquirir conocimientos mediante el dispositivo móvil. De ahí se desprende la conclusión de que si se utilizara el teléfono celular como recurso en las asignaturas escolares, despertaría su interés y motivación por las mismas.

Por último se resaltó que afirman que mejoraría su interés en las asignaturas si intervendría el uso del celular como forma del proceso de aprendizaje

8.3.3. DE LA OBSERVACIÓN

Fecha de la observación: 10 y 11 de mayo 2023. Como objetivo se busca recabar datos tanto cualitativos como cuantitativos sobre el uso del celular por parte de alumnos y docentes en el entorno escolar, específicamente en las aulas y durante los recreos. Además corroborar la frecuencia de uso del celular, la distracción o no de los alumnos, su actitud ante el uso del celular con fines educativos, así como la importancia del dispositivo en el proceso de sociabilización y su influencia en el inicio de las clases.

La observación se llevó a cabo en diferentes aulas, tanto dentro como fuera y durante los recreos. Se observó el uso del celular en las aulas, se constató que la mayoría de los alumnos utilizan el celular durante las clases pero no por consigna del docente sino por circunstancia ajena, lo que genera distracción. Un porcentaje significativo de los alumnos mostró una actitud positiva y participativa cuando se les permitió utilizar el celular con fines educativos, demostraron interés, compromiso y disposición para realizar la actividad utilizando esta herramienta. Con respecto al uso del celular durante los recreos, se constató que el celular juega un papel

importante en el proceso de sociabilización de los alumnos durante los recreos. Utilizan el dispositivo para interactuar entre ellos, compartir contenido de redes sociales y grabar contenidos audiovisuales. Por último destaco que no se observó que algún alumno apague el celular antes de ingresar a clases.

8.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

La investigación recabo datos a través de las encuestas realizadas a docentes y alumnos, como mediante la observación en el entorno escolar.

El análisis de estos datos nos proporciona una visión más completa sobre el uso del celular en el contexto educativo y nos permite extraer conclusiones relevantes.

Existe una alta frecuencia de uso del celular tanto por parte de los alumnos, que es casi constante, como también de los docentes en su vida diaria. Esto demuestra que el celular se ha convertido en una herramienta presente en el entorno educativo.

En lo que respecta a la encuesta a docente los resultados de la misma revelan que la mayoría de los encuestados utiliza el celular en su vida diaria, pero no lo considera una herramienta indispensable para el aprendizaje en el aula. Esta consideración puede estar “influenciada” o motivada por la falta de conocimiento sobre el potencial educativo del celular o como utilizarlo como una poderosa herramienta de la educación.

Algunos docentes reconocen haber utilizado el celular como herramienta educativa en sus clases, principalmente para buscar información. Sin embargo, se evidencia la necesidad de brindar más información y recursos pedagógicos sobre cómo aprovechar al máximo esta herramienta y mejorar así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados de la encuesta a alumnos revelaron que la gran mayoría utiliza el celular de manera constante en su vida diaria y eso es fácil de corroborar con solo mirar a algún adolescente. Es importante destacar que los alumnos utilizar el celular con fines educativos, especialmente a través de tutoriales y otros recursos interactivos, revelando así el interés de ello por utilizar el celular como herramienta de aprendizaje.

En lo que respecta de la observación en el entorno escolar se confirma que los estudiantes utilizan el celular de manera frecuente en las aulas, aunque, como resalté anteriormente, se evidenció distracción de ellos. Sin embargo, destaco que cuando se les permitió utilizar el celular con fines educativos, muchos alumnos mostraron interés y una gran participación de las actividades propuestas. Podemos extraer para recomendar y destacar la importancia de impartir normas claras sobre su correspondiente uso.

Durante los recreos, el celular es “la llave” de la sociabilización de los alumnos, siendo utilizado para interactuar, redes sociales y compartir contenido cantidad de contenido.

El análisis integral permite establecer que los docentes no tienen información, ni capacitación sobre el potencial educativo del celular, así como recursos pedagógicos para su aprovechamiento en el aula.

