



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Las herramientas digitales en educación primaria

Autor(a): José Dante Carrillo Manjarrez
Escuela Primaria Lic. Abel C. Salazar 15EPR2592N
Tenango del Valle, México
12 de enero de 2023



Introducción

Las tecnologías de la información y la comunicación dentro de la educación son un factor que en la actualidad requiere de toda la atención de los actores educativos. Son los elementos que dan origen a las redes y una red forma sociedades con fines en común que a su vez se convierten en una sociedad de conocimiento.

Y si bien es cierto que una sociedad busca generar cambios en pro de su desarrollo personal, familiar y social entonces una sociedad busca información para incorporarla a su vida cotidiana y de esta manera darle sentido a los cambios sociales, económicos y culturales tal es el caso de la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC'S) a la educación.

Sabemos que la información se encuentra a un clic en cualquier dispositivo electrónico con conectividad a internet, es por ello que resulta importante integrar dispositivos electrónicos y recursos tecnológicos al aula de clases para tener el libre acceso a la información científica que se requiere en este mundo globalizado.

Se tiene claro que no solo basta con la inmersión de estos dispositivos, se trata de cambiar los paradigmas pedagógicos y didácticos de los docentes para lograr una inclusión adecuada de los dispositivos y un uso adecuado que potencialice las habilidades de los alumnos frente a los procesos de enseñanza aprendizaje.

El plan de estudio vigente no deja de lado la oportunidad de emplear estas herramientas tecnológicas en la enseñanza, por el contrario, busca la profesionalización de los docentes para la toma de decisiones en pro de la educación y de esta manera brindar el desarrollo de habilidades digitales en los aprendices, que en el futuro coadyubaran a la formación integral de la niñez mexicana.

Propósito

Valorar sus conocimientos y habilidades mediante la interacción con juegos y herramientas virtuales para potencializar los aprendizajes adquiridos.

Las Herramientas Digitales en Educación Primaria

El empleo de las tecnologías de la información y comunicación son importantes en el desarrollo integral de los alumnos, y en aras de alcanzar un desarrollo competente de los alumnos se emplean para globalizar y contextualizar el aprendizaje de los discentes. El beneficio es de impacto a la comunidad estudiantil, escolar y social pues lo sucedido en clases es comunicado a todos los actores de la educación.

En un largo plazo y segundo momento los beneficiarios se incrementan al extender la idea, recursos y herramientas digitales a los grados inferiores, pues la idea es generar conocimientos fundamentales en grados inferiores para después usar el andamiaje en edades y contenidos subsecuentes,

El trabajo con las TIC'S es una propuesta didáctica estructurada de acuerdo al plan y programa de estudio 2011, la incorporación de estas tecnologías abarca el trabajo en todas las asignaturas, cuya finalidad es generar ambientes de aprendizaje que utilicen medios y modalidades de lectura y escritura, próximas a las que utilizan en ambientes fuera de la escuela. Se considera como una ventaja poder familiarizarse con las nuevas formas de construir, estructurar y navegar por medios electrónicos, por otro lado, conlleva una responsabilidad de los alumnos y padres de familia del buen uso de estas tecnologías que se tienen al alcance.

A lo largo de este texto se plantearán diferentes enfoques del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación primaria, mismas que se aplicaron en grados inferiores para consolidar el proceso de lectura y escritura, como la base primordial de las habilidades de estudio, misma que reflejará sus alcances en la adquisición de contenidos graduales a lo largo de la instrucción básica.

Teniendo como eje rector la adquisición y desarrollo de esta importante habilidad es como se diseñaron diferentes recursos didácticos que apoyaron el proceso de enseñanza aprendizaje, a estos recursos didácticos se les ha denominado para efectos de este trabajo como “herramientas digitales”, pues su empleo se dio bajo la premisa de apoyar la adquisición del proceso de lectura y escritura y en un segundo momento desarrollar y potencializarla, pues bajo las condiciones del confinamiento por el contagio del virus del SARS-CoV-2, fue una preocupación imperante, buscar y contar con elementos que se convirtieran en una extensión del docente, presente en cada una de las casas de los alumnos, y de esta forma tener un pulso más cercano del proceso tan importante que se estaba llevando a cabo.

Retos y Desafíos Profesionales

La educación primaria requiere de la profesionalización del magisterio, y con ello se da por entendida la necesidad de actualizarse y contar no solo con conocimientos, si no con habilidades que le permitan desarrollar, crear, comunicar y manipular recursos digitales, diseñados a priori de los aprendizajes que se espera alcancen los alumnos, sin lugar a dudas la responsabilidad del docente consiste en ampliar la visión que se tiene de la educación tradicionalista y cambiarla, apostar por una educación vinculada a la tecnología.

Se tiene presente que el aprendizaje significativo es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del aula, lo cual es indispensable para formar alumnos competentes en una vida futura dentro de una sociedad, las generaciones de hoy presentan necesidades al tiempo que vivimos con el uso de nuevas tecnologías, asimismo es importante considerarlas como un recurso más dentro del aprendizaje de los alumnos, esto refiere al uso no solo de una pc si no de diversos dispositivos electrónicos como: tableta, teléfonos inteligentes, notebooks, por mencionar los más comunes y de fácil acceso para los alumnos.

