



ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO



TESIS:

**INFLUENCIA DEL INTERNET EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS
ALUMNOS DE QUINTO GRADO.**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTA

ANA KAREN TEJAS GABRIEL

ASESOR

MTRO. JORGE SERVÍN DOMÍNGUEZ

SANTIAGO TIANGUISTENCO

JULIO 2023

“La tecnología por sí misma no es transformativa. Es la escuela, la pedagogía, la que es transformativa”

-Tanya Byron

Dedicatorias

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este.

A mis hermanas que me han brindado y han formado bases importantes en mi educación y que ahora soy consciente de eso.

A mi asesor el Maestro Jorge Servín Domínguez quien me ha guiado y orientado durante este trabajo de investigación, gracias por la paciencia y la comprensión que me brindó.

A mi pareja por su ayuda fundamental, por la motivación y el creer en mi capacidad para culminar este proyecto.

ÍNDICE

Introducción.....	5
Capítulo 1.	
1.1 Planteamiento del problema.....	8
1.2 Justificación	13
1.3 Objetivos Generales	14
1.4 Objetivos especificos	14
1.5 Supuesto	14
Capítulo 2 Estado del arte	
2.1 El internet.....	16
2.1.1 Ventajas y desventajas del internet	17
2.1.2 Riesgos del internet	19
2.1.3 El internet en el aprendizaje (PLAN 2017)	21
2.2 Comportamiento de los niños.....	22
2.2.1 Comportamiento de los alumnos de 5to grado frente al internet.	25
Capítulo 3 Perspectiva Metodológica	
3.1 Paradigma metodológico	27
3.2 Método	28
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección	28
3.4 Propuesta	29
3.4.1 Estrategia 1	30
3.4.2 Estrategia 2.....	36
3.4.3 Estrategia 3.....	40
3.5 Conclusiones	46
3.6 Referencias	49
3.7 Anexos	50
3.8 Cronograma de actividades.....	54

INTRODUCCIÓN

La práctica profesional se desarrolló en el quinto grado, grupo F de la escuela primaria Lic. Benito Juárez, ubicada en la ciudad de Santiago Tianguistenco de Galeana, cabecera municipal. Sus actividades económicas principales son el comercio, las fabriles y las agropecuarias, de igual forma los alumnos que asisten a la escuela antes mencionada viven en municipios aledaños de la ciudad de Santiago.

En el presente trabajo se plasma la observación y análisis del comportamiento de los alumnos de quinto grado dentro y fuera del aula de clases, así mismo muestra como estos comportamientos han sido imitados del internet. Se busca estrategias que beneficien el aprendizaje de los alumnos tomando como medio la relación que ellos tienen con el internet.

Se apoya de dos autores de acuerdo con el comportamiento de los alumnos, el primero se basa en la teoría del aprendizaje social descrita por Albert Bandura y la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget de la cual nombra cuatro estadios, y se hace una revisión más exhaustiva sobre el tercer estadio denominado de Operaciones concretas que va de los 7 a los 12 años que es la edad en la que se encuentra el grupo observado.

El internet es una red de redes que conecta dispositivos que se pueden comunicar entre si, siempre y cuando permanezcan en la red, permite el intercambio libre de información entre los usuarios.

En este escrito también se ponen en práctica las competencias genéricas y profesionales que ayudan al futuro docente en la práctica educativa, de las cuales se abordan:

- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.
- Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programa de estudio.

Estas competencias se seleccionaron debido a que, en la actualidad, se cuenta con una variedad de tecnologías que el docente puede aprovechar en beneficio para el proceso de aprendizaje de los alumnos.

El primer capítulo corresponde al planteamiento del problema de investigación en el cual se describe de donde surge el interés por este, así como la importancia y relevancia que tiene, para brindar una posible solución a lo que se plantea, llegando así a la pregunta: ¿Qué influencia tiene el uso del internet en el comportamiento de los alumnos de quinto grado? También se aborda el objetivo general y específicos en relación con el tema, obteniendo siguiente supuesto “El uso del internet influye en el comportamiento de los alumnos de quinto grado”.

El segundo capítulo corresponde al marco teórico en donde se describe y analiza la definición de internet, así como su importancia y las posibles ventajas y desventajas de su uso, los riesgos a los cuales se está expuesto por un inadecuado manejo, se resume parte del plan y programa de estudios 2011 de acuerdo con el uso del internet en el aula y como el docente y alumnos deben comenzar a tener esta habilidad, por último se describe el concepto de conducta y la teoría del aprendizaje social por Albert Bandura y la teoría del desarrollo cognitivo por Jean Piaget y como estas se relacionan con los alumnos del quinto grado.

El capítulo tres se enfoca en la descripción del paradigma cualitativo y su aplicación para la investigación, además se aborda a J. W. Creswell con el método etnográfico, dando a conocer las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, entre ellos se encuentra la observación y el cuestionario como técnicas y sus instrumentos son la guía de observación, el diario de campo, por último se describen las estrategias que se proponen para erradicar conductas inadecuadas sobre el uso del internet y otras dos del como beneficia dentro del aprendizaje.

Capítulo I. Planteamiento del problema

Capítulo 1.

1. 1 Planteamiento del problema

El comportamiento inadecuado de los alumnos conlleva a las dificultades y algunas problemáticas que afectan su aprendizaje, relación o convivencia con sus compañeros.

Un factor que ha influido en el comportamiento de los niños dentro y fuera de la escuela ha sido la llegada del internet y con ello la pandemia que dio lugar en 2020, la cual hizo que los alumnos estuvieran más allegados a la red para asistir a clases y estar en continua comunicación, se utilizó como un medio de conexión para no perder clases, pero en parte también perjudicó ya que teniendo un mal uso o bajo ninguna supervisión de este, los alumnos lo ocupaban como medio de ocio y entretenimiento y no solo eso, llegaron a creer todo lo que veían en videos, fotos, información, etc.

Perjudicó a los alumnos teniendo comportamientos inadecuados al imitar a los influencers, tiktokers y youtubers, así como la forma de relacionarse y comunicarse con sus compañeros del salón para trabajar en equipo y convivir.

Al imitar ciertos comportamientos inadecuados que veían en la red sin saber o conocer su significado real ellos apartaban a sus compañeros y dificultaba la convivencia dentro y fuera del aula, por ello el presente trabajo pretende conocer la influencia del internet que ha tenido en el comportamiento de los alumnos sea afectándolos o beneficiándolos, así mismo se busca aprovechar la relación que tienen con el para usarlo como medio de aprendizaje.

De acuerdo al Plan 2011 se pretende la incorporación de las Tics *por ellos nos dice que:* “Cuando el alumno y el profesor interactúan con estos materiales digitales de forma cotidiana, no solo se logra que los alumnos tengan aprendizajes significativos, sino que se le introduce al manejo de las tecnologías, se familiariza con las nuevas formas de construir, estructurar y navegar por estos nuevos medios” (p. 99). Las TIC son un medio o herramienta para el aprendizaje de los alumnos, sin embargo, el docente es el que debe hacerse cargo de incluirlas en la planeación y actividades pertinentes en las que se requieran para favorecer el proceso de aprendizaje.

Por ello, el presente trabajo se basa en la relación del internet con los alumnos y como esta influencia en su comportamiento de los educandos, además se pretende aprovechar la conexión que tienen para propiciar el aprendizaje o en su defecto erradicar conductas inadecuadas que se muestren en el aula para así mejorar el ambiente académico.

Es necesario que como docentes se indague más sobre la influencia que tienen el internet en los niños puesto que parte del tiempo que pasan en la escuela interactúan con sus compañeros y llegan a imitarlas ya sean buenas o malas para su persona o terceros, debido a que siguen las tendencias de redes sociales como Facebook, Tik tok, y Kawai, lo antes mencionado son aplicaciones en las que usuarios se conectan a través de ellas para la comunicación y entretenimiento.

El docente puede realizar una planificación de clase en las que incluya el uso del internet para tener un aprendizaje significativo en sus estudiantes, pero no como un tema sino como herramienta en la que pueda solicitar la participación de los alumnos para manejar la red e incentivarlos a que le den buen uso a la red de manera académica, desarrollando así algunas habilidades digitales que sugiere el plan de estudios 2011.

El uso del internet es importante para los estudiantes porque se tiene como objetivo que dominen habilidades tecnológicas que los guíen como una nueva forma de aprender, debido a que se encuentran en un contexto familiarizado con el internet al realizar sus investigaciones de clase, comunicación mediante redes sociales, entretenimiento mediante visualización de videos y manipulación de videojuegos, por ello deben de desarrollar diferentes habilidades para potenciar la capacidad de navegar en la red.

También deben de reconocer la diferencia de información real y falsa, a los riesgos que se exponen por medio de esta red si no es utilizada con responsabilidad y como esta misma influye en su comportamiento.

De acuerdo con datos proporcionados por UNICEF nos dice que “En México, 50% de las niñas y niños entre 6 y 11 años son usuarios de internet o de una computadora y en el caso de los adolescentes de 12 a 17 años, entre el 80 y 94% usan internet o una computadora”.

El internet actualmente presenta un riesgo hacia los niños y adolescentes, según UNICEF “...las encuestas nacionales, 25% de las y los adolescentes de entre 12 y 17 años ha vivido alguna forma de ciberacoso en México. Las niñas y niños están particularmente expuestos a la violencia en internet, la cual puede tener consecuencias graves en su desarrollo, salud mental, integridad personal y su rendimiento académico”.

Si continúa el mal uso y manejo del internet por parte de los menores, los ciberacosos pasarán a ser acosos en la vida real. El mal uso de esta herramienta por los alumnos hace necesario la investigación del impacto que puede ocasionar en su comportamiento y actitudes, de esta manera podríamos frenar ciertos impactos negativos y aprovechar la relación que tienen como un apoyo para su aprendizaje.

El grupo que se observó para la elaboración de este trabajo de investigación fue el 5° grado, grupo “F”, de la Escuela Primaria Lic. Benito Juárez, ubicada en el municipio de Santiago Tianguistenco, Estado de México.

Santiago Tianguistenco es uno de los 125 municipios de estado de México, se localiza en el valle de Toluca. Ha sabido sobresalir en la cría y producción de conejos y ranas, por lo cual, existe la posibilidad de saborear diferentes creaciones de estas especies, ya sea a la parrilla, asado, o bien, empapelado y en salsa verde.