Por otro lado, los resultados de la encuesta a alumnos y la observación confirman que existe gran interés por parte de los estudiantes en utilizar el celular, y no lo puede abandonar ni unos minutos, lo que genera distracción, pero si el uso fuera orientado como herramienta de aprendizaje, el uso del celular podría no generar distracción sino todo lo contrario, despertaría la curiosidad, interés y la motivación necesaria para el efectivo proceso de enseñanza-aprendizaje. 35

8.5. CONCLUSIONES

De acuerdo al análisis realizado, se recomienda que las instituciones educativas promuevan estrategias que integren de manera efectiva el uso del celular como una poderosa herramienta educativa, con pautas claras para evitar distracciones innecesarias fomentando la responsabilidad de los alumnos en el uso adecuado del mismo, así como brindarles, por medio de los docentes capacitados, recursos y actividades que les permitan explorar todo el potencial educativo, aprovechando así las oportunidades que esta herramienta puede brindar en aspectos didácticos y pedagógicos con el uso adecuado del dispositivo y no como una herramienta que lleve a la distracción.

Esta necesidad de intervenir podría llevarse a cabo mediante la propuesta de talleres que muestren como aprovechar el potencial educativo del dispositivo, de manera de brindarles a los docentes las herramientas necesarias para utilizarlo como una herramienta educativa efectiva en el contexto escolar.

9. PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

El celular, nuestra sombra, nuestro dispositivo tecnológico que nos acompaña a todos lados, está ahí, al lado nuestro y con seguridad mientras lees esto seguro sabes dónde está tu celular o lo tienes muy cerca tuyo

Niños y adolescentes, crecieron a su lado y hoy están “tutoriados” por esta tecnología donde realizan las mayorías de sus acciones, desde jugar, escuchar música, comunicarse hasta ser su gran gurú en la búsqueda de información.

En la Argentina 88 de cada 100 personas usan teléfono celular y 87 de cada 100 utilizan internet. ¿Podemos tapar el sol con la mano? ¿Combatir su uso en los colegios, escapando a una realidad que se encuentra presente? O porque no podemos utilizar todo su potencial, como una herramienta que nunca antes en la historia de la educación existió, para incorporarla y mejorar el aprendizaje.

Por lo tanto, lo podemos ver como un problema o lo podemos ver como un aliado, por eso lo trataremos en este sentido, desvelando los mitos

del “enemigo de la educación”, no por ello fue vetado su uso por la ley provincial nro. 12.686 en noviembre de 2006 donde es su artículo primero reza lo siguiente : “Prohíbese el uso de aparatos de telefonía celular o equipos similares, cualquiera sea su tecnología, por parte del personal docente, no docente y alumnos en los establecimientos escolares dependientes del Ministerio de Educación de la Provincia, durante los horarios de dictado de clases”. Como dice nuestro refrán ¿“muerto el perro se acabó la rabia”?

En virtud de ello, se plantea la presente propuesta con el propósito de integrar dicho recurso pedagógico en los entornos educativos de nivel secundario, de manera didáctica, proporcionando la información pertinente para su utilización en el aula, a fin de contribuir al proceso de construcción de la enseñanza-aprendizaje.

9.1. OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN

Mediante esta intervención, nos proponemos generar reflexiones y propuestas didácticas que involucren el uso del dispositivo móvil. Nuestro objetivo es lograr una integración efectiva de este recurso tecnológico en una propuesta de enseñanza; de tal manera que su incorporación suponga un enriquecimiento significativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje de un contenido específico, acorde a la asignatura que corresponde al docente, y que satisfaga sus necesidades pedagógicas.

Generando así herramientas, estrategias y recursos pedagógico que fortalezcan su labor docente y contribuyan al enriquecimiento de la enseñanza-aprendizaje en el contexto de la educación secundaria.

9.2. PROPUESTA O ACCIONES DE INTERVENCIÓN A REALIZAR

Con una imagen de fondo de alumnos en un aula con celulares, daremos comienzo al taller, invitando a los docentes/participantes a escribir su nombre y apellido en una tarjeta de color, que se le brindará, colorársela en su pecho y sentarse en ronda.

Ubicados todos en ronda, solicitamos que cada uno haga una breve presentación oral sobre sobre: su asignatura, su experiencia en la enseñanza y puntuándose del 1 al 10 en relación a su conocimiento en cuanto a aplicaciones móviles relacionadas con el ámbito educativo, ese número lo deberá escribir al lado de su nombre.