La docencia está llena de emprendimientos y retos, en el marco de esta temática el reto al que se enfrenta el docente es lograr que todos los alumnos conocieran estas tecnologías y después darles un buen uso, estas herramientas, representa para el alumno una innovación

que quiere conocer y el reto es encausar ese entusiasmo por usarla de manera productiva y en favor de la adquisición de la lectura y escritura y en consecuencia de conocimientos.

Estas herramientas son coordinadas e implementadas por el docente como recurso dentro de la planeación didáctica, el vincularla no es fácil requiere de un estudio minucioso del dispositivo y sus contenidos, tomar como referente los aprendizajes esperados, y crear estrategias pertinentes y adecuadas es la esencia del trabajo con el dispositivo, sin duda alguna este desafío es gradual para el docente pues él mismo retroalimenta su quehacer y lo enriquece en sesiones futuras.

La obtención de productos elaborados por los alumnos para integrar su evaluación continua se convirtió en un desafío profesional, el uso del internet limitó la oportunidad de palpar un producto físico del alumno, la huella digital de la actividad realizada se encuentra en la red y es de vital importancia rescatar lo que el alumno practica para poder realizar una evaluación cualitativa que dé cuenta del proceso de desarrollo que el alumno está desarrollando, este ha sido el mayor de los retos del docente, pues el aprendizaje debe aterrizar en instrumentos de evaluación que permitan al docente medir el avance que se ha logrado, valorar y retroalimentar el uso del dispositivo y sobre todo su pertinencia.

Argumentar uno de los retos más grandes del docente, nunca había sido tan importante como ahora que se tiene un horizonte de comprensión respecto al tema, la actualización y formación docente, no sólo en metodologías, pedagogía y didáctica si no también en el ámbito virtual, pues la tecnología cada día avanza a pasos agigantados y un docente preparado debe emplearla en pro de la educación y ha de ser aquel que haga libres a los alumnos mediante el conocimiento.

Bondades Pedagógicas

Las herramientas digitales fueron consideradas como un espacio propuesto por el docente para que los alumnos interactúen digitalmente con el conocimiento, de esta forma el aprendizaje se vuelve significativo, aumentan sus habilidades lingüísticas, amplían y consolidan sus conocimientos en las demás áreas del conocimiento. Se tiene claro que el

manejo de las TIC'S en el ámbito educativo no se limita simplemente a la busque de información en la red, si no por el contrario el alumno tiene la libertad de acceder al conocimiento de diferentes formas, con esta práctica se reafirma el conocimiento, se crean nuevas visiones y se enriquece la gama de competencias tecnológicas que posee un niño.

Las actividades virtuales propuestas emanan de las necesidades e intereses de los niños, en ella se involucran la parte lúdica del dispositivo digital, y los conocimientos propuestos por el plan y programa de estudio, a su vez es una aliciente para que el niño despierte su habilidad creativa e interés por interactuar con juegos virtuales que serán aplicados y jugados por sus semejantes, explotar las bondades de los videos de la red, en el apoyo a la autorregulación de emociones, y el saber controlarlas, para salvaguardar la integridad física y moral del alumno en el contexto familiar y áulico, necesidad primordial surgida durante el confinamiento y que hoy en día se ha convertido en una preocupación educativa.

Para potenciar tal situación, aumentar su interés y desarrollo cognitivo se planteó la siguiente situación, que el mismo alumno fuera participe de la elaboración del juego virtual, el interés propio del alumno y el reconocimiento de los saberes que no se han consolidado dio la pauta en la creación de dichas actividades, con esto se logró una motivación intrínseca del alumno, la impaciencia del niño por interactuar en un juego nuevo y obtener mayor puntaje se convirtió en una bondad pedagógica, pues de manera inconsciente se abordaron aprendizajes, con un enfoque lúdico.

Se logró tener una extensión de la pedagogía del docente en cada uno de los hogares de los alumnos, un apoyo virtual en la adquisición de la lectura y escritura, la reiteración de la actividad como ejercicio de reforzamiento, comprobación y adquisición es considerada una bondad de las herramientas digitales, pues la red permite realizar la actividad las veces que sea necesario y otorga la posibilidad de buscar ejercicios similares y cada vez más complejos, apoyando la gradualidad y complejidad de dicha herramienta.

Fortalezas Digitales

Para llevar a cabo estas herramientas se emplearon plataformas de la red destinadas a la elaboración creativa de juegos educativos, éstas son las siguientes: “*Padlet, Kahoot y Educaplay*”. Mediante estas plataformas virtuales se desarrollaron actividades que apoyaron el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos, tales como manipulación de diversas aplicaciones, manejo de dispositivos electrónicos al que tienen acceso inmediato los alumnos, conocimiento de los tipos de conexiones de un dispositivo con otras herramientas, uso de términos propios de la tecnología vanguardista, y sobre todo el uso racional del dispositivo y enfocado a situaciones netamente académicas.

Se iniciaron en la interactividad virtual con juegos en un nivel elemental, tema de interés en los niños, fortalecieron sus habilidades comunicativas, así mismo analizaron las bondades de los dispositivos electrónicos que existen en casa y pudieron determinar que un teléfono inteligente tiene diferentes funciones y propósitos comunicativos, se adquirió un léxico técnico, que manejan en la expresión oral.