Tianguistenco, es el nombre oficial del municipio y conforme a la lengua náhuatl de donde proviene, significa En la orilla del mercado.

La Escuela Primaria Lic. Benito Juárez ubicada en el municipio ya antes mencionado, es una primaria general de turno matutino, con un total de 1429 alumnos, 39 grupos y 51 personas trabajando en la escuela de las cuales contemplan a directivos, administradores, maestros, personal de apoyo y personal de intendencia.

El 5° grado, grupo “F” cuenta con un total de treinta y dos alumnos de los cuales diecisiete son niños y quince niñas, se aplicó un test de estilos de aprendizaje, los resultados obtenidos son diecisiete alumnos aprenden de manera kinestésica, nueve visual y seis auditiva, se obtuvieron estos resultados para la elaboración de las actividades y adaptarlas a los alumnos de acuerdo con su estilo de aprendizaje.

El presente trabajo se basa en el internet debido a que es un medio masivo para la comunicación, información y el entretenimiento, los alumnos se ven expuestos cada vez más a esta red y parte de ella comienza a interferir sobre su comportamiento, con ella se basan para definir su personalidad.

Hoy en día los alumnos están relacionados con el internet por lo que adoptan conductas o lenguaje que observan por videos, imágenes, juegos, etc. Es necesario conocer que influencia tiene en los alumnos para saber tratarlos en caso de que esta red este afectándolos y así mismo como poder aprovecharlas para su aprendizaje en el aula.

Cuestionario: El uso del internet

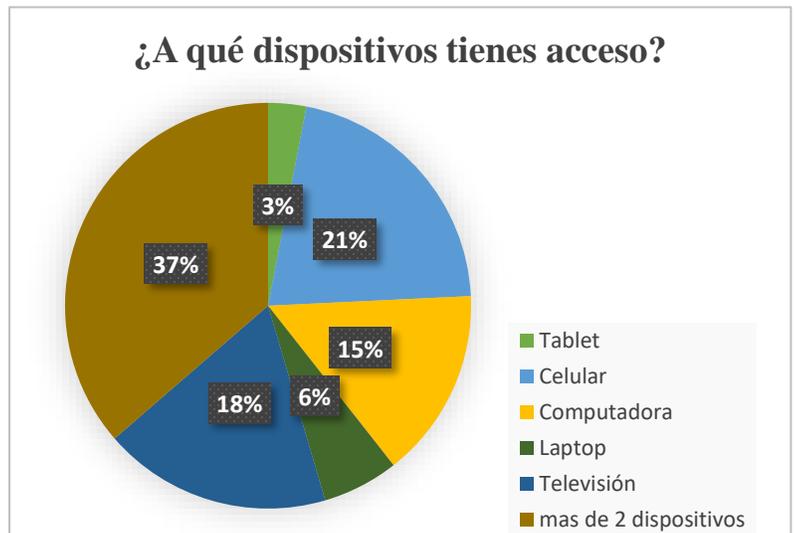
El siguiente cuestionario se aplicó a los alumnos del 5º, grupo “F”, por ello se elaboró un porcentaje de las respuestas que tuvieron los alumnos, en el que el 100% de los alumnos contestaron que tenían acceso a uno o más de dos dispositivos conectados a internet. El internet ha traído consigo un beneficio a la población estudiantil, debido a que facilita la búsqueda y manejo de la información para la elaboración de trabajos o tareas.

Pregunta 1

¿A qué dispositivos tienes acceso?

- a) Tablet
- b) Celular
- c) Computadora
- d) Laptop
- e) Televisión conectada a internet

Gráfico 1 Pregunta 1



Pregunta 2

¿Cuánto tiempo pasas en los dispositivos antes mencionados?

Gráfico 2 Pregunta 2

- a) 1-2 horas diarias
- b) 3-4 horas diarias
- c) 5 a más horas diarias

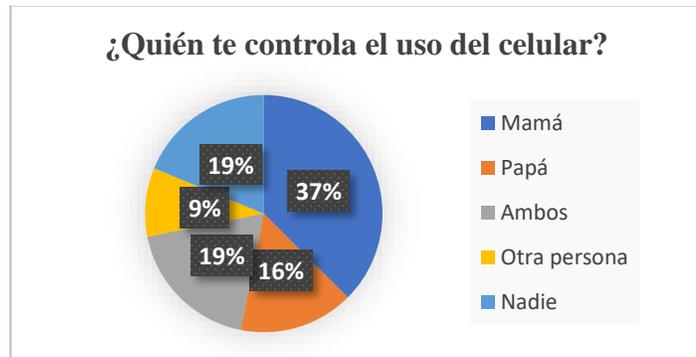


Pregunta 3

¿Quién te controla el uso del celular?

- a) Mamá
- b) Papá
- c) Ambos
- d) Otra persona
- e) Nadie

Gráfico 3 Pregunta 4



Pregunta 4

¿Qué sueles hacer con los dispositivos anteriores?

Gráfico 4 Pregunta 4

- a) Jugar videojuegos
- b) Ver videos de You tube
- c) Ver videos de Tik tok
- d) Abrir alguna red social como Facebook, Instagram, Messenger, WhatsApp, Snapchat u otra
- e) Ver memes



De acuerdo con los resultados del cuestionario aplicado a los alumnos, se establece que los alumnos de 5° grado en su totalidad cuentan con un dispositivo con acceso a internet, una tercera parte del grupo pasa más de 5 horas frente al dispositivo y otras dos terceras partes pasan de 1 a 4 horas con un dispositivo conectado a internet. Siendo una quinta parte del grupo a quienes no les moderan el uso del celular, entre sus actividades que usualmente realizan son ver videos en YouTube, Tiktok, entrar a redes sociales como Facebook, Twitter, WhatsApp y jugar videojuegos como Minecraft, Free Fire, Roblox y Clash of clans.

De acuerdo con los resultados se puede inferir que los alumnos pasan algunas horas frente al internet sin una supervisión en su totalidad, por ello no hacen un uso responsable del mismo y ellos toman comportamientos vistos en la red, como tendencias, juegos, retos, adicciones a ciertos juegos, entre otros. Por ello se hace el siguiente cuestionamiento: ¿Cómo influye el internet en el comportamiento de alumnos de 5° grado?.

Como docentes debemos estar al pendiente sobre los comportamientos de los alumnos dentro y fuera del aula de clases, así como interesarse en aprovechar y relacionar temas escolares con aplicaciones que ellos utilicen para obtener un aprendizaje significativo.

1.2 Justificación

Es inevitable que los alumnos accedan a la red debido a que es parte de su desarrollo social y educativo.

De acuerdo con diseño curricular del Plan 2011 se pretende buscar una mejora en el aprendizaje de los alumnos incluyendo las TIC como medio de aprendizaje o retroalimentación por ello nos dice que: *El profesor puede utilizar materiales educativos digitales, que ofrecen propuestas didácticas que toman como punto de partida los aprendizajes esperados del plan de estudio.* Interpretando que las TIC no se dan como asignatura, sino que se utilizan de apoyo para la organización de clase guiándose por el aprendizaje esperado de la asignatura a impartir.

Este proceso tendrá como resultado un mejoramiento en el aprendizaje de los alumnos, siempre y cuando se guíe y se aproveche. En la escuela no se cuenta con dispositivos tecnológicos que puedan utilizar como computadoras, laptop o internet, pero eso no quiere decir que en sus

casas no tengan los dispositivos o el servicio ya antes mencionado, por lo tanto, pueden desarrollar habilidades digitales utilizando los medios que estén a su alcance obtenidos por el docente.

Es un tema que ya no está alejado de la realidad, puede ayudar a los docentes a relacionarse y comunicarse con los alumnos, puesto que muestran más entusiasmo e interés cuando los docentes conocen de un tema que a ellos les apasiona.

Por ello se pretende investigar cómo es que los alumnos adoptan ciertos comportamientos a causa del internet, ya que anteriormente se observaron algunas tendencias populares que imitaban dentro y fuera del salón de clase.

1. 3 Objetivo General

- Exponer el uso del internet y su influencia escolar en el comportamiento de los alumnos de quinto grado.

1. 4 Objetivos específicos

- Analizar los comportamientos que los alumnos tienden a tener a causa del internet para implementar estrategias de reflexión.
- Identificar mediante la observación como el internet puede afectar o beneficiar la educación de los alumnos de quinto grado para limitar lo malo y aprovechar lo bueno.
- Utilizar la influencia del internet en los alumnos como medio de aprendizaje en la implementación de juegos para lograr un aprendizaje significativo.

1. 5 Supuesto

El uso del internet influye en el comportamiento de los alumnos de quinto grado .

Capítulo 2 Estado del arte

Capítulo 2. Estado del arte

Este capítulo abarca la investigación documental sobre las categorías del tema principal “La influencia del internet en el comportamiento de los alumnos de quinto grado”, teniendo como primera definición lo que es el internet, sus ventajas, desventajas, riesgos, el comportamiento de los niños que va de los 10 a los 11 años, la relación que tienen con el internet con la formación académica de los alumnos de acuerdo con el plan 2011.

2.1 El internet

El internet, las redes sociales y las múltiples tecnologías ofrecen diversas oportunidades para tener experiencias, elaborar distintas actividades, obtener un amplio contenido de la información, así como facilita la comunicación hoy en día.

El internet “es una red masiva de redes, infraestructura de redes que conecta a millones de computadoras unidas de forma global; formando una sola red en la que una computadora puede comunicarse con otra siempre y cuando estén las dos computadoras conectadas al internet” (Snell, 1995)

El uso de esta red masiva ayuda a vivir este cambio de la implementación de nuevas tecnologías en la vida cotidiana con normalidad y fomentar espacios seguros para navegar por la red. El saber utilizarla y compartirla ayuda a crecer un pensamiento abierto sobre las posibilidades que brinda el internet. Otras definiciones sobre el internet son:

Eusko Jaurlarizta (2016) dice que: “Es una herramienta muy potente de información y comunicación.

Castelles (2001) define internet como “Un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP” (p. 1).

Roca, G (Coord.) (2015) nos dice que “Es un espacio de actividad, un espacio de relaciones e interrelaciones, y el sentido de pertenencia” (p.19).