A continuación, dividiremos a los participantes del taller en grupos, para ello utilizaremos el siguiente criterio para formar los mismos: Primero, separaremos a los participantes en grupos según el color de su tarjeta. Cada grupo estará compuesto por profesores que tengan la misma tarjeta de color. A continuación, aseguraremos que no se repita ningún número de puntuación en cada grupo. Recordamos que cada profesor tiene un número de puntuación según el grado de conocimiento en cuanto a aplicaciones

móviles relacionadas con el ámbito educativo; y nos aseguraremos de que no haya números duplicados dentro de cada grupo. Es fundamental que los puntajes sean diferentes para cada profesor dentro de un grupo, lo que garantizará la diversidad y variedad de habilidades y conocimientos en cada uno.

En caso de que se exceda el número óptimo de integrantes (cuatro personas por grupo) o no se alcance el número requerido, utilizaremos criterios de diversidad de asignaturas para completar o ajustar los grupos. Esto implica asegurarnos de que haya una distribución equilibrada de profesores de diferentes asignaturas en cada grupo.

Siguiendo este criterio, lograremos formar cinco grupos equilibrados y diversos

Seguidamente para despertar la curiosidad y reflexión de los participantes, se invitará a prestar atención a la imagen de alumnos en clases utilizando el celular que se exhibió desde el comienzo del taller, y compartimos sus opiniones y observaciones sobre lo que ven en la imagen, todo ello con el fin de fomentar la participación activa y el intercambio de ideas: Así preguntamos: ¿Qué ven en esa imagen? ¿Qué representa esa imagen? ¿Les resulta conocida?

Después de haber hecho una breve exposición de ideas; volvemos a preguntarles ¿Qué les parece que están haciendo esos alumnos? Al terminar el intercambio, les explicamos el contexto de la fotografía. La

fotografía fue tomada durante el bloque de la asignatura historia de un colegio privado de la ciudad de Rosario. Esta actividad consistía en investigar y buscar información relevante sobre la Revolución Francesa a través de recursos digitales disponibles en la web. Los alumnos debían indagar sobre los antecedentes y principales acontecimientos sobre dicho período histórico y se utilizó la herramienta de aplicaciones móviles para lograr tal fin; se les pidió además que analizaran imágenes relacionadas con la Revolución Francesa y reflexionaran sobre su impacto en la sociedad. A partir de dicha investigación, los alumnos debieron elaborar un breve informe, con una presentación digital que evidenciara su comprensión de la temática propuesta. ¡Los resultados fueron increíbles, el dispositivo móvil, jugó para nuestro equipo! ¿Podemos llegar a ver esto en nuestras clases? Seguro que después de este taller, la respuesta comenzará a ser otra.

A continuación, se proporcionará un listado de recursos disponibles en dispositivos móviles, la cual detalla su funcionalidad, utilidad y cómo aprovecharlos de manera efectiva en el ámbito educativo, los cuales detallo a continuación:

Dividiremos este listado en 8 categorías, aquellas que tienen una utilidad más organizativa, las que son una herramienta para lectura, las relacionadas con idiomas, las aplicaciones del campo matemático, las que permiten explorar lugares con la realidad virtual, las que promueven un aprendizaje en línea, las herramientas para crear contenidos de multimedia

y por último las que fomentan el trabajo en equipo. Describamos las mismas:

A. Aplicaciones de notas y organización:

Estas aplicaciones se pueden utilizar como herramientas para tomar notas, crear listas de tareas y organizar información de manera eficiente. Así los alumnos podrán utilizarlas para administrar su tiempo, tener mayor control y seguimientos de sus actividades y mantener siempre activa una lista de ideas o conceptos importantes, entre otros beneficios

- Google Keep: Permite crear notas, listas y recordatorios, y sincronizarlos en todos los dispositivos.
- Google Calendar: Permite crear recordatorios, fijar fechas de reunión, generar encuentros y sincronizarlos en todos los dispositivos.
- Microsoft OneNote: Es una aplicación de toma de notas que permite crear y organizar notas en un formato de cuaderno digital. Permite añadir texto, imágenes, grabaciones de audio y dibujos a mano alzada. Además, se integra con otras aplicaciones de Microsoft como Word y Excel.
- Todoist: Es una aplicación de gestión de tareas y lista de “pendientes” que ayuda a organizar y priorizar las tareas. Permite crear proyectos, establecer fechas de vencimiento, añadir recordatorios y colaborar con otros usuarios en tareas compartidas.