Se generó la oportunidad para expandir hacia la comunidad estudiantil el trabajo que se está realizando dentro de la institución y demostrar la utilidad positiva de esta herramienta cuando se emplea con responsabilidad, creatividad, proactividad educativa, facilitando así la adquisición de nuevos conocimientos con el apoyo y orientación del docente.

Por las características del presente escrito se colocarán las ligas de las diferentes actividades elaboradas y una breve descripción de su empleo, cabe mencionar que solo se muestran algunas actividades de un repositorio muy amplio pues cuando se termina la actividad se puede indagar más sobre el mismo tema, mismo autor o en ejercicios similares.

Estas plataformas son generadoras de redes donde el principal factor es la elaboración de herramientas y recursos digitales que se publican de manera libre en el repositorio, de esta forma se crean las comunidades de aprendizaje y se fortalece el trabajo colaborativo entre docentes de una misma región, priorizando el aprendizaje de los alumnos, siendo estos el principal móvil común del trabajo escolar.

	Descripción	Liga
Kahoot	“Animales domésticos y silvestres” Es un juego elaborado para que el alumno distinga los animales domésticos de los silvestres. Anexo 1	https://kahoot.it/challenge/01764006?challenge-id=dea8da83-5f83-4585-8264-085fc7b84166_1673507019983 PIN de juego: 01764006
	“Números” Es una actividad para que el alumno cuente colecciones de objetos. Anexo 2	https://kahoot.it/challenge/03476213?challenge-id=dea8da83-5f83-4585-8264-085fc7b84166_1673506651744 PIN de juego: 03476213
	“Partes de un problema” Es un interactivo que se resuelve a partir de estudio e identificación de las partes de un problema matemático. Anexo 3	https://kahoot.it/challenge/02449222?challenge-id=dea8da83-5f83-4585-8264-085fc7b84166_1673507088627 PIN de juego: 02449222
	“Prueba” Juego para identificar los elementos naturales de los artificiales. Anexo 4	https://kahoot.it/challenge/0736284?challenge-id=dea8da83-5f83-4585-8264-085fc7b84166_1673507140076 PIN de juego: 0736284
Educaplay	“Ordenar letras”	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7547720-ordenar_letras.html

Padlet	<p>Interactivo para que el alumno forme palabras a partir del orden de letras.</p> <p>Anexo 5</p>	
	<p>“Encuentra palabras con...”</p> <p>Interactivo en forma de sopa de letras para encontrar determinadas palabras.</p> <p>Anexo 6</p>	<p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7375248-encuentra_palabras_v_l_t.html</p>
	<p>“Manejando mis emociones”</p> <p>Colección de pequeñas historias en video que hablan de la autorregulación de emociones.</p> <p>Anexo 7</p>	<p>https://padlet.com/jdcm1903/5av4p3u2z9zo132</p>
	<p>“Mis primeras lecturas”</p> <p>Colección de pictogramas que se emplean en el desarrollo de la lecto escritura.</p> <p>Anexo 8</p>	<p>Mis primeras lecturas (padlet.com)</p>
	<p>“Adivinanzas”</p> <p>Retos en imágenes para resolver adivinanzas.</p> <p>Anexo 9</p>	<p>Adivinanzas (padlet.com)</p>
	<p>“Audiocuentos”</p>	<p>https://padlet.com/jdcm1903/v0x2s8grdh ep1mmz</p>

Colección de audiocuentos empleados para la dicción y modulación de voz de la lectura de los niños.

Anexo 10

“Recetas navideñas”

Colección de imágenes de postres sencillos de elaborar para construir recetas y recetarios.

Anexo 11

<https://padlet.com/jdcm1903/vwf172dzh0apfmqv>

Conclusiones

Las herramientas digitales fueron dirigidas a un grupo de alumnos de educación primaria, pues se ha observado que han perdido interés por actividades monótonas y tradicionales de enseñanza, esto se observa en la apatía que muestran al abordar las actividades planeadas, así como al realizar ejercicios o actividades aparentemente rutinarias, además de los resultados obtenidos y no esperados, derivado de todo ello se concluye que requiere atención los recursos que utiliza el docente dentro de sus estrategias de enseñanza para despertar el interés.

Por otro lado, el papel del docente frente a la enseñanza juega un papel primordial en los aprendizajes significativos que puedan obtener los alumnos, bajo esta premisa se determina que la actualización, formación y profesionalización docente es un factor de común interés para los actores educativos responsables del desarrollo de aprendizajes integrales.

En el nivel primaria sabemos que la atención de los niños al trabajar con herramientas digitales es importante y sobre todo representa un reto para el docente, el concentrar y hacer duradera la atención y lograr la retención de conceptos, procesos y temas. Cognitivamente los alumnos necesitan hacer uso de su pensamiento crítico para poder determinar los procesos adecuados que le lleven a tener un resultado asertivo, para que el alumno logre dar este paso mental, requiere de una buena motivación y de una activación duradera del interés por aprender.