De acuerdo a las definiciones mencionadas, podemos concluir que el internet es una red que mantiene conectados a usuarios que cuentan con un dispositivo que mantiene una conexión

con esta red, además de ser un espacio en el que los usuarios pueden informarse, comunicarse, comprar productos, contratar servicios y de igual modo se utiliza como medio de ocio y entretenimiento, sin embargo su uso permite infinitas posibilidades de aprendizaje que pueden ser aprovechadas en el ámbito educativo, como la presentación de videos, imágenes, juegos educativos, información, audiocuentos, presentaciones interactivas, etc.

El internet es la red que mantiene al mundo conectado, en la actualidad ya no es raro observar a los niños manipulando dispositivos con acceso a la red. En el grupo de 5to grado, grupo “F” de la escuela Primaria “Lic. Benito Juárez”, la totalidad del grupo utiliza al menos un dispositivo con conexión.

El internet es beneficioso si se lleva un control y buen uso de esta red, sin embargo no esta exento de las problemáticas que se pueden encontrar.

2. 1 . 1 Ventajas y desventajas del internet

La expansión y acceso al internet esta cambiando la forma en la que los niños y jóvenes se relacionan, comunican, conectan, aprenden y juegan. La dependencia del internet se ha convertido en el centro de la vida digital de cada persona ya que no solo se trata de comunicación, sino de hacer o compartir fotos, buscar tu ubicación o de algún otro lugar, compras en línea, juegos offline u online, entretenimiento y medio de información.

Es necesario conocer las ventajas en beneficios para el desarrollo personal y social, la realización de diversas actividades y de entretenimiento. Según Eusko Jaurlaritza 2016 (p.35) algunas ventajas son:

- Interconexión: Mantenerse conectados entre usuarios de un dispositivo a otro para acercarse a familiares, amigos o conocidos lejanos.
- Compartir: Ayuda a distribuir aficiones, inquietudes, gustos, intereses, documentos, imágenes, videos, audios, etc a una o mas personas que conozcas o no.
- Operaciones de carácter personal: compras en línea, operaciones bancarias o asistencias medicas.

- Información: Proporciona gran cantidad de información mediante buscadores como chrome, google, yahoo, bingQwan, etc.
- Entretenimiento: videos, juegos, potscads, música para distraer y salir un poco de la rutina.

El internet brinda una gran variedad de beneficios, sin embargo tiene ciertas desventajas por el mal uso o manejo de esta red, en mayor cantidad sobre los riesgos a los que se exponen los usuarios al subir toda su información personal de igual modo se exponen a una adicción comportamental.

De acuerdo a Roca G (2015) Las adicciones comportamentales se definen como la pérdida de control sobre una conducta que genera la aparición de consecuencias adversas (Potenza, 2010), y un fallo en la resistencia al impulso o tentación de realizar un acto dañino para él mismo u otros (Grant, 2011). Además la presencia de acciones repetitivas iniciadas por un impulso causan en el individuo una disminución de la ansiedad o una sensación de euforia (Karim, 2010) generando un alto nivel de interferencia en todas las esferas de la vida cotidiana del individuo (Echeburúa y Corral; 2010). (pp.115).

Para caer en dicha adicción comportamental se sigue un proceso gradual, algunos signos son:

-Un patrón de sueño alterado: Es la disminución de horas del sueño

-Patrón del hambre alterado: Come rápido o mal, suele saltarse comidas o pide comer en su habitación para ganar mas tiempo en la red.

-Menos atención por la higiene: olvida lavarse los dientes, cambiarse la ropa o se niega a ducharse.

-Cambio del estilo de ocio: pierde el interés por otras actividades fuera de la red.

-Nuevos amigos: Se siente mas vinculado con los amigos de la red que en muchas ocasiones no conoce.

Irritabilidad: surgen las disputas por el tiempo en la red, se vuelve gruñón y se enfada por todo. Roca G (2015)

2. 1. 2 Riesgos del internet

Todos los usuarios que navegan en la red se encuentran expuestos a los riesgos como el ciberacoso, la extorsión, robo de información, virus y hackers.

De acuerdo a UNICEF 2017 (p. 22)

- Riesgo de contenido: Cuando un niño está expuesto a un contenido no deseado e inapropiado. Esto puede incluir imágenes sexuales, pornográficas, violentas, algunas formas de publicidad; material racista, discriminación u odio y sitios web que defienden conductas poco saludables o peligrosas.
- Riesgo de contacto: Cuando un niño participa en una comunicación arriesgada, como cuando un adulto acosa a un menor.
- Riesgos de conducta: Cuando un niño se comporta de manera que contribuye a que se produzca contenido riesgoso, en el que los menores elaboren o compartan contenido racista, discriminatorio, violento, etc.
- Pérdida de concentración: distracción en los estudios, deberes o charlas.
- La falta de respeto hacia uno mismo y hacia los demás: No reflexionar sobre lo que se sube a la red y que puede afectar a uno mismo o a terceros.
- Inseguridad en la red en la que los niños se pueden exponer a:
 - Sexting: Se basa en el envío voluntario de fotos o videos íntimos, generalmente con un contenido sexual.
 - Grooming: Conjunto de taticas deliberadas llevadas acabo por una persona adulta para ganarse la confianza de un menor, este fenómeno se compone de cuatro etapas:
 1. Establecimiento de contacto y acercamiento: El adulto contacta al menor mediante el internet con la intención de entablar una conversación y ganar su confianza.
 2. Sexo virtual: El acosador consigue que la víctima envíe fotos o videos de su cuerpo sin ropa.

3. Ciberacoso: En esta etapa el acosador chantajea o extorsiona a la víctima con difundir en el internet las fotografías o videos íntimos.
4. Abuso o agresiones sexuales: esta última etapa sucede siempre y cuando la víctima accede a las pretenciones del acosador. UNICEF (2017)

El internet es una herramienta, como se ha visto tiene algunos riesgos para los usuarios menores de edad que no estan supervisados y va desde el robo de información, acoso, cyberbullying, salud y adicciones.

Es inevitable que los niños ingresen a la red mediante cualquier dispositivo electrónico, puesto que hoy en día la tecnología y la conexión a la red han estado presentes cada vez mas, los niños están inmersos en la era digital, por eso se sugiere aprovechar al máximo esta herramienta como medio de aprendizaje y de interacción social. Pero para que los niños estén seguros y prevenir los riesgos antes mencionados es necesario tomar en cuenta las siguientes recomendaciones, de acuerdo a Roca G.:

El ordenador se debe encontrar en un lugar visible de la casa: Con la finalidad de que se le haga ver al menor, que el ordenador es un aparato compartido para los residentes de la casa y no así evitar el sentimiento de propiedad individual.

Horario concreto y estable: Asignar cierto tiempo para el uso del ordenador y así evitar que se navegue más en la red.

Proteger el ordenador con antivirus: Este programa sirve para las páginas o vínculos maliciosos que pretenden entrar en el ordenador para el urto de información.

Educar sobre el uso responsable de las tecnologías: La difusión de imágenes, videos, uso de la cámara web y micrófono, hacer una reflexión sobre lo que suben a internet y lo que ven, no todo es bueno para su propagación.

Prevención de grooming: Ya se ha hablado del grooming, definiéndola como la interacción de una persona adulta con un menor al cual lo somete al acoso, para evitar esta situación es

necesario educar a los menores con la responsabilidad en la red, evitar la comunicación con personas desconocidas, hacer pública información personal propia o de su familia.

2. 1. 3 El internet en el aprendizaje

El internet se ha convertido en un medio de comunicación e información, por lo que se incluyen en los aprendizajes escolares, desde el 2011 se adjunta el desarrollo de habilidades digitales.

SEP (2011) “el equipamiento tecnológico y los materiales digitales ofrecen mayor interactividad. Las habilidades digitales deben ser una herramienta para aprender los distintos campos formativos” (p.p) A lo que se da a entender que no debe enseñarse como objeto de estudio sino utilizarlo en las distintas asignaturas para facilitar el aprendizaje en los alumnos.

También el mismo plan de estudios de quinto grado SEP (2011): “Propone la participación del docente ...Promoviendo el desarrollo de las habilidades digitales de los alumnos, a través de las estrategias y recursos didacticos... Promoviendo el uso seguro y ético con la comunidad educativa y el cuidado del equipo... Promoviendo el uso educativo de los materiales digitales por parte de los alumnos y los padres de familia fuera del aula.”

Por lo que es importante que el docente conozca la estructura del plan y programa para tomar en cuenta las orientaciones pedagógicas y didácticas para el desarrollo de habilidades digitales.

Las TIC se manifiestan como conocimientos, habilidades y actitudes en contenidos que deben ser aprendidos por los estudiantes como una nueva forma de conocer y no solo como recursos que se incorporan en la escuela.

El uso de las TIC con fines educativos debe ser aprovechado por el profesor debido a que están disponibles como medio para ampliar las fronteras del aula, propiciar el trabajo colaborativo, relacionarlo con la realidad en la que los alumnos viven, promover la generación de soluciones creativas a problemas diversos y participar en comunidades colaborativas. Para ello, los estudiantes deberán aprender habilidades para el manejo de la información y el aprendizaje permanente.

Hay diversos tipos de equipamiento que permiten dos modelos de uso de la tecnología:

Interacción mediada: el profesor o algunos estudiantes usan la tecnología para realizar actividades con todo el grupo. Usualmente hay un dispositivo y un proyector que les permite participar a todos.

Interacción directa con los dispositivos electrónicos: los estudiantes utilizan dispositivos electrónicos en actividades de aprendizaje individuales o colaborativas, dentro o fuera del aula. SEP (2017)

2. 2 Comportamiento de los niños (Teoría del aprendizaje social) (Teoría social cognitiva)

El aprendizaje mediante la observación; es cuando el niño observa la conducta o comportamiento de las personas que lo rodean e imitan a esa persona ya que la ven como un modelo, estas personas suelen ser aquellas que se encuentran alrededor del niño como padres, hermanos, personajes de televisión, influencers, amigos o maestros de la escuela.

La presente investigación se basa en la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura en la que los individuos (los niños) aprenden mediante la observación de otros individuos, ya sea un comportamiento adecuado o no.