- Simplenote: Es una aplicación de notas minimalista y fácil de usar. Permite tomar notas de texto sin formato, organizarlas con etiquetas y realizar búsquedas rápidas.

B. Aplicaciones de lectura y libros electrónicos:

Con la finalidad de acceder a una amplia variedad de libros digitales, permitirá al alumno investigar y encontrar contenido relevante para la asignatura que lo requiera.

Estas aplicaciones facilitan no solo la lectura e investigación, sino también el estudio en cualquier momento y lugar, aún fuera de la institución educativa.

- Kindle: Permite acceder a una amplia biblioteca de libros electrónicos, personalizar la experiencia de lectura y tomar notas.

- Apple Books: Es la aplicación de lectura y libros electrónicos preinstalada en dispositivos iOS, que permite acceder a una amplia selección de libros digitales y audiolibros.

- Google Play Libros: Proporciona acceso a una extensa colección de libros electrónicos, audiolibros y revistas. La aplicación además permite resaltar texto, tomar notas y sincronizar las lecturas en diferentes dispositivos.

- Kobo Books: Ofrece una gran variedad de libros electrónicos y audiolibros en múltiples géneros. Kobo permite personalizar la experiencia de lectura, incluyendo opciones de ajuste de fuentes, temas y anotaciones.

- Nook: Esta aplicación permite a los usuarios acceder a una amplia selección de libros electrónicos, revistas y cómics. Ofrece funciones como marcadores, resaltado y notas.

- OverDrive: Es una aplicación utilizada principalmente para acceder a libros electrónicos y audiolibros a través de bibliotecas públicas. Los usuarios pueden solicitar y descargar libros prestados y cargados previamente por la biblioteca de la institución educativa.

- Scribd: Ofrece un catálogo diverso de libros electrónicos, audiolibros y documentos en una variedad de géneros y temáticas. La aplicación permite la descarga de contenido para leer sin conexión.

C. Aplicaciones de idiomas:

Son herramientas útiles para el aprendizaje y práctica de idiomas. Ofreciendo lecciones interactivas, ejercicios y práctica de vocabulario y gramática, así como la posibilidad de practicar pronunciación y comprensión auditiva.

- Duolingo : Ofrece lecciones interactivas, ejercicios y juegos para aprender varios idiomas de forma divertida.

- Babbel: Ofrece cursos de idiomas en varios niveles, con énfasis en la comunicación práctica. Proporciona lecciones interactivas, ejercicios de vocabulario y gramática, así como práctica de pronunciación.

- Memrise: Proporciona lecciones de idiomas basadas en la repetición espaciada y la memorización. Los cursos incluyen vocabulario,

frases útiles y pronunciación, y se presentan de manera interactiva a través de imágenes y audios.

- HelloTalk: Es una plataforma de intercambio de idiomas que conecta a los usuarios con hablantes nativos de otros idiomas. Permite la práctica del idioma a través de chats de texto, llamadas de voz y videollamadas con hablantes nativos.

- Pimsleur: Ofrece lecciones de audio que se centran en la comprensión auditiva y la pronunciación, utilizando técnicas de repetición y respuesta oral.

- Tandem: Similar a HelloTalk, Tandem es una plataforma de intercambio de idiomas que conecta a usuarios para realizar conversaciones y práctica del idioma. Permite la comunicación escrita y hablada a través de mensajes de texto, llamadas de voz y videollamadas.

D. Aplicaciones de matemáticas:

Las mismas ofrecen ejercicios interactivos y lecciones que ayudan a practicar y reforzar conceptos matemáticos. También actividades de juego relacionadas con las matemáticas y soluciones paso a paso

- Photomath: Permite escanear problemas matemáticos escritos a mano o impresos y brinda soluciones paso a paso.

- Mathway: Esta aplicación permite resolver una amplia gama de problemas matemáticos, desde álgebra y cálculo hasta trigonometría y

estadísticas. Proporciona soluciones paso a paso y ofrece soporte para múltiples áreas de las matemáticas.

- Khan Academy: Si bien es una plataforma de aprendizaje en línea más amplia, posee una sección dedicada a las matemáticas. Ofrece lecciones en video, práctica interactiva y evaluaciones para una amplia variedad de temas matemáticos.

- Wolfram Alpha: Esta aplicación es una potente herramienta de cálculo y búsqueda que puede ayudar en la resolución de problemas matemáticos. Proporciona soluciones, gráficos, fórmulas y explicaciones detalladas para una amplia gama de conceptos matemáticos.