Referencias bibliográficas

Félix, B. R. (2019). TIC en la educación: un reto aún por afrontar. Facultad de Psicología, UNAM. Disponible en <https://www.gob.mx/aprendemx/articulos/tic-en-la-educacion-un-reto-aun-por-afrontar?idiom=es>

SEP. (2011). Programa de estudio 2011 Guía para el maestro. Educación Básica primer grado.

SEP. (2022). Sugerencias metodológicas para el diseño de proyectos educativos. Ciclo escolar 2022-2023.

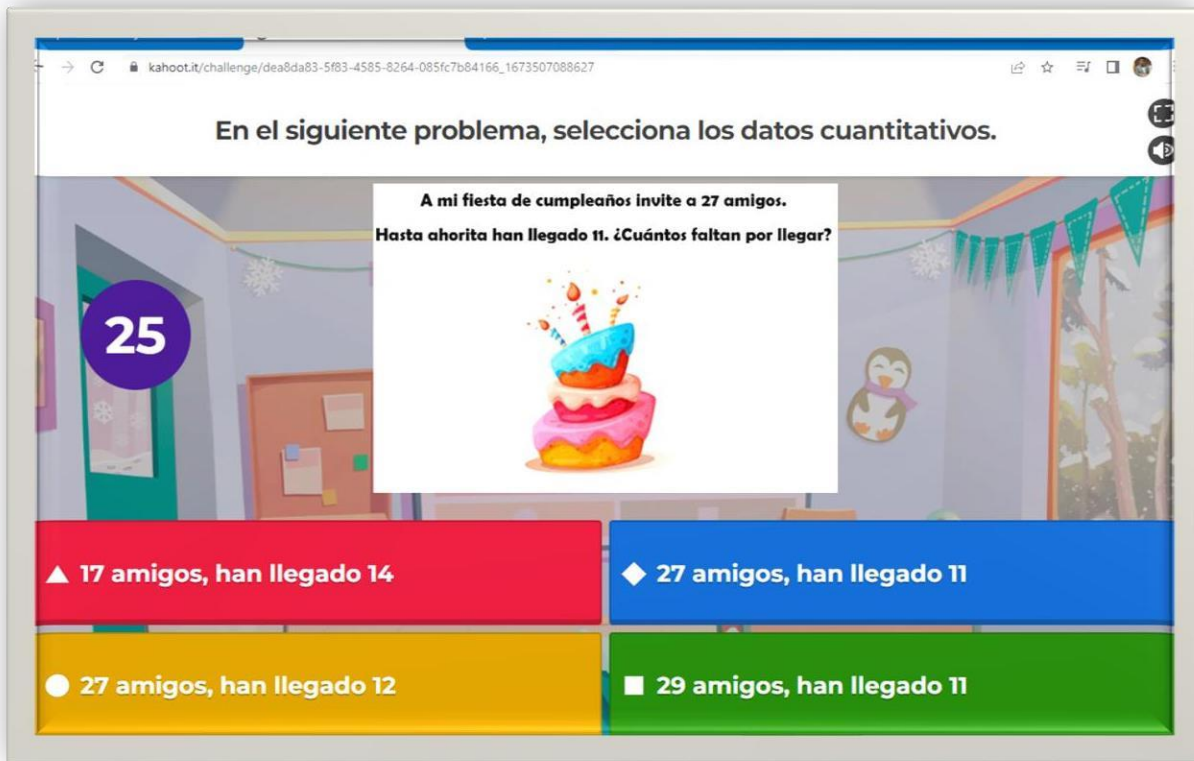
Anexos



Anexo 1: Juego en Kahoot "animales domésticos y silvestres"



Anexo 2: Juego Kahoot "Números"



En el siguiente problema, selecciona los datos cuantitativos.

A mi fiesta de cumpleaños invite a 27 amigos.
Hasta ahorita han llegado 11. ¿Cuántos faltan por llegar?

25

▲ 17 amigos, han llegado 14

◆ 27 amigos, han llegado 11

● 27 amigos, han llegado 12

■ 29 amigos, han llegado 11

Anexo 3: Juego Kahoot "Partes de un problema"



¿Cuál es un elemento natural?