Albert Bandura, psicólogo canadiense realizó un experimento denominado “Muñeco Bobo de 1961”. El muñeco bobo es un muñeco al que se le podía golpear con un mazo de madera o con la mano. Se ubicaron algunos niños del experimento en una habitación con un adulto que le pegaba al muñeco Bobo, mientras que en otros estaban en una habitación en la que el adulto no mostraba una conducta agresiva, sino que jugaba normalmente con el muñeco. Bandura descubrió que los niños expuestos a conductas agresivas por parte de los adultos tenían mas probabilidades de actuar de manera agresiva.

Bandura llegó a la conclusión de que el aprendizaje en los humanos tienen una dimensión social. Las personas aprenden nuevas conductas a través de la observación de quienes los rodean. Se identifican cuatro procesos propuestos por Bandura para que las personas aprendan y muestren conductas: La atención (observar un comportamiento que capte el interés del sujeto) la retención

(recordar lo que se observa), la reproducción (tener la capacidad de imitar o copiar la conducta) y la motivación (tener una razón para adoptar la conducta).

Bandura concluía que la conducta se puede volver repetitiva siempre y cuando sea la aceptación de las demás personas que rodean al sujeto, si la conducta es aprobada el niño la seguirá realizando, si ve que no es aprobada por los demás, el niño lo dejará de hacer. El niño también observa como es aprobada la conducta por el modelo al que imita.

De acuerdo a la perspectiva de Piaget, la teoría del desarrollo cognitivo, nos dice que los niños consideran una comprensión del mundo que los rodea, luego experimentan discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno. Describía al niño como pequeño científico que aprende mediante el hacer y explorar activamente.

También se le conoce como teoría evolutiva, debido a que se trata de un proceso que va ocurriendo conforme el niño va creciendo, en el que las estructuras cognitivas van siendo cada vez más complejas, estas etapas cognitivas permiten que el niño se relacione mejor en su ambiente generando un mejor aprendizaje, sobre todo en la etapa de desarrollo en la cual aumentan los conocimientos y habilidades. Piaget dividió el desarrollo cognitivo en cuatro etapas, las cuales nos ayudan a entender como el niño percibe e interpreta su entorno mediante cada una que va atravesando, dichas etapas se presentan a continuación:

Edad en la que inicia cada una de las etapas del desarrollo cognoscitivo según Piaget. Schunk (2012)

<i>Etapas</i>	Edad aproximada en años
<i>Sensoriomotriz</i>	0-2 años
<i>Preoperacional</i>	2-7 años
<i>Operaciones concretas</i>	7-11 años
<i>Operaciones formales</i>	12 años en adelante

El cuadro anterior muestra el rango de edades a las que pertenece cada etapa, la etapa sensoriomotora va de los cero a los dos años de edad, durante esta etapa los niños aprenden a explorar el mundo a través de sus sentidos y movimientos, la etapa preoperacional comienza desde los 2 a los 7 años de edad, en ella los niños comienzan a desarrollar habilidades lingüísticas y simbólicas, su pensamiento se vuelve representativo.

En la penúltima etapa es la de operaciones concretas que va de los siete años de edad hasta los 11 años, en ella pueden lograr pensar de manera lógica y realizar operaciones mentales concretas, sin embargo, su pensamiento sigue limitado a situaciones reales. En la etapa final que comprende de los 12 años en adelante se le conoce como operaciones formales, en ella los adolescentes y adultos desarrollan un pensamiento más abstracto y lógico.

Estas etapas representan las diferentes formas de pensar y entender el mundo a medida de que el humano va madurando cognitivamente mediante la interacción con su entorno y la resolución de desafíos.

Piaget se enfocó en dos procesos a los que llamó asimilación y la acomodación. La asimilación la definía como la integración de elementos externos en las estructuras de la vida o ambientes, en ella se reinterpretaban nuevas experiencias para adecuar o asimilar la nueva idea, mientras que la acomodación es el proceso en que el individuo toma una información del entorno y forma esquemas para adecuar información, es en la que la gente genera nuevos conceptos, esquemas, marcos y más.

El estadio de operaciones concretas se caracteriza por el uso adecuado de la lógica, Piaget determinó que los niños son capaces de incorporar un pensamiento inductivo. El pensamiento inductivo involucra inferencias a partir de observaciones con el fin de hacer una generalización. Sin embargo los niños tienen dificultades con el razonamiento deductivo, que implica el uso del principio generalizado con el fin de tratar de predecir el resultado del evento. Schunk (2012)

2. 2. 1 Comportamiento de los alumnos de 5to grado frente al internet.

En la escuela Primaria Lic. Benito Juárez los alumnos del 5° grado, grupo “F” mostraron conductas inadecuadas a consecuencia de su relación con el internet. Lo cual ocasiona un mal ambiente de convivencia entre compañeros al mostrar conductas racistas, poco sociables y mala relación con sus compañeros, a lo que se pretendió indagar sobre el surgimiento de estos comportamientos.

Se sabe que los alumnos no interactúan con sus compañeros, a causa de la pandemia que tuvo lugar en 2019 lo que ocasionó que se aislaran, dejaron de convivir con niños de acuerdo a su edad y esto ocasionó que no supieran relacionarse con sus compañeros para trabajos en equipo o convivencia en el aula.

Al observar al grupo durante la primera jornada de prácticas se visualizó como los alumnos tenían una mala relación de comunicación y convivencia entre compañeros, debido a que no sabían como iniciar una conversación o trabajar en equipo ya que todo lo querían hacer individual. Al pasar algunos días los alumnos comenzaron a interactuar entre ellos pero solo aquellos en quienes coincidían sus gustos, sin embargo se observó que se organizaron grupos de acuerdo a sus preferencias de lo que ven o hacen en el internet.

Algunos grupos era los que jugaban Minecraft, Free Fire, los que hacían tiktoks y los que seguían a youtubers, comenzaron a imitar a sus ídolos del internet o videojuegos, pero ocasionó algunos desacuerdos entre compañeros, surgió una tendencia que consistía en decirles a sus compañeros de tez morena “Tía Paola” por lo cual sus compañeros comenzaron a disgustarse y empezaron las peleas en el salón, no querían hacer equipo con sus compañeros de tez morena y no los dejaban sentarse junto a ellos, la maestra no se percataba de esa situación ya que pensaba que el significado de esa palabra era por un juego que los niños inventaron.

Los niños se encuentran en la edad en la que imitan a las personas que admiran, que en este caso son a los tiktokers o youtubers que ven por internet, y siguen con esa imitación cuando observan que son aceptadas por sus demás compañeros, como fue en el caso del grupo, algunos aceptaban ese comportamiento y hacían lo mismo, sin embargo no son capaces de intuir lo que realmente ocasionaba ese comportamiento. No eran capaces de tener un razonamiento deductivo.

Capítulo 3. Perspectiva Metodológica

Capítulo 3. Perspectiva Metodológica

En este capítulo se aborda la metodología cualitativa que se utilizó para la realización de este trabajo, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos que se aplicaron.

3.1 Paradigma metodológico

La siguiente investigación presenta un paradigma cualitativo cuyo objetivo fue recuperar la información obtenida a través de los instrumentos utilizados para dar respuesta a la pregunta ¿Qué influencia tiene el uso del internet en el comportamiento y actitudes de los alumnos de quinto grado? Esta influencia puede ser positiva o negativa, para eso la investigación se basó bajo la metodología cualitativa.

Stake (1995) citado en Rodríguez (1999), menciona que el objetivo de la investigación cualitativa se basa en la comprensión e indagación de los hechos, en la que el investigador cualitativo está libre de valores y este no solo descubre sino que construye el conocimiento. (p.34)

De acuerdo con Taylor y Bodgan (1986) citado en Rodríguez (1999) nos mencionan las siguientes características del método cualitativo:

- Es inductiva.
- Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son su objeto de estudio.
- Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas.
- El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias y perspectivas.
- Para el investigador cualitativo, todas las perspectivas son valiosas.
- Los métodos cualitativos son humanistas.
- Para el investigador cualitativo todos los escenarios y personas son dignos de estudio.
- La investigación cualitativa es un arte. (p.33)

Estas características son tomadas en cuenta dentro del trabajo que se realizó pues, trata de comprender la influencia del internet en los niños, además de que se les da un valor a las perspectivas que cada integrante del grupo investigado proporciona, para llegar a una perspectiva general.

3.2 Método

El método que abordará esta investigación es el etnográfico, de acuerdo a J. W. Creswell 1998 la etnografía es una descripción e interpretación de un grupo, un sistema social o cultural.

La etnografía se basa en la descripción de lo que se observa y la explicación de lo que ocurre o contribuye a los comportamientos del grupo de personas.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección

Para la presente investigación se utilizó la observación y el cuestionario, siendo dos procedimientos para obtener información de la investigación.

La observación es una técnica que consiste en centrar el interés en algún fenómeno a estudiar para obtener información y registrarla para su análisis, por ello se escoge esta técnica, la cual se utilizará para observar a los niños dentro y fuera del aula, indagar que factores influyen en su comportamiento. Para la observación se utilizó la guía de observación que se realizó para recabar información sobre las conductas de los alumnos.

La guía de observación se empleó durante la jornada de observación, su propósito fue: Observar y analizar que comportamientos tienen los alumnos en la interacción con el internet. También contó con las siguientes interrogantes: ¿Cómo se comportan los alumnos de manera individual?, ¿Cómo se comportan los alumnos cuando se trata de trabajar en equipo?, ¿Se observa en los alumnos algunas conductas relacionadas a internet?, ¿Cuáles?, ¿Son positivas o negativas?, ¿El internet influye en su comportamiento?.

Analizando las respuestas de la guía de observación se puede concluir que los alumnos muestran comportamientos adecuados como inadecuados dentro y fuera del aula de clases para la interacción con sus compañeros, estas conductas se relacionan con lo visto en la red.

El diario de campo es un instrumento que se utiliza para el seguimiento de lo que se observa durante las prácticas realizadas centrado en el comportamiento de los niños, el hacer anotaciones para su análisis posterior es de apoyo para la investigación que se ejerció, de él se retoman los aspectos mas significativos en cuanto a las prácticas. Eduardo R (2016) nos dice que el diario de campo es un escrito de notas anecdóticas personales del investigador.

