

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El celular herramienta de aprendizaje en el aula de educación superior

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Psicopedagogía

Autora:

Fanny Cruz Lopez

Juanjuí – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El celular herramienta de aprendizaje en el aula de educación superior

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (miembro)

.....


Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....


Juanjuí – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El celular herramienta de aprendizaje en el aula de educación superior

La creatividad infantil

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido
y forma.

Fanny Cruz Lopez (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Juanjuí – Perú

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Juanjuí, a veintidós días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Maximino Cerezo, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: **"El celular herramienta de aprendizaje en el aula de educación superior"** para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Psicopedagogía al señor(a) **CRUZ LOPEZ, FANNY**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **CRUZ LOPEZ, FANNY**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Psicopedagogía.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo.
Presidente del Jurado


Dr. Andy Rold Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

El celular herramienta de aprendizaje en el aula de educación superior

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	aulatech.wordpress.com Fuente de Internet	4 %
2	histounahblog.wordpress.com Fuente de Internet	2 %
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2 %
4	rfcca.umich.mx Fuente de Internet	1 %
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
6	fliphtml5.com Fuente de Internet	1 %
7	neoattack.com Fuente de Internet	1 %
8	siesoftrd.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
9	avances-de-los-celulares.blogspot.com Fuente de Internet	

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

		1 %
10	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1 %
11	repobib.ubiobio.cl Fuente de Internet	1 %
12	bloggertics703.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
13	repositorio.cualtos.udg.mx:8080 Fuente de Internet	<1 %
14	www.hacerfamilia.com Fuente de Internet	<1 %
15	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %
16	www.timetoast.com Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1 %
18	munayi.ulead.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
19	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
20	prezi.com Fuente de Internet	



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

		<1 %
21	Submitted to Tecsup Trabajo del estudiante	<1 %
22	edutec.es Fuente de Internet	<1 %
23	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
24	1library.co Fuente de Internet	<1 %
25	anamontoya123.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
26	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

ÍNDICE

DEDICATORIA.	viii
INDICE.	ix
RESUMEN.	x
ABSTRACT.	xi
INTRODUCCION	12
CAPITULO I.	14
APLICACIONES QUE USAN LOS JÓVENES EN UN CELULAR	14
1.1. ¿Qué es una aplicación móvil?	15
1.2. ¿Quiénes son los millennials y por qué son una generación única?	15
CAPÍTULO II	18
APLICACIONES EN UN CELULAR QUE CONTRIBUYEN AL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES	18
2.1. El tic en la educación	18
CAPÍTULO III	27
NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y SANCIONES	27
CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES	31

RESUMEN

La era de la tecnología de la información y comunicación ha transformado el panorama educativo, requiriendo que los docentes se mantengan a la vanguardia y satisfagan las necesidades de los jóvenes del milenio. Es imperativo que incorporen nuevas tecnologías en el aula para adaptarse a las demandas de esta generación digitalmente activa. En este contexto, el objetivo de este trabajo es investigar y determinar cómo convertir el teléfono celular en una herramienta efectiva de aprendizaje en el entorno de la educación superior. Este estudio se centra en los jóvenes universitarios, quienes son nativos digitales y se comunican e interactúan con sus pares principalmente a través de las redes sociales y otras aplicaciones móviles. Reconocemos que las aplicaciones disponibles para teléfonos celulares, especialmente los smartphones, son numerosas y pueden contribuir significativamente al proceso de aprendizaje. Para lograr que el celular se convierta en un medio de aprendizaje efectivo en el aula, es necesario establecer normas claras de comportamiento y aplicar sanciones de manera consistente para modificar conductas. Es fundamental que los estudiantes entiendan cómo utilizar sus dispositivos de manera responsable y productiva en el entorno educativo.

Palabra clave. Comunicación, medios, aprendizaje.

ABSTRACT

The era of information and communication technology has transformed the educational landscape, requiring teachers to stay ahead and meet the needs of millennials. It is imperative that they incorporate new technologies in the classroom to adapt to the demands of this digitally active generation. In this context, the objective of this work is to investigate and determine how to convert the cell phone into an effective learning tool in the higher education environment. This study focuses on young university students, who are digital natives and communicate and interact with their peers mainly through social networks and other mobile applications. We recognize that the applications available for cell phones, especially smartphones, are numerous and can contribute significantly to the learning process. In order for the cell phone to become an effective learning medium in the classroom, it is necessary to establish clear rules of behavior and apply sanctions consistently to modify behavior. It is essential that students understand how to use their devices responsibly and productively in the educational environment.