- Microsoft Math Solver: Esta aplicación permite resolver problemas matemáticos utilizando la cámara del teléfono o ingresando los problemas manualmente. Ofrece soluciones paso a paso y proporciona explicaciones detalladas.

- GeoGebra: combina la geometría, el álgebra y el cálculo, y ofrece herramientas interactivas para explorar y comprender conceptos matemáticos. Permite realizar construcciones geométricas, trazar gráficos de funciones y resolver ecuaciones.

- yHomework: ya sea ingresando los problemas manualmente o escaneándolos con la cámara del teléfono esta aplicación ayuda a los estudiantes a resolver problemas matemáticos. Proporciona soluciones y explicaciones paso a paso.

E. Aplicaciones de realidad aumentada y realidad virtual:

Estas aplicaciones ofrecen experiencias que permitirán que los alumnos exploren lugares históricos o recrear algún evento importante. La realidad aumentada y la realidad virtual brindan un enfoque de lado práctico y visualmente atractivo para el estudiante.

- Google Expeditions: Permite explorar lugares virtuales y realizar visitas guiadas a través de la realidad virtual.

- Pokémon GO: Es un juego de realidad aumentada en el que los jugadores pueden buscar y capturar personajes de Pokémon en entornos del mundo real utilizando la cámara de sus dispositivos móviles.

- IKEA Place: Esta aplicación de realidad aumentada permite a los usuarios visualizar muebles y accesorios de IKEA en su entorno real. Permite probar diferentes opciones de diseño y ver cómo se verían los productos en el hogar.

- Snapchat: Esta popular aplicación de redes sociales ofrece funciones de realidad aumentada, como filtros y efectos de realidad aumentada en tiempo real. Los usuarios pueden aplicar máscaras virtuales, efectos de transformación facial y elementos de realidad aumentada en sus fotos y videos.

- Quiver:.. Permite a los usuarios imprimir y colorear páginas para luego dar vida a sus creaciones mediante la realidad aumentada, convirtiéndolas en animaciones interactivas.

- VR Roller Coaster: Esta aplicación de realidad virtual ofrece una experiencia emocionante de montaña rusa en entornos virtuales. Permite a los usuarios disfrutar de la sensación de velocidad y emoción en un viaje en montaña rusa virtual.

- VRSE: Es una plataforma de realidad virtual que ofrece una variedad de experiencias inmersivas en 360 grados, incluyendo videos musicales, documentales y películas cortas.

6. Sitios webs de aprendizaje en línea:

Existen diversas plataformas y aplicaciones móviles diseñadas específicamente para la educación en línea. Estas herramientas permiten acceder a cursos, contenido educativo y recursos interactivos, facilitando la comunicación y el seguimiento del progreso del estudiante.

- Coursera: Proporciona acceso a cursos en línea de diversas disciplinas, impartidos por universidades y expertos en la materia.

- edX: Es una plataforma de aprendizaje en línea que ofrece cursos gratuitos y de pago en una amplia variedad de temas, impartidos por universidades y organizaciones. La aplicación edX permite acceder a los cursos y realizar actividades desde dispositivos móviles.

- Udeemy: Ofrece una amplia selección de cursos en línea, tanto gratuitos como de pago, en diversos campos temáticos. La aplicación Udeemy permite acceder a los cursos, ver videos de conferencias, realizar actividades y seguir el progreso del curso.

- Khan Academy: Proporciona acceso a lecciones en video, ejercicios interactivos y evaluaciones en una amplia gama de temas académicos, incluyendo matemáticas, ciencias, historia entre otros
- LinkedIn Learning: Amplia biblioteca de cursos en línea sobre habilidades profesionales, tecnología, creatividad y más. La aplicación permite acceder a los cursos y aprender a tu propio ritmo.
- Skillshare: Esta plataforma de aprendizaje en línea se centra en la creatividad y las habilidades prácticas. Ofrece una amplia variedad de cursos cortos y proyectos prácticos en áreas como diseño, ilustración, fotografía, marketing y más.
- Udacity: Es una plataforma de aprendizaje en línea enfocada en cursos y programas de educación tecnológica. Recomendando para el aprendizaje en áreas como inteligencia artificial, programación, desarrollo de aplicaciones móviles y afines.

F. Aplicaciones de creación de contenido multimedia:

Estas aplicaciones brindan herramientas para la creación de presentaciones, videos, gráficos, infografías y otros tipos de contenido multimedia. Los estudiantes pueden utilizar estas herramientas con el fin de evaluar la comprensión de los temas.

- Canva: Permite crear diseños gráficos, presentaciones y contenido visualmente atractivo de forma sencilla. Ofrece una amplia

variedad de plantillas, imágenes y elementos gráficos para personalizar los diseños.

- Adobe Spark: Esta aplicación permite crear y compartir contenido visual y multimedia de forma fácil y sencillo. Permite diseñar imágenes, crear videos y desarrollar páginas web interactivas, todo ello sin necesidad de tener experiencia previa en diseño.

- VSCO: Es una aplicación de edición de fotos y videos que ofrece herramientas avanzadas para mejorar y personalizar tus imágenes. Permite aplicar filtros, ajustar la exposición, la temperatura de color y realizar otras ediciones creativas.

- InShot: Esta aplicación se enfoca en la edición de videos. Permite recortar, combinar y ajustar videos, agregar efectos visuales, música de fondo, texto y otros elementos para crear videos impactantes

- CatCut: Es una aplicación que facilita la creación de videos personalizados utilizando tus propias fotos, videos y música. Ofrece herramientas para agregar efectos, transiciones y texto, generando presentaciones de alta calidad.

- iMovie: Esta aplicación es exclusiva para dispositivos iOS y permite crear y editar videos de manera profesional. Ofrece opciones de edición, transiciones, efectos visuales, banda sonora y más, para producir videos de calidad cinematográfica.

- FlipaClip: Es una aplicación de animación que permite crear dibujos animados y animaciones de forma sencilla. Proporciona herramientas de dibujo, capas, fotogramas clave y opciones de exportación en diferentes formatos.

G. Aplicaciones de colaboración y trabajo en equipo:

Estas aplicaciones se utilizan para facilitar la comunicación y la colaboración entre los alumnos, permitiendo compartir archivos, crear documentos de forma conjunta hasta realizar videoconferencias. Estas aplicaciones promueven el trabajo en equipo y facilitan la realización de proyectos colaborativos.

- Microsoft Teams: Es una plataforma de colaboración que permite la comunicación, el intercambio de archivos, las videollamadas y la gestión de proyectos en un solo lugar. Es ideal para equipos y organizaciones que buscan una solución integral de colaboración.

- Slack: Es una herramienta de comunicación y colaboración en equipo que facilita la comunicación en tiempo real, la creación de canales temáticos, la compartición de archivos y la integración con otras aplicaciones populares.

- Trello: Es una aplicación de gestión de proyectos basada en tableros y listas. Permite organizar tareas, asignar responsabilidades, establecer fechas límite y visualizar el progreso del proyecto de forma colaborativa.

- Asana: Es una plataforma de gestión de proyectos que permite a los equipos organizar y dar seguimiento a las tareas, asignar responsabilidades, establecer plazos y colaborar en tiempo real, facilitando la coordinación y fomentando el trabajo en equipo.

- Google Drive: Con el fin de solucionar el almacenamiento de información, esta aplicación lo ubica en la nube de Google que permite a los equipos compartir y colaborar en documentos, hojas de cálculo y presentaciones de forma simultánea. También ofrece integración con otras herramientas de productividad de Google.

- Dropbox: Es otra plataforma de almacenamiento en la nube que permite a los equipos compartir y colaborar en archivos de manera segura. Facilita la sincronización de archivos entre diferentes dispositivos y ofrece herramientas de colaboración en línea.

- Evernote: Es una aplicación de organización y toma de notas que permite a los equipos crear y compartir notas, archivos adjuntos, imágenes y contenido multimedia. Facilita la colaboración y el acceso rápido a la información compartida.

Una vez entregada la lista con las aplicaciones disponibles en dispositivos móviles que se pueden utilizar como herramientas para el aprendizaje en el ámbito educativo, procederemos a realizar las siguientes actividades que la dividiremos en dos partes

La primera parte de las actividades consiguiente en que cada grupo elija una aplicación de la lista, teniendo presente que no puede haber dos grupos con aplicaciones iguales; en caso de haberla, lo desempatarán con algún juego de azar e instando a que los grupos elijan aplicaciones que no usen habitualmente o no conozcan demasiado.