Este instrumento se utilizó durante las jornadas de práctica que se llevaron acabo en el grupo de 5° “F”, en el que se hicieron anotaciones referente a las conductas de los alumnos y los cambios que se efectuaron al abordar las actividades diseñadas, para tener un registro de lo que se realizó y observó durante la estadía en las prácticas.

La entrevista es un instrumento para recabar información, de acuerdo a lo que piensan los sujetos que se observan. Se construyó con preseguntas cerradas y abiertas para obtener un análisis cualitativo. La entrevista se aplicó a la titular del grupo en la que de acuerdo a sus respuestas, se concluye que ella no tenía idea de las conductas tomadas de sus alumnos y aunque en cietos casos las conductas eran inadecuadas, ella no se percataba de lo que pasaba ya que pensaba que era un juego por parte de los alumnos y por ello permitiía que siguieran realizándolo.

Además con base en sus respuestas se sabe que no utiliza las tecnologías como medio de aprendizaje con los alumnos, ya que no se encuentra tan familiarizada con ellas.

3.4 Propuesta

En este apartado se redactan las 3 actividades aplicadas al 5° grado, grupo “F”, para la obtención de información y así mismo la comprobación de que el internet tiene cierta influencia en cuanto al comportamiento de los alumnos y al mismo tiempo el cómo se puede aprovechar la relación que tienen con el internet para el aprendizaje. Además de las conclusiones obtenidas a partir de su aplicación y observación de la misma, reconociendo si el supuesto planteado se cumplió o no.

3. 4. 1 Actividad 1. Video. Discriminación en el internet ¿Cómo influye en nosotros?

Propósito: Concientizar sobre lo que se ve en el internet y su verdadero significado, causas y consecuencias de la discriminación.

Eje	Aprendizajes esperados		
Interculturalidad y convivencia pacífica, inclusiva y con igualdad.	Analiza las causas de la discriminación y la exclusión en la vida cotidiana, así como las consecuencias de éstas para personas o grupos susceptibles.		
Bloque	Convivo en paz y en igualdad	Secuencia	Discriminación de personas o grupos
2		1	
Sesión	Consecuencias de la discriminación.		
2			

Descripción: Actividad en la que los alumnos trabajan en equipo para una mejor convivencia y abatir la discriminación

Materiales: Cofre, hojas de papel, proyector, videos.

Modalidad: Equipos de 6 integrantes

Contextualización: Se abarcaron dos sesiones de Formación Cívica y Ética en las que se trabajó un proyecto nombrado “Piratas en busca de conocimiento” como centro de interés, en las que las demás asignaturas están relacionadas, por ello las actividades siguen dicha temática.

Sesión 1

Durante la primera sesión se abarcaron los tipos de discriminación: por el físico, por estado de salud, discapacidad, lengua o cultura y costumbre o creencias. Cómo se generaban y qué consecuencias tienen. La secuencia didáctica estuvo organizada como se presenta a continuación.

Inicio:

Contar a los alumnos que los piratas se tuvieron que marchar de México, pero llegaron al continente Europeo, pero ahí las personas los rechazaban, los excluían e impedían que disfrutaran de sus derechos, y todo esto por su físico, forma de hablar, su cultura, creencias y de donde venían, por lo que no se sentían a gusto y no sabían que hacer.

Platicar sobre situaciones de discriminación que hayan vivido y sobre las consecuencias que genera. Cuestionar: ¿Qué creen que sintieron los piratas cuando los discriminaron?, ¿Crees que fue justo tratarlos de ese modo?, ¿Te has encontrado en una situación similar a la que pasaron los piratas?

Realizar la actividad “Cofre de los secretos”: La actividad consiste en repartir una hoja de papel a cada alumno, en el que deberán escribir una situación en la que ellos se sintieran discriminados y cómo se sintieron, no le colocarán su nombre, la deberán pasar a dejar al cofre sin decir nada, el maestro las podrá leer cuando esté solo, no compartirá lo que hayan escrito los estudiantes.

Desarrollo:

Leer las situaciones de la página 60 a la 62 del libro de texto de Formación Cívica y Ética, comentar algunas de las posibles causas que derivan de actos de discriminación.

Clasificar los tipos de discriminación en un mapa mental, colocando palabras clave e ilustraciones de acuerdo con los tipos de discriminación.

Cierre:

Comentar a los alumnos que los piratas decidieron realizar un pequeño esquema sobre que tipo de discriminación presentaron y en él colocaron las causas y consecuencias.

Pedir a los alumnos que apoyen a la realización de dicho esquema a manera de demostrar lo que aprendieron. Apoyarse del mapa mental que realizaron en su cuaderno y completar su información.

Productos que se realizaron en clase:

Como primer producto se obtuvo un cofre de los secretos lleno de notas en las que los alumnos escribieron situaciones en las que fueron discriminados véase (Anexo 1), el segundo producto de que se obtuvo fue un organizador gráfico, véase (Anexo 2) que es la representación visual que comunica una estructura lógica de contenido que permite al alumno expresar y representar su conocimiento sobre conceptos y relaciones existentes entre ellos (Diaz Barriga, 2004). Este producto se evaluó con una rúbrica para determinar el nivel alcanzado del aprendizaje. Este producto que se obtuvo es un esquema de pescado elaborado de manera grupal en el que se incluyen con los tipos de discriminación, sus causas y consecuencias.

Evaluación:

Se evalúan los conocimientos y habilidades en el organizador gráfico (mapa mental) elaborado por los alumnos con la siguiente rúbrica

Rúbrica “Mapa mental”		
Aprendizaje esperado	Analiza las causas de la discriminación y la exclusión en la vida cotidiana, así como las consecuencias de éstas para personas o grupos susceptibles.	
Nivel esperado	En desarrollo	Requiere apoyo
El concepto principal aparece en el centro del mapa (Discriminación)	Se aproxima al concepto principal y aparece en el centro del mapa (Discriminación)	No conoce el concepto principal y por lo tanto no aparece en el centro del mapa (Discriminación)

Contiene todas las ideas principales del concepto (Tipos de discriminación: Físicas, salud, discapacidad, lengua o cultura, costumbres y tradiciones.	Contiene de 2 a 4 ideas principales del concepto (Tipos de discriminación: Físicas, salud, discapacidad, lengua o cultura, costumbres y tradiciones.	Contiene una o ninguna de las ideas principales del concepto (Tipos de discriminación: Físicas, salud, discapacidad, lengua o cultura, costumbres y tradiciones.
Contiene ideas secundarias (Causas de la discriminación)	Contiene algunas ideas secundarias (Causas de la discriminación)	No contiene ideas secundarias (Causas de la discriminación)
Incluye ejemplos pertinentes (Ilustraciones relacionadas a cada tipo de discriminación)	Incluye algunos ejemplos pertinentes (Ilustraciones relacionadas a cada tipo de discriminación)	No incluye ningún ejemplo pertinente (Ilustraciones relacionadas a cada tipo de discriminación)

Sesión 2

Durante la segunda sesión se implementó la estrategia “Video. La discriminación en el internet ¿Cómo influye en nosotros?”. Se realizó con la finalidad de que los alumnos reflexionen y establezcan un criterio sobre lo que ven en internet y si es bueno o malo, así mismo se buscó abatir un problema presentado en el grupo en que los alumnos discriminaban a sus compañeros por su tono de piel a causa de un video que se hizo viral en el internet titulado “Tía Paola”, la secuencia didáctica quedó organizada de la siguiente manera.

Inicio

Presentar un video que se hizo viral en Tiktok por promover el racismo titulado “Tía Paola”, este video se presenta porque hubo algunos casos en la que los alumnos estaban utilizando la frase “Tía Paola” para referirse a sus compañeros con tez morena, así mismo no los juntaban e incluso

les negaban el sentarse con ellos. Presentar otros videos en los que las personas llamaban “Tía Paola” a las personas de tez morena o negra. (Anexo 3)

Reflexionar sobre lo que se observa en el video y cuestionar ¿Por qué se les dice a las personas de tez morena o negra “tía Paola”? ¿A caso existe el color “Tía Paola”?

Presentar los videos en que las personas agredidas con esta frase pedían que pararan y el cómo ellos se sentían al escuchar esta clase de comentarios.

Cuestionar ¿Cómo creen que se sienten esas personas?, ¿Por qué creen que aparecen llorando y piden que paren con esos comentarios? ¿Cómo se sienten o ustedes creen que se sienten sus compañeros cuando les dicen “Tía Paola” y les niegan jugar e incluso sentarse con ustedes?

Presentar un video en el que el niño que decía la frase pedía que pararan con ello por el impacto negativo que ocasionó en redes y presentó a su Tía Paola a quien se refería para que lo ayudara.

Reflexionar sobre lo que ellos les estaban haciendo a sus compañeros solo por seguir una tendencia discriminatoria de internet sin tener en claro las consecuencias que presentaban.

En el cuaderno elaborar una nota a manera de reflexión, en la que expliquen por qué es bueno conocer las causas y consecuencias de ciertas conductas vistas en internet y el por qué no es bueno imitarlas.

Desarrollo

Organizar el grupo en equipos de 6 a manera de integrar a los compañeros que han sido discriminados. Pedir que se coloquen su prenda o accesorio que se les solicitó con anterioridad y que identifica a su equipo.

Dar las indicaciones:

- Salir al patio y colocarse frente a los salones de USAER en filas.
- Abrir su mapa con la primera pista e ir en equipo acatando las indicaciones de cada pista.
- En caso de dejar a atrás a un compañero deberán de regresarse al inicio.
- Participar e incluir a todos en la búsqueda de las pistas para encontrar el tesoro.

- No agredir, ofender, empujar, discriminar, ni gritar a sus compañeros.
- Al tener la última pista deberán buscar el tesoro.

Al encontrar el tesoro obtendrán el obsequio que repartirán a todo el grupo y leerán la nota que dice “Que las diferencias no los separen ni los haga sentir de menos, sino se perderán del verdadero tesoro que es trabajar en equipo”.

Cierre

Con ayuda de su maestro elaborar un video grupal el que expresen como se sentían antes de la actividad y como se sienten ahora que trabajan en equipo sin ser apartados por sus diferencias.