18

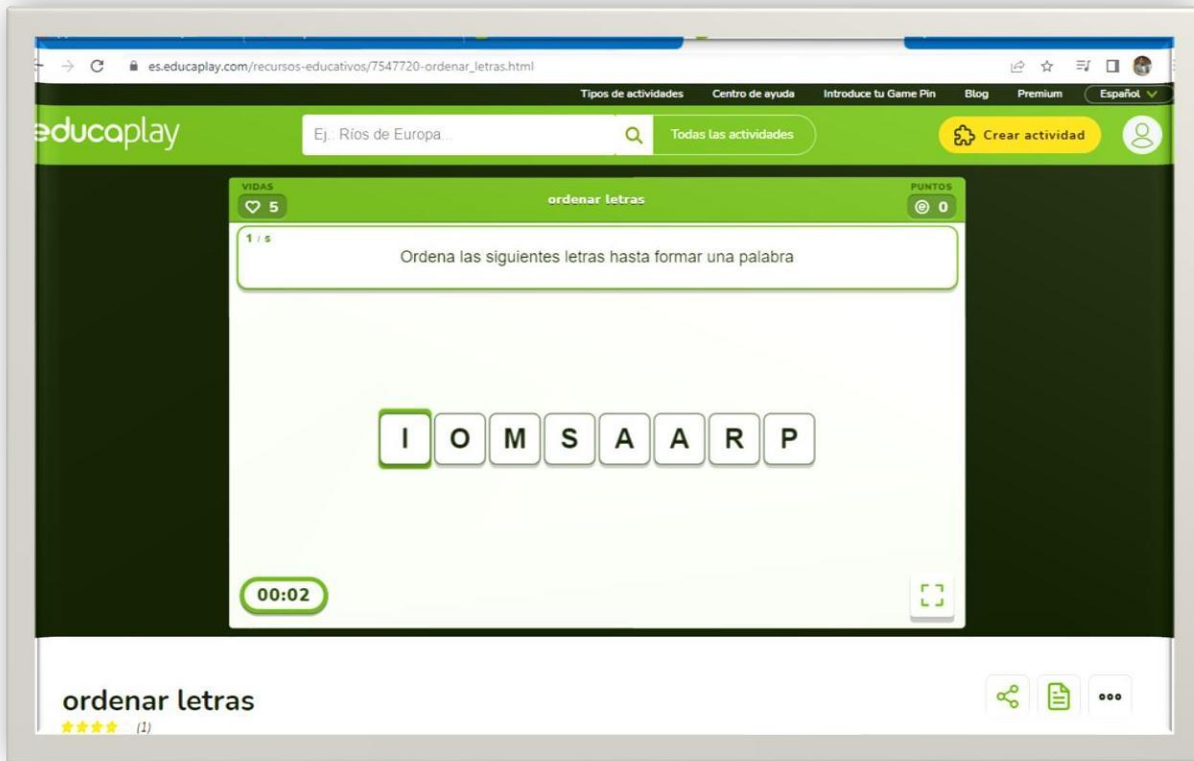
▲ las flores

◆ las velas

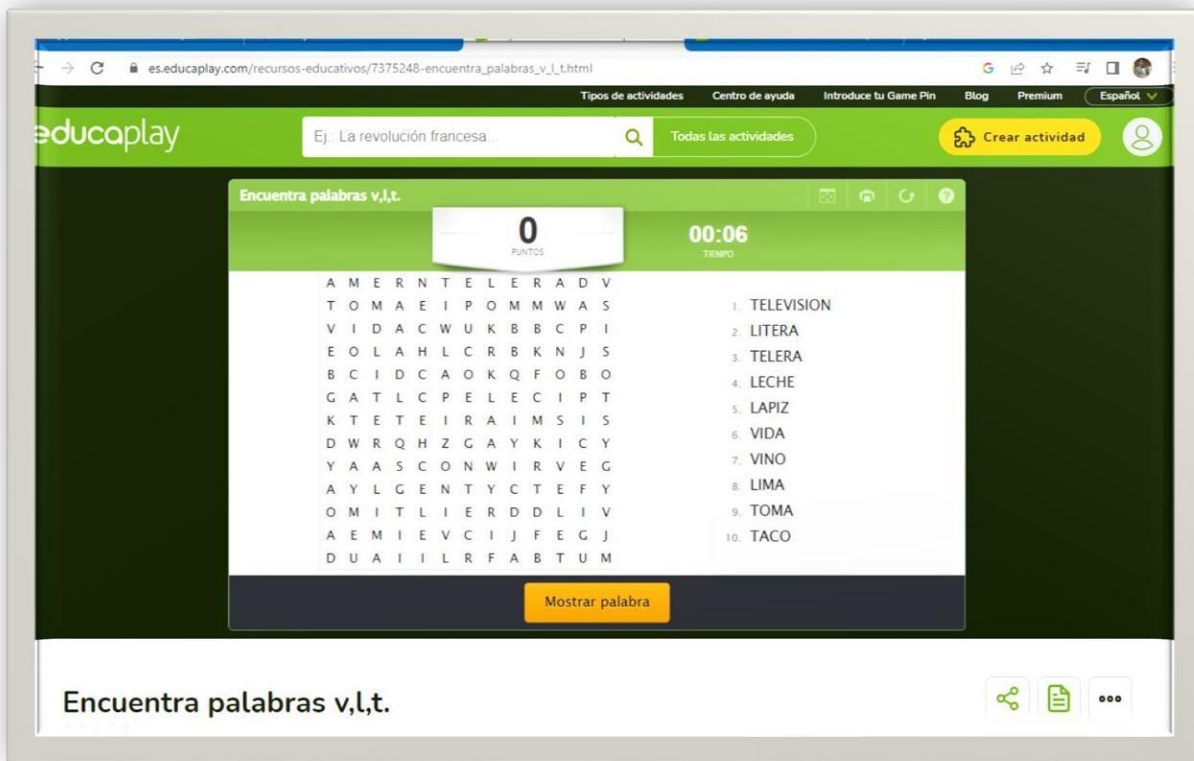
● el papel picado

■ una casa