Elegida la aplicación, experimentará cada grupo con la misma, teniendo presente que deberán crear un discurso para compartir su experiencia práctica y elaborando tips de cómo usarla. Estos consejos serán recopilados en el centro del taller y posteriormente serán compartidos con el resto de los participantes.

Esto permitirá a los docentes experimentar y explorar con la aplicación seleccionada, fomentando su participación activa y su capacidad para construir su propio conocimiento y aprovechando la oportunidad de aprender de las experiencias de los demás, enriqueciendo el conocimiento colectivo sobre las aplicaciones y cómo aprovecharlas al máximo en el contexto educativo.

La segunda parte de las actividades del taller nos abocaremos cómo utilizar estos recursos de forma pedagógica, cómo adaptarlos en forma educativa a las distintas áreas y se centrará en promover la utilización del celular como estrategia didáctica y pedagógica e incorporando, así, una potente herramienta de aprendizaje en el aula de nivel secundario. Por lo tanto cada grupo deberá elegir tres de las ocho categorías del listado

entregado y utilizarlas como base para elaborar una planificación de una clase.

Durante este proceso, los grupos deberán considerar las categorías elegidas y buscar la forma de interrelacionar las asignaturas, especialmente en situaciones donde haya diversidad de áreas de conocimiento representadas en el grupo.

Una vez que los grupos hayan finalizado la elaboración de sus planificaciones, se llevará a cabo una instancia de intercambio de las propuestas con el resto de los participantes.

Mediante esta segunda parte del taller, buscamos además fortalecer la capacidad de planificación interdisciplinaria de los docentes y fomentar el enriquecimiento mutuo a través del intercambio de ideas y experiencias; e incentivar la creatividad y la innovación en la planificación de clases.

Para concluir, volveremos a prestar atención a la imagen de fondo de alumnos en un aula con celulares y volvemos a preguntarles ¿Qué les parece que están haciendo esos alumnos ahora? Al terminar el intercambio, les explicamos que en verdad la fotografía fue tomada en un momento que los alumnos tenían una hora libre porque había faltado el docente; y reflexionamos en esto: La imagen es la misma, ya sea que estén utilizando el celular en forma educativa o lo estén utilizando en forma recreativa o social; ¿pero qué imagen queremos enfocar? El enfoque educativo siempre debe estar centrado en el estudiante donde el profesor adopta un papel de

facilitador, creando un ambiente propicio con herramientas para que los estudiantes puedan explorar, cuestionar y construir su propio conocimiento y aprendan de manera más efectiva; que se le despierte la curiosidad, participe en actividades colaborativas, y reciba apoyo y guía por parte de sus pares y el docente. Este este sentido es fundamental promover un ambiente educativo y colocar a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje. La imagen es la misma, pero depende de cómo se utiliza el celular, el enfoque, el resultado no es el mismo.

¿Podemos llegar a ver esto en nuestras clases? ¿Estoy dispuesto a enriquecer pedagógicamente el aula mediante el uso de estas aplicaciones en forma educativa?

9.3. LUGAR

Los encuentros de taller se llevarán a cabo en un salón de grandes dimensiones, como un salón de actos de los Colegios, debe ser un espacio adecuado para la realización de actividades formativas que brinda condiciones necesarias para fomentar la participación activa de los docentes, propiciar el intercambio de ideas y promover el aprendizaje colaborativo.

9.4. TEMPORALIDAD

Tendrá lugar durante tres sábados consecutivos en horario de 16:30 hasta las 20:00 horas. Esta temporalidad permite un tiempo suficiente para el desarrollo de actividades, reflexiones y prácticas pedagógicas propuestas.

9.5. DESTINATARIOS

Dirigido a profesores de nivel secundario, especialmente a profesores con una amplia trayectoria y gran antigüedad en la docencia. Con el fin de valorar el aporte que los docentes con larga experiencia pueden brindar, y por otro lado actualizar y enriquecer sus prácticas pedagógicas con las últimas tendencias y herramientas educativas, promoviendo así una intervención enriquecedora y significativa para todos.

9.6. FACTIBILIDAD O VIABILIDAD Y RECURSOS

Este taller es viable y factible si se cuenta con un espacio adecuado, que proporcione las condiciones necesarias para llevar a cabo las intervenciones referidas de manera efectiva. Se deberá tener presente que el establecimiento elegido pueda abrir sus puertas en la temporalidad establecida debido que los sábados por la tarde no es lo habitual pero es un día y horario disponible para la mayoría de los docentes.