Productos obtenidos en clase:

El primer producto que se obtuvo fue un escrito en el que reflexionan acerca de lo que ven en el internet y como este afecta a ellos y a sus compañeros en relación con la discriminación, el segundo producto es un video en el que se recaban comentarios de los alumnos de acuerdo con cómo se sintieron antes y después de la actividad. (anexo 4)

Evaluación

Durante las dos sesiones de trabajo se abarca una evaluación formativa en la que se obtienen evidencias de cada sesión como esquemas, reflexiones y actividades grupales (esquema y búsqueda del tesoro), en las que se puede observar una progresión del aprendizaje.

Se llevó a cabo una evaluación final que fue el video grupal en que se observa el aprendizaje obtenido por los alumnos.

Resultados

La estrategia fue funcional en su aplicación para la reflexión sobre los daños causados a consecuencia del internet y como estos daños trascienden fuera de la red, ocasionando comportamientos inadecuados en los usuarios, que en si era la discriminación hacia sus compañeros por la frase viral “Tía Paola” dirigida únicamente a las personas de tez morena evitando la relación dentro del aula con sus compañeros, sin tomar en cuenta las consecuencias

que dicho comportamiento ocasionaba. La implementación de material digital fue de apoyo para una mejor reflexión, ya que no es lo mismo contar sobre dicha problemática, a observarla mediante videos y audios, lo que hace tener una mayor conciencia de lo que se presenta. El producto de la actividad fue un video reflexivo que se elaboró de manera grupal implementando algunos medios tecnológicos y este producto representa el logro del aprendizaje que desde un comienzo se marcó “Analiza las causas de la discriminación y la exclusión en la vida cotidiana, así como las consecuencias de éstas para personas o grupos susceptibles”. Así mismo se obtuvo el objetivo de la estrategia implementada “el logro de la reflexión de las consecuencias que generan las conductas que ven en internet”.

3. 4. 2 Actividad 2. Jugando con las matemáticas

Propósito: Aprovechar el uso del internet y las tecnológicas para impulsar el cálculo mental en las matemáticas.

Aprendizaje esperado:

DESAFÍOS	Un valor intermedio	BLOQUE	5
Eje	Contenidos	Aprendizaje esperado/intención didáctica	
Manejo de la información	Analiza los procedimientos para resolver problemas de proporcionalidad del tipo de valor faltante (suma término a término, cálculo de un valor intermedio, aplicación del factor constante).	Resuelve problemas con valor faltante en los que la razón interna o externa es un número natural.	

Descripción: La actividad consiste en que se haga reflexionar a los niños sobre los juegos en offline u online en los dispositivos electrónicos, para que puedan observar que ciertos videojuegos que se encuentran en internet pueden ser útiles, así como otros juegos educativos que se trabajan en clase.

Materiales: Proyector, computadora, sitio web.

Modalidad: Grupal.

Contextualización: El internet es utilizado de manera académica y productiva, no solo como medio de ocio o entretenimiento. En la actividad se percibe la interacción mediada: en la que el profesor o algunos estudiantes usan la tecnología para realizar actividades con todo el grupo, logrando en ellos la reflexión y utilización de los medios tecnológicos de manera adecuada. Así mismo las actividades van relacionadas al medio digital de los niños que día con día perciben y que les puede ayudar para la retención de información con la facilitación del aprendizaje.

Inicio:

Plantear problemáticas referentes a juegos populares que los alumnos conocen con la finalidad de que muestren interés al tema.

1.- Mientras Juan jugaba Free Fire se percató que, con 4 disparos hacía una baja de un jugador, y para saberlo elaboró la siguiente tabla

Disparos	Bajas
4	1
12	3
16	
24	

Ayúdale a Juan a saber ¿cuántas bajas hizo con 16 y 24 disparos?

2.- Camila estaba jugando en un servidor de minecraft y para elaborar su primera casa de supervivencia utilizó 16 bloques, ayúdale a saber ¿Cuántos bloques utilizará si duplica, triplica y cuadruplica el tamaño de su casa inicial? Guíate Con la siguiente tabla

Casa	Bloques
1	16
2	
3	
4	

Desarrollo:

Comentar a los alumnos que los juegos mencionados son conocidos por ellos y en esta ocasión se trabajarán algunos juegos educativos con la finalidad de que les ayude en su aprendizaje.

Presentar el juego Wordwall “Numero que falta”

Se organiza al grupo en 4 equipos, de preferencia como se encuentran en fila para poder jugar.

El juego consiste en retar a los alumnos en quien es el primero en obtener el número faltante en la operación que se presenta, el alumno que levante la mano y conozca el valor faltante obtendrá el punto para su equipo. No se deben realizar las operaciones hasta finalizar la participación. (Anexo 5)

Cierre:

Revisar y analizar en grupo los procedimientos que realizaron para obtener el valor faltante cuestionando lo siguiente ¿Qué operaciones utilizaron para saber los valores faltantes?

Evaluación: Rúbrica

Aspecto a evaluar Matemáticas			
Aprendizaje esperado: Resuelve problemas con valor faltante en los que la razón interna o externa es un número natural			
Nivel esperado	En desarrollo	Requiere apoyo	Sugerencias
Resuelve problemas con valor faltante	Resuelve algunos problemas con valor faltante	No resuelve problemas con valor faltante	
Utiliza los procedimientos adecuados para encontrar el valor faltante	Utiliza los procedimientos adecuados, pero no los lleva a cabo correctamente para encontrar el valor faltante	No utiliza los procedimientos adecuados para encontrar el valor faltante	
Encuentra el valor faltante en los que la razón interna o externa es un número natural	Se aproxima al valor faltante en los que la razón interna o externa es un número natural	No encuentra el valor faltante en los que la razón interna o externa es un número natural	
			Total:

Resultados

La estrategia implementada dio un resultado adecuado para la obtención del aprendizaje planteado en primer momento “Resuelve problemas con valor faltante en los que la razón interna o externa es un número natural”, de igual manera dio lugar al objetivo planteado por la estrategia “Motivar a los alumnos para la adquisición del aprendizaje de las matemáticas dentro de los juegos digitales” con el fin de observar que comportamientos se mostraron durante la aplicación de la estrategia y como estos se vieron influenciados por el uso del internet.

Se observó que los alumnos estaban más activos y atentos a la clase, pues la relación que tenía el tema de las razones faltantes dentro de los videojuegos conocidos por ellos, hizo que mostraran interés, así como una participación activa logrando así el logro del aprendizaje.

Esta actividad se basó en lo observado en el grupo, utilizamos el diario de campo analizando las conductas, los primeros días de clase y se concluyó que los alumnos conocen videojuegos que están en tendencia como lo es el Free fire, véase anexo 6, ya que imitan ciertas características de los personajes de dicho juego, por ello se utilizó esa relación que tienen para abordar un tema referente a matemáticas, para llamar la atención de los alumnos y así mismo se ve reflejado en lo que observan en su vida cotidiana.

Por ello se concluye que la implementación de los videojuegos en la educación no es del todo una distracción, sino que, a partir de lo ya conocido por el estudiante, el maestro tiene que generar estrategias para que en conjunto se logre la adquisición de los aprendizajes y así mismo los alumnos comiencen a manipular las tecnologías de manera académica, como se mostró en la clase ellos interactúan con juegos como wordwall, solumaths y Khan Academy, para así desarrollar las habilidades digitales dentro de las asignaturas como lo marca el plan de estudio.

3. 4. 3 Actividad 3. El debate ¿El internet nuestro amigo o enemigo?

Propósito: Concientizar sobre lo que se ve en el internet y su verdadero significado, causas y consecuencias de la discriminación a través de la práctica social de lenguaje “Expresar sus ideas fundamentadas en un debate”.

<i>Práctica social de lenguaje</i>	Expresar su opinión fundamentada en un debate.
<i>Aprendizaje esperado</i>	Temas de reflexión
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Identifica el punto de vista del autor en un texto.</i> • <i>Comprende el significado de palabras desconocidas mediante el contexto en el que se emplean.</i> • <i>Conoce la función y organización del debate.</i> • <i>Fundamenta sus opiniones al participar en un debate.</i> • <i>Emplea oraciones complejas al escribir, e identifica la función de los nexos en textos argumentativos</i> 	<p>Comprensión e interpretación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puntos de vista del autor en un texto. • Fundamentación de los argumentos a partir de datos. • Significado de palabras desconocidas a través del contexto. <p>Propiedades y tipos de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Función de los textos argumentativos. • Características y función del debate. <p>Aspectos sintácticos y semánticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prefijos y sufijos usados en la construcción de las palabras. • Oraciones complejas y nexos de subordinación. • Conectivos causales, temporales y lógicos.

Materiales: Cofre, hojas de papel, proyector, videos.

Descripción: El debate es una discusión en la que dos o más personas opinan acerca de uno o varios temas y en la que cada uno expone sus ideas y defiende sus opiniones e intereses de un tema en específico.

Modalidad: Dos equipos

Contextualización: Para aplicar la estrategia se tuvo que tener conocimiento previo de algunos temas, por ello se mencionan tres sesiones de las cuales las dos fueron de apoyo para la última sesión en la que se utiliza la estrategia.

Sesión 1

Inicio

Comentar a los alumnos que mientras estaba haciendo tarea entré a una página maliciosa que metió un virus a mi software.

Cuestionar: ¿Creen que el internet es nuestro amigo o enemigo?, ¿Por qué creen que me salió el virus?, ¿Debería seguir buscando información en internet para hacer mi tarea?, estas preguntas se hacen con el fin de que den puntos de vista con lo que saben.

Desarrollo

Presentar el cartel de debate, dar a conocer el tema del debate ¿Qué es?, ¿Cuáles son sus partes?, ¿Cómo se organiza?

Solicitar que vayan haciendo algún apunte u organizador gráfico referente al tema.

Cierre

Repartir el recortable de “Debate”, para consolidar los aprendizajes.

Sesión 2

Inicio

Presentar el video “Búsqueda de información segura, confiable y útil-internet”

Comentar que ellos buscarán información de manera confiable y segura ya sea en libros, documentales, sitios web, enciclopedias, etc. Sobre el internet y con la información que recaben deberán realizar un argumento que contenga oraciones complejas.

Desarrollo

Exponer la definición de oraciones complejas, presentar algunos ejemplos.

Mostrar el uso de los nexos dentro de las oraciones complejas.