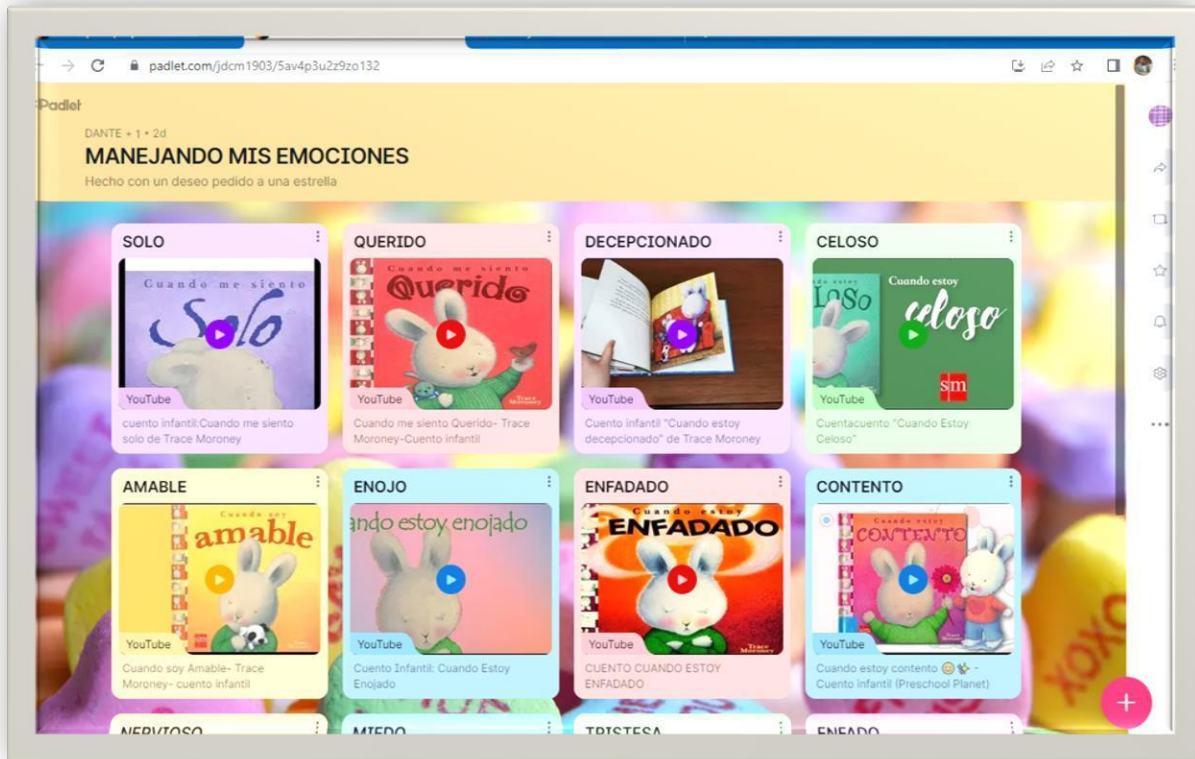
Anexo 4: Juego Kahoot "Prueba"



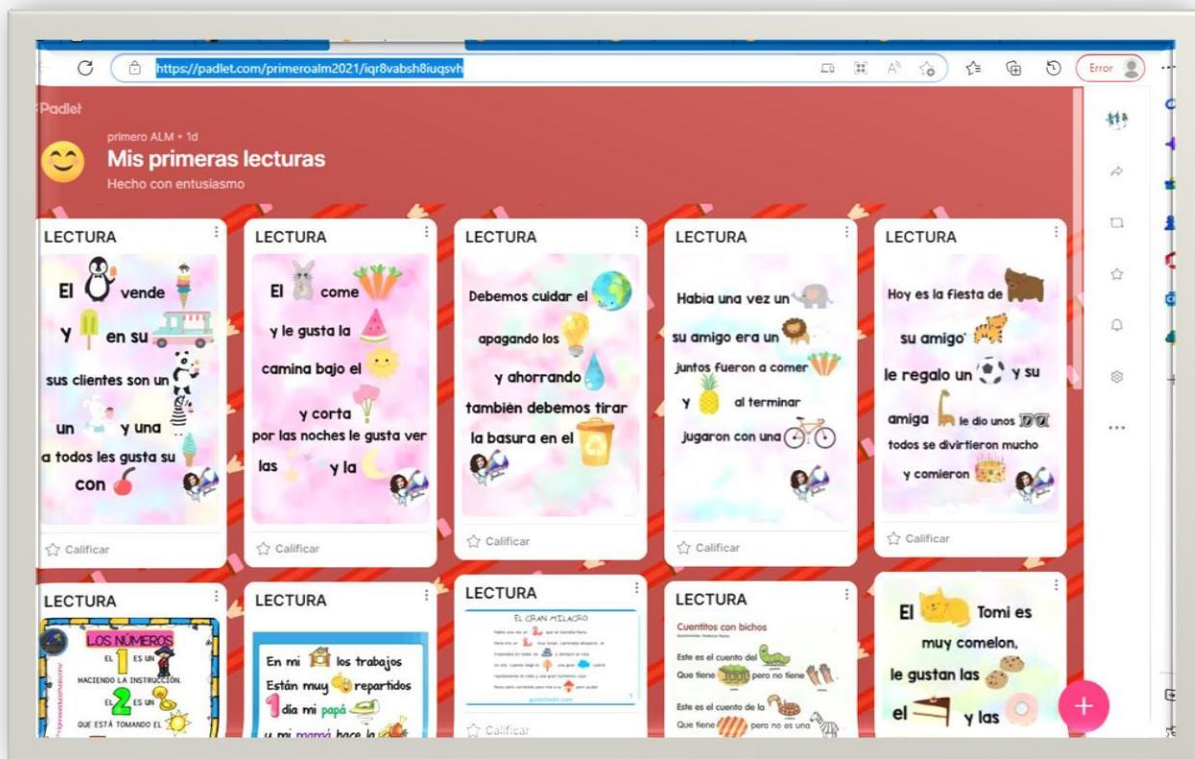
Anexo 5: interactivo Educaplay "Ordena letras"



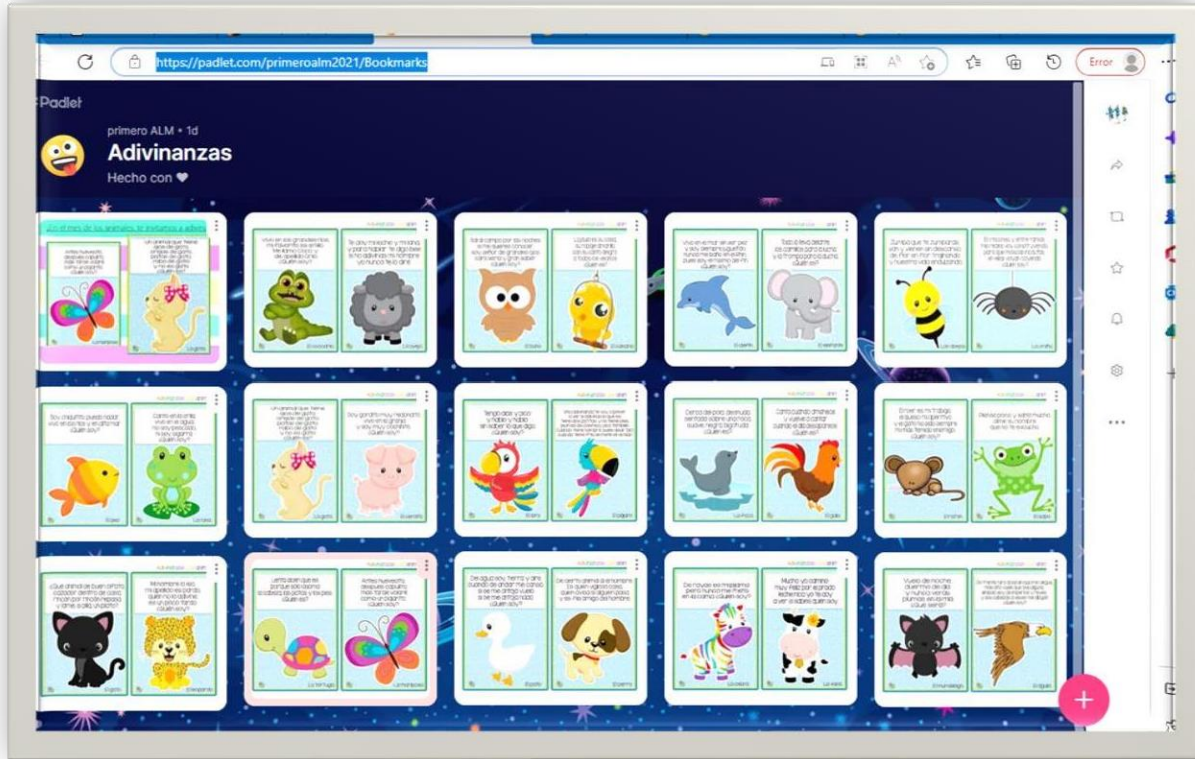
Anexo 6: Interactivo Educaplay "Encuentra palabras"



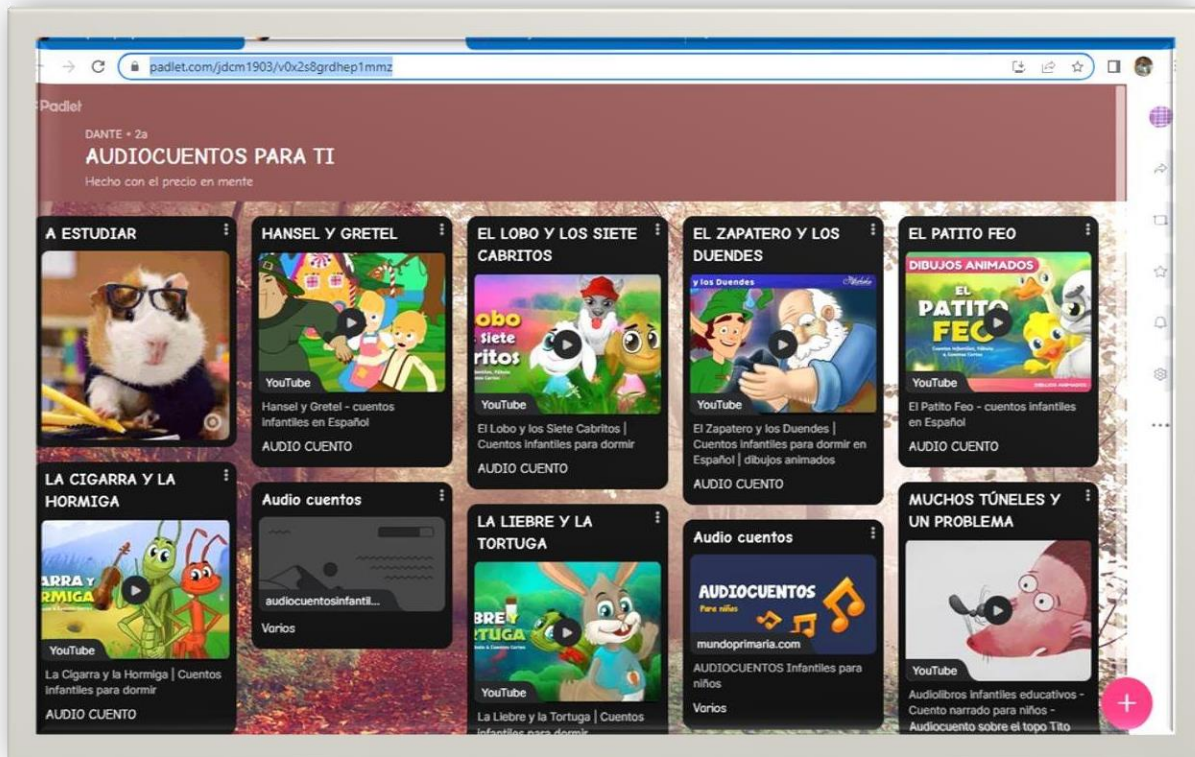
Anexo 7: Colección Padlet "Manejando mis emociones"



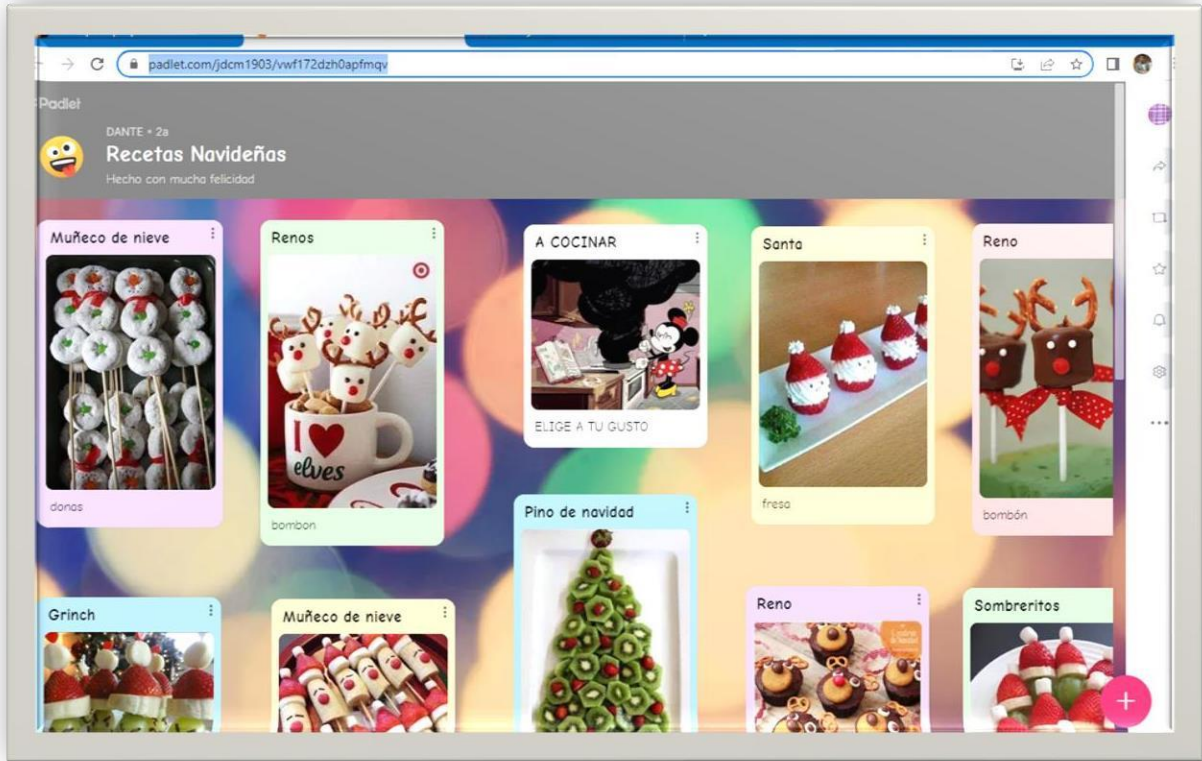
Anexo 8: Repositorio de pictogramas Padlet "Mis primeras lecturas"



Anexo 9: Colección de adivinanzas Padlet "Adivinanzas"



Anexo 10: Repositorio de audiocuentos Padlet "Audiocuentos para ti"



Anexo 11: Collage Padlet "Recetas navideñas"