Al referirse a condiciones necesarias para llevar a cabo las intervenciones de manera efectiva, nos referimos a que debe tener internet fluida con wifi para poder conectarse; laptop con conexión a proyector; proyector; pizarrón; sistema de audio; micrófono; celulares para proveer a docentes que les falle por circunstancias como baja batería, memoria insuficiente, etc; hojas y útiles escolares.

9.7. IMPACTO

El impacto de este taller es muy significativo teniendo presente que brinda a los profesores de nivel secundaria herramientas, estrategias y recursos pedagógicos actualizados y pertinentes.

Se pretende que fortalezca la labor docente y así podrá traducirse en un incremento en la calidad de la enseñanza impartida en las aulas, enriqueciendo el proceso de aprendizaje de los estudiantes y disminuyendo la distracción de los mismos; buscando promover la innovación y el uso efectivo de las tecnologías en el aula, que traerá, inevitablemente. la motivación e interés de los estudiantes, así como su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Otro impacto, no menos importante y a tener presente, es que este taller generará un espacio de intercambio y colaboración entre los docentes participantes. La oportunidad de compartir experiencias, reflexionar sobre

prácticas pedagógicas y generar nuevas ideas puede fortalecer la comunidad educativa y promover el trabajo en equipo.

Por último, se espera que el impacto del taller se refleje en un enfoque pedagógico enriquecido generando un entorno educativo más estimulante y propicio para el aprendizaje.

9.8. RESULTADOS ESPERADOS

Se busca incorporar el uso, en forma educativa, del celular en las aulas de nivel secundario, mitigando las distracciones que surgen de su uso no educativo. El objetivo es aprovechar esta herramienta tecnológica, que tiene el 99% de los estudiantes y que los alumnos conocen, para potenciar el aprendizaje.

Se pretende con este taller que los docentes exploren en profundidad, adquieran conocimientos, sobre cómo utilizar el celular como recurso pedagógico, abordando las necesidades específicas de su práctica docente.

Se proyecta generar habilidades para diseñar actividades, productos finales, propuestas didácticas, evaluaciones y todo lo pertinente que contribuyan al proceso de construcción de la enseñanza-aprendizaje.

El enfoque principal es lograr una integración efectiva y consciente del celular en el contexto educativo, aprovechando sus capacidades y funciones para enriquecer las experiencias de aprendizaje de los

estudiantes; promoviendo con dicha herramienta, la participación, la creatividad, la colaboración y el acceso a recursos educativos.

9.9. EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

En cuanto a la evaluación de la intervención, se propone que los participantes del taller planifiquen una clase en la cual se justifique de manera pedagógica la utilización de la aplicación elegida previamente.

Para ello, se les pedirá que elaboren una propuesta didáctica detallada, donde se expongan los objetivos, contenidos a abordar y las estrategias didácticas a emplear; describiendo las actividades que se llevarán a cabo en el aula utilizando la aplicación, así como los posibles productos finales que los estudiantes podrán generar a partir de su uso.

La evaluación de esta intervención se tendrá presente la coherencia y pertinencia de la planificación, la claridad de las actividades propuestas y la calidad de los productos finales planteados. Se valorará también la capacidad de los participantes para reflexionar sobre el potencial educativo de la aplicación y su integración efectiva en el contexto de la enseñanza.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Ley 27.078; 2014 – publicada en Boletín Oficial 18/12/2014
- AESTHESIS PSICÓLOGOS MADRID; 2020, disponible en psicologosmadridcapital.com/blog/como-influyen-nuevas-tecnologias-adolescencia/
- ARCE, J.R.; 2017, “Impacto del m-learning en el proceso de aprendizaje: habilidades y conocimiento”, Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo”, disponible en <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.303>
- FIGUEROA, M.I y otros; 2005, “Las estrategias de afrontamiento y su relación con el nivel de bienestar psicológico. Un estudio con adolescentes de nivel socioeconómico bajo de Tucumán (Argentina)” Universidad del Norte Santo Tomás de Aquino, anales de psicología vol. 21, nº 1.
- O'MALLEY, C. y otros; 2003, “Guidelines for learning/teaching/tutoring in a mobile environment”, disponible en www.mobilearn.org/download/results/guidelines.pdf