Realizar 5 ejemplos de manera grupal.

Cierre

Repartir y solicitar que contesten el nexo “Oraciones complejas”.

Revisarlo de manera grupal.

Tarea: Dividir al grupo en dos equipos, el primer equipo investigara las ventajas del internet y el segundo equipo las desventajas. Ambos deberán de analizar la información y elaborar un texto argumentativo utilizando las oraciones complejas.

Sesión 3

Inicio

Comentar en clase la información que encontraron sobre el uso del internet (ventajas y desventajas)

Solicitar que analicen su información de su texto argumentativo.

Acomodar las bancas de los alumnos alrededor del salón.

Organizar un espacio donde se llevará a cabo el debate.

Elegir al moderador. Apoyarse con el formato “A debatir se ha dicho” del Cuadernillo de Actividades, en el que escribirán el tema, moderador, fecha, argumentos, evidencias, ejemplos y fuentes consultadas.

Ubicar en un lado a los que están a favor del uso del internet y en otro, a los que están en contra.

Desarrollo

Ubicar en un lado a los que están a favor del uso del internet y en otro, a los que están en contra.

Iniciar el debate con intervención del moderador, otorgando la palabra y teniendo en cuenta el tiempo determinado para cada participación.

Alternar la intervención de los participantes.

Cierre

Una vez expuestas sus ideas a favor o en contra, externar las conclusiones de cada uno.

A manera de repaso, contestar el ejercicio “El debate (parte 1 y 2)” del Cuadernillo de Actividades, en donde leerán un texto sobre los niños y el uso del internet, contestarán unas preguntas y emitirán su opinión.

Evaluación

El debate se evalúa con una rúbrica que se presenta a continuación.

Rubrica para evaluar el debate.			
Aprendizaje esperado	Conoce la función y organización del debate. <ul style="list-style-type: none">• Fundamenta sus opiniones al participar en un debate.• Emplea oraciones complejas al escribir, e identifica la función de los nexos en textos argumentativos		
Nivel esperado	En desarrollo	Requiere apoyo	Sugerencias

El alumno identifica la diferencia de argumento y opinión	El alumno tiene idea de la diferencia entre argumento y opinión	El alumno desconoce completamente la diferencia entre argumento y opinión	
El alumno expresa su opinión fundamentada en un debate	El alumno expresa su opinión sin estar fundamentada en un debate	El alumno tiene dificultad al expresar su opinión en un debate	
El alumno organiza la función y organización del debate	El alumno tiene idea de la función y organización del debate	El alumno no tiene conocimiento de la función y organización del debate.	

Resultados

La actividad implementada dio un resultado en el aprendizaje que se planteó en un principio “Fundamenta sus opiniones al participar en un debate”, así mismo a través de la estrategia los alumnos tuvieron un diálogo fundamentado sobre el tema “Internet mi amigo o enemigo”. En la que se buscaba que los alumnos tomaran conciencia de todo lo bueno que puede ofrecer el internet pero sin dejar de lado los riesgos a los que están expuestos cada vez que entran a la red, para así dar lugar al deber docente como lo marca el plan 2011 “Promoviendo el uso seguro y ético de internet con la comunidad educativa...” Hablando de los riesgos a los que se exponen y el uso responsable de esta red.

3. 5 Conclusiones

La investigación dio lugar en el 5° grado, grupo “F” de la Escuela Primaria “Lic. Benito Juárez ubicada en el municipio de Santiago Tianguistenco, de acuerdo con la observación del grupo se analizaron algunos comportamientos inadecuados en los alumnos del grupo y se pudo llegar a la conclusión que los alumnos adquirirían estos comportamientos por su relación que tienen con el internet día a día.

De acuerdo a la teoría del aprendizaje social los alumnos comienzan a imitar a un modelo (en este caso son los youtubers, tiktokers, influencers, etc que observan en la red), copiando sus conductas, vocabulario, atuendos, etc. Por lo que ha traído consigo ciertos conflictos dentro y fuera del aula de clases.

La teoría nos dice que los niños imitarán esa conducta sea buena o mala y solo se podrán deshacer de ella si la sociedad la rechaza, si la sociedad la acepta el alumno seguirá con dicha imitación puesto que es bien vista por los demás.

Ahora bien los alumnos se encuentran en una etapa de operaciones concretas de acuerdo a Piaget esta etapa los niños son capaces de tener un razonamiento inductivo pero no deductivo, lo que ocasiona que no analicen y/o razonen sobre los resultados de un evento.

Por ello en la observación que se realizó a los alumnos de quinto grado se identificó que llegan a imitar a las personas famosas de la red, pero no analizan lo que esas imitaciones de sus conductas tienen como resultado, que en su primer momento se observó la discriminación hacia sus compañeros.

El proyecto se basa en como los alumnos adquieren ciertos comportamientos a base del internet y como se podría aprovechar.

Para la primera estrategia se realizó un video grupal, “Discriminación en el internet ¿Cómo influye en nosotros?”, del cual se retomó la problemática presentada en grupo, en la que apartaban a sus compañeros de tez morena, y les decían el apodo de “Tia Paola”. Se grabaron a los niños exponiendo ¿Qué significaba la frase “Tía Paola” y por qué no se debía usar?, también ¿Cómo se sentían cuando les decían esa frase?, se expusieron videos que se hicieron virales en el internet y

el por que ellos tomaron ese comportamiento, como era tendencia lo veían como algo normal y divertido discriminar a sus compañeros de esa forma.

Cabe decir que después de la estrategia reflexiva se abrió un espacio en el que los alumnos comentaban sobre las consecuencias que traía consigo esa tendencia y se observó que no todos conocían el contexto de esa frase, por ello se arrepintieron de lo que estaban haciéndole a sus compañeros, puesto que no estaban concientes de las consecuencias que traía consigo esa frase.

Dentro de la primera estrategia se realizó una búsqueda del tesoro en la que se formaron equipos para poder resolver los acertijos y desafíos para encontrar el tesoro, al finalizar se realizó una reflexión sobre el como se sienten trabajando en equipo sin distinción de rasgos, salud, economía, condición física, etc.

En la segunda estrategia se llevó acabo el desarrollo del juego virtual en el aula denominado “Jugando con las matemáticas”, motivando e impulsando la relación que tienen con los juegos del internet para su aprendizaje, como primer momento se mencionan juegos conocidos en la resolución de problemas con valor faltante en los que la razón interna o externa es un número natural, esta actividad resultó entretenida y familiar para los alumnos

Posterior a ello se presentaron diferentes juegos que los alumnos pudieron manipular como wordwall, solumaths y Khan Academy y que se resolvieron de manera grupal logrando la competencia entre equipos, así como los aprendizajes esperados, se demostró que la relación que tienen con el internet no es del todo mala pues incluso el uso de videojuegos dentro del aula de clases influye en el desarrollo de habilidades como la atención, la creatividad, la memoria, los idiomas y el trabajo en equipo. Los videojuegos facilitan el aprendizaje de los contenidos educativos y el desarrollo de las habilidades cognitivas.

La última estrategia se centra en una discusión entre ideas de los alumnos para realizar un debate siguiendo el tema “¿El internet nuestro amigo o enemigo?” en el que presentaron sus posturas con un argumento válido puesto que desde la primera sesión se exhortaba a los alumnos a investigar en fuentes verídicas para tener buen argumento sobre el tema.

Dieron a conocer sus posturas referentes a un tema que está causando polémica en el grupo, si es bueno o malo utilizar el internet, los argumentos que llegaron a dar no solo se basaban en su

investigación sino también desde su propia experiencia en como los ha llegado a afectar o beneficiar el estar relación con el internet.

Estas estrategias apoyan en la formación del docente, para tener en cuenta dentro de sus competencias el uso de las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica y el diseño de planeaciones aplicando los conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programa de estudio.

Como docentes deben estar en constante actualización, no solo de los aprendizajes que se les brindan a los alumnos sino de las tendencias de hoy en día para que no se presenten casos en los que se arriesga la integridad de los alumnos, por ello se necesita saber cómo el internet que es un medio al cual los alumnos están expuestos influye en su comportamiento para saber cómo tratar a los alumnos y el cómo erradicar las conductas inadecuadas para tener una sana convivencia dentro y fuera del aula de clases.

Se establece que, de acuerdo con la investigación realizada en el grupo de 5º grado, grupo “F”, el supuesto establecido se comprueba satisfactoriamente debido a que, sí influye el internet en el comportamiento de los alumnos.

Este supuesto se basa en la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura la que nos dice que los niños imitan a un modelo que en este caso son los influencer, tiktoker y streamers. Que bien si son aceptadas por las personas que los rodean ellos mismos continúan imitándolos, pero si son rechazadas los niños las dejan de imitar.

De igual manera se sabe que si el docente utiliza esa relación de los comportamientos dentro de las actividades, los alumnos reciben un aprendizaje significativo debido al manejo de plataformas de internet que bien ya se encuentran relacionadas con ellas en su vida cotidiana.

3. 6 Referencias

Álvarez, J. L. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. 1ª.

ed. Paidós. México. Recuperado de:

<http://www.derechoshumanos.unlp.edu.ar/assets/files/documentos/como-hacer-investigacion-cualitativa.pdf>

Gladys Vuanello, G. R. (2015). *Los niños frente al internet: seguridad, educación y tecnología*.

Trayectorias, vol. 17, núm. 41, pp. 108- 129. Universidad Autónoma de Nuevo León, Monterrey, Nuevo León, México

Gobierno Vasco. (2016). *Internet y nuevas tecnologías ¿Hablamos en familia?* Servicio central de

Publicaciones del Gobierno Vasco, Donostia, San Sebastian

Plan de estudios 2018. *Licenciatura en Educación Primaria*. México. SEP.

Quijano, M. (2009). La conciencia. Recuperado de:

<https://www.medigraphic.com/pdfs/facmed/un-2009/un096a.pdf>

Rafael, A. (s.f). Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget de Vigotsky. Recuperado de:

http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

Roca G (Coord.) (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar*

saludablemente en una sociedad digital. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu (ed).

Disponible en la web: <http://faros.hsjdbcn.org>

SEP (2011). Plan de estudios 2011. México. SEP. SEP (2018).

UNICEF- EL ESTADO MUNDIAL DE LA INFANCIA (2017). *Niños en un mundo digital*.