Keyword. Communication, media, learning.

INTRODUCCIÓN

El acceso al internet hace que cada vez son más los jóvenes que tienen celulares y los llevan consigo a todos lados, incluyendo a la institución educativa, lo que se ha convertido en un desafío para los docentes.

No solo lo usan para leer y enviar mensajes de texto, acceder a las redes sociales o buscar información en la internet, sino que cuando están en clases no prestan atención y están entretenidos en las aplicaciones de su teléfono móvil, algunos docentes incautan el celular otros le quitan a la fuerza, convirtiéndose en una batalla de poder con la finalidad de que puedan atender a las clases.

La mayoría de reglamentos internos de las instituciones educativas o por no decirlo de todas prohíben el uso del celular; sin embargo, los estudiantes hacen caso omiso, situación que se refleja más en educación superior; puesto que la mayoría son mayores de edad, la población esta entre los 17 y 35 años de edad.

Situación que no solo ésta presente en este grupo, o en esta ciudad; sino también, en niños, adolescentes y adultos. Considerándole como un problema local, nacional e internacional, cuando éste no se controla o no se da un buen uso.

Ante este problema se plantea la siguiente pregunta ¿Qué hacer para que el celular sea una herramienta de aprendizaje en el aula de educación superior?

El uso de celulares en el aula se convierte en un desafío para los docentes, desde hace algunos años se ha escuchado y algunos especialistas exponen su punto de vista si los estudiantes deben llevarlos o no a las instituciones educativas. Pero en la mayoría de instituciones educativas de la educación básica y superior consignan la prohibición del uso del celular en el aula; sin embargo, la realidad nos muestra que el celular es parte importante en la vida de la mayoría de las personas en la que se incluye a los estudiantes. Unos leen, otros escuchan música y escriben, o pueden enviar y recibir videos e imágenes, lo que significa que hay grandes oportunidades para el aprendizaje.

Tantas utilidades que se puede dar a un celular, como tener acceso al internet y buscar información, bien empleado el celular se convierte en un importante medio para el aprendizaje.

Frente a estas evidentes ventajas que favorecen el aprendizaje interactivo de los estudiantes, hay también muchos desafíos y normas de conducta, netiquetas que se debe orientar y posesionar para el uso adecuado en el aula. Para lograr que el teléfono celular sea un medio o herramienta pedagógica para el aprendizaje en educación superior o en otros niveles o modalidades de la educación.

Objetivo General

- Investigar e identificar que hacer para que el celular sea una herramienta de aprendizaje en el aula de educación superior.

Objetivos Específicos

- Identificar que aplicaciones usan los jóvenes en un celular.
- Identificar que aplicaciones usadas en un celular contribuyen al logro de los aprendizajes.
- Establecer normas y sanciones.

El trabajo consta de tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

Capítulo I: en este capítulo se presenta información de las aplicaciones más usadas por los jóvenes.

Capítulo II: se identifica las aplicaciones usadas en un teléfono móvil que contribuyen al aprendizaje.

Capítulo III: se establecen normas de comportamiento en el ciberespacio y las posibles sanciones para modificar la conducta de los estudiantes.

CAPÍTULO I

APLICACIONES QUE USAN LOS JÓVENES EN UN CELULAR

El acceso a internet, ha permitido que más peruanos usen las redes sociales y otras aplicaciones para comunicarse, buscar trabajo, intercambiar información, ni que decir para el mundo empresarial y publicitario. “Un estudio de la consultora CCR Bus muestra hábitos de los jóvenes limeños: El 93% de encuestados entre 18 y 24 años usa Facebook, y al momento de buscar nuevas aplicaciones para descargar, los miembros de este grupo etéreo optan por lo siguiente: 80% para escuchar canciones; 72%, para intercambiar mensajes; y el 51%, para jugar”. RPP (2019).

Como se puede apreciar los datos nos dan referencia de las aplicaciones que usan los jóvenes para escuchar canciones, intercambiar mensajes y para jugar, dentro de estas aplicaciones se destacan YouTube, Facebook, WhatsApp y Free Fire.

Otra fuente también nos da a conocer datos importantes, al señalar que las redes sociales y aplicaciones más usadas por la población peruana son: Facebook, WhatsApp, Instagram y Twitter; las empresas también las sacan provecho como canal de comunicación y atención al cliente; por otro lado, la población foco de nuestro interés, los jóvenes, conocidos como lo millennials, son un grupo fuerte por ser la población que más usa, las redes sociales para comunicarse. “Las cifras varían dependiendo la encuesta que se tome como referencia, pero es innegable la expansión del uso de redes sociales entre los peruanos y, como consecuencia, algunas de estas plataformas se han convertido en sus favoritas” Virtual Romero (2019).

Otro dato muy importante que tenemos que resaltar de este estudio, es el medio que las personas usan para acceder a las redes sociales, destacándose que la población entre los 18 a 35 años de edad acceden desde un Smartphone (teléfono celular con pantalla táctil); mientras que, las personas de 36 a 45 años de edad lo hacen a través de una computadora.

Diversos estudios demuestran que los jóvenes interactúan en las redes sociales, y que estos a su vez lo hacen desde sus móviles. Y para conocer más de lo estamos investigando se detalla conceptos e importancia.

1.1.¿Qué es una aplicación móvil?

Es un software o un programa que se descarga a un teléfono de manera gratuita o pagada, conocidas también como apps, que son utilizadas para comunicarse (con mensajes de texto, video llamadas, etc.), conocidas como las redes sociales; también existen juegos de acuerdo a la preferencia o hobbies; asimismo, puedes explorar e investigar libros en línea, entre otras aplicaciones que responden a las necesidades e intereses de los usuarios.

1.2. ¿Quiénes son los millennials y por qué son una generación única?

Un grupo predominante en la población local, nacional y mundial que usa la tecnología para interactuar con sus pares; son las personas nacidas a partir de los 80, conocidos como la generación digital o también población del milenio menor de 39 años.

Red social facebook

Fue creada por Mark Zuckerberg el año 2004, Facebook es la más utilizada supera los 2000 millones de usuarios activos, debido a su popularidad. En sus inicios su uso fue restringido, ya que fue utilizada para una comunidad de estudio para estudiantes de Harvard, en la actualidad lo pueden utilizar cualquier persona que disponga de un correo electrónico. Su importancia permite compartir noticias, textos, fotos y vídeos con tu círculo de amistad.

Red social youtube

Youtube ocupa el segundo lugar con 1500 millones de usuarios. Fue creada en el año 2005 por tres antiguos empleados de PayPal. Es un portal del internet en la que los usuarios pueden subir, visualizar y descargar vídeos de cualquier temática (tutoriales, series, música, películas, etc.).

Red social whatsapp

Es una aplicación de servicio de mensajería instantánea que fue fundado en el año 2009 por Jan Koum, se utiliza para enviar y recibir mensajes de texto, voz, fotos, vídeos de manera individual o a grupos; además, puedes realizar video llamadas, a través de un teléfono móvil.

Red social twitter

Es una plataforma de mensajería, fue fundado por Jack Dorsey en el año 2006. Twitter es una red social network que permite a sus usuarios enviar y leer textos de una longitud máxima de 280 caracteres, en la que los usuarios se mantienen informados de las últimas tendencias, noticias, moda, etc.

Red social instagram

Esta red social que se utiliza para compartir fotos y vídeos. Instagram fue creada por Kevin Systrom y Mike Krieger, lanzándose al mercado en **octubre del 2010** y por su gran aceptación en público fue comprada por Facebook en 2012.

Red social pinterest

Es una plataforma virtual personalizado que difunde imágenes, links y todo tipo de contenidos presentándoles en categorías. Creada por Silbermann en el año 2009.

Snapchat

Es una aplicación de mensajería instantánea que permite enviar fotos y vídeos (en esta aplicación se llaman Snaps), pero a diferencia de otras como Whatsapp, el periodo de lo enviado es muy corto.

Tik tok

Es una red social basada en vídeos musicales convirtiéndose en una app para hacer vídeos graciosos y caseros. Fue creada en el año 2016 en China por ByteDance.

Tumblr

Es la aplicación tres en uno, la unión en una sola red social de Facebook, WordPress y Pinterest. Porque tiene las funciones de blog como WordPress, tiene características básicas de Facebook y tiene el formato y la visualización de Pinterest, donde podrás publicar y compartir contenidos de forma fácil.

Facebook messenger

Es el servicio de mensajería de la red social Facebook, creada en el año 2008, en la que puedes intercambiar información, fotos, textos, videos, entre otros.

Skype

Es un