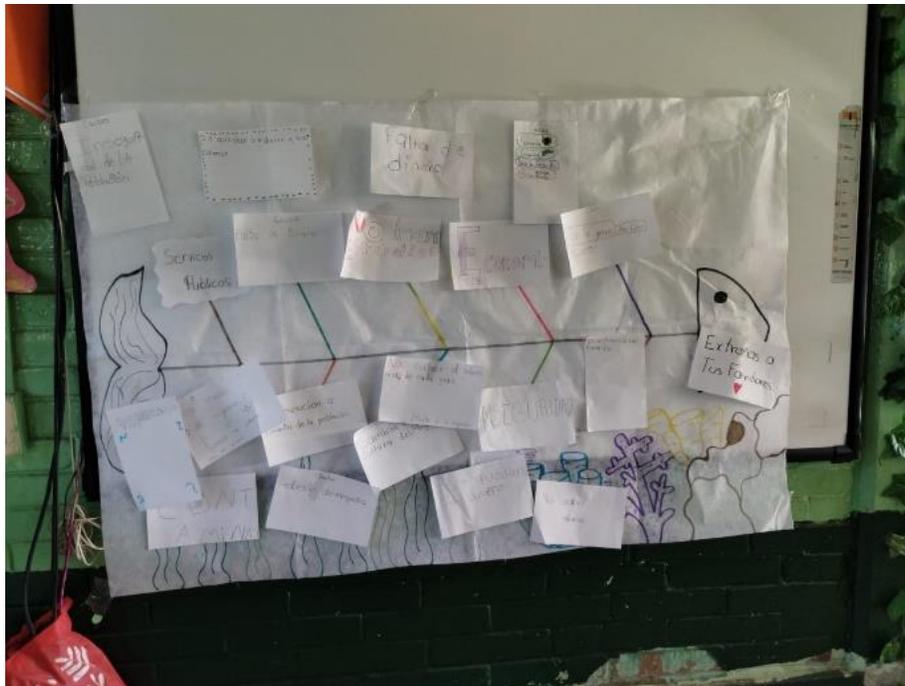
United nation plaza, New York, NY, EEUU.

3.7 Anexos



Anexo 1 Cofre

En esta evidencia los alumnos cargan un cofre del tesoro que ellos mismos realizaron colocando una nota sobre situaciones de discriminación que han presenciado o vivido por parte de sus compañeros y que no están de acuerdo.



Anexo 2 Gráfico de situaciones discriminatorias

Los alumnos participaron de manera grupal en la elaboración de un organizador grafico en la que exponían situaciones discriminatorias que presenciaron o le hicieron a su persona y posteriormente colocaban las consecuencias que causó esa discriminación.



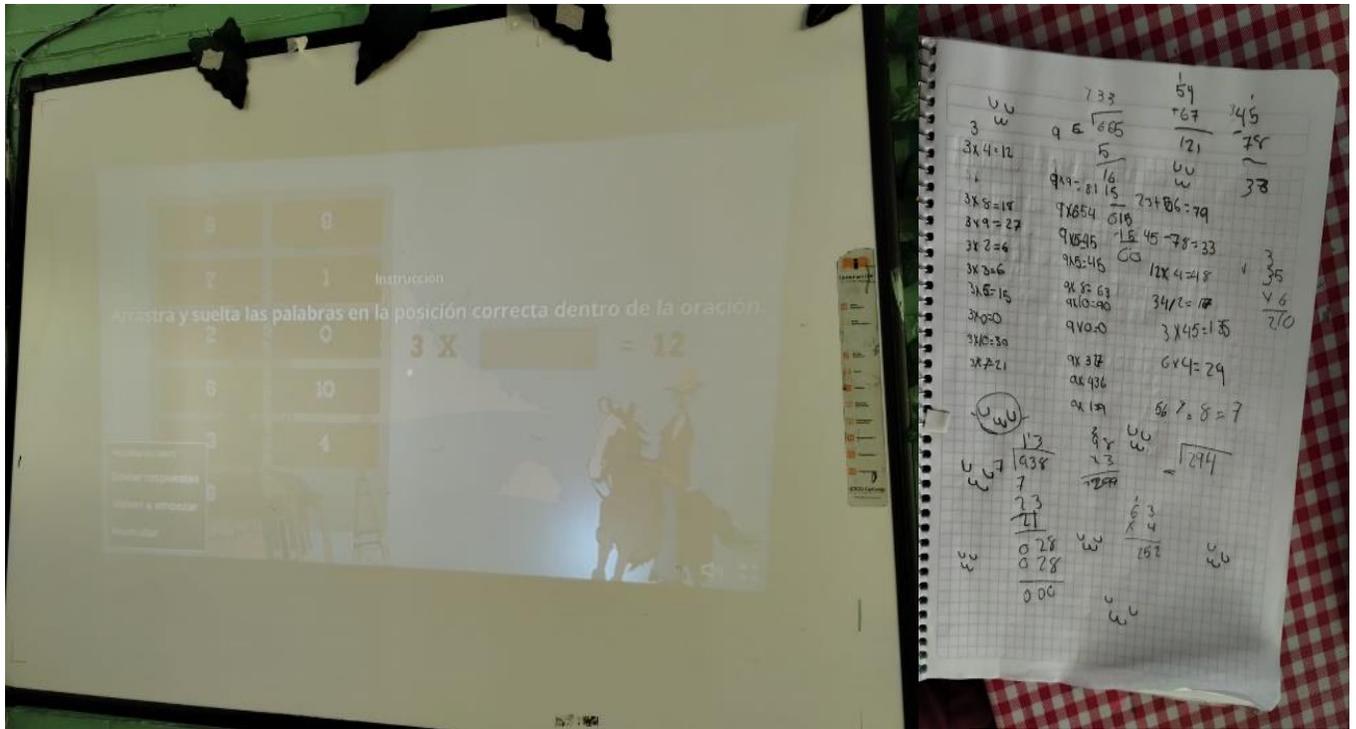
Anexo 3 Video Tía Paola

En esta evidencia se observa la presentación del video viral de Tik Tok, titulado Tía Paola.



Anexo 4 Evidencia del video grupal

En esta evidencia se observa la participación de una alumna del grupo para realizar un video reflexivo sobre la discriminación por parte del internet.



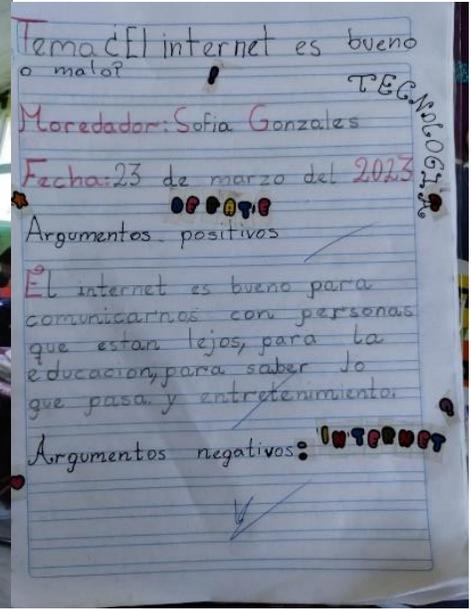
Anexo 5 Video juego de cantidades

Los alumnos jugaron con una aplicación que les permitía realizar calculo mental, así como obtener el valor faltante de operaciones básicas. Además de realizar el calculo mental, pasaron las operaciones y respuestas en su libreta al saber el resultado correcto



Anexo 6 Imitación de un juego

Los alumnos muestran imitaciones de personajes de sus videojuegos favoritos, posturas, frases, vestimentas o personalidad.



Anexo 7 Debate

Los alumnos realizaron un debate grupal en el que ambos exponían el mismo tema de interés “El internet nuestro amigo o enemigo”, al finalizar se escribió la conclusión a la que llegó el debate retomando las participaciones de sus compañeros.

3. 8 Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
-Elección del tema y opción de titulación.											
-Elaboración de carta de exposición de motivos. - Autoevaluación de las competencias genéricas y profesionales.											
-Planteamiento del problema. -Diagnóstico del problema (Aplicación de cuestionarios sobre el problema detectado). -Elaboración de índice tentativo.											
-Investigación sobre la estrategia metodológica (Técnicas). -Elaboración de objetivos.											
-Introducción. -Marco teórico o de referencia.											
Aplicación de estrategias											
-Ciclo 1. -Presentación del plan de acción.											
-Conclusiones -Referencias -Anexos											
-Revisión final											



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México".

Santiago Tianguistenco, Méx., a 19 de junio de 2023

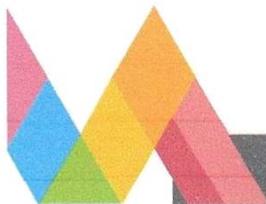
**C. ALEGRÍA HEREDIA DÍAZ
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
PRESENTE**

El que suscribe Jorge Servín Domínguez Asesor de la estudiante Ana Karen Tejas Gabriel matrícula 191519100000 de 8° semestre de la Licenciatura en Educación Primaria quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado "Influencia del internet en el comportamiento de los alumnos de quinto grado" en la modalidad de Tesis de investigación; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 rectores del proceso de titulación.

Sin otro particular, le envío un atento y cordial saludo.

ATENTAMENTE

Jorge Servín Domínguez



"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México".

Escuela Normal de Santiago Tianguistenco

Oficio Núm.: 2016/22-23
Santiago Tianguistenco, Estado de México,
26 de junio de 2023

ANA KAREN TEJAS GABRIEL
ALUMNA DE OCTAVO SEMESTRE
DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
PRESENTE

La Comisión de Titulación, por este medio **comunica** a usted que, después de realizar la revisión de su documento y con fundamento en los Lineamientos para organizar el proceso de titulación (Plan de Estudios 2018), se **autoriza** la Tesis de Investigación "**Influencia del internet en el comportamiento de los alumnos de quinto grado**" por lo que puede proceder con los trámites correspondientes.

Deseando que esta última etapa de su formación inicial, la desarrolle con responsabilidad y convicción.

ATENTAMENTE


DRA. ALEGRIA HEREDIA DÍAZ

PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



Vo. Bo.


DR. JOSÉ ROJAS MARA
DIRECTOR ESCOLAR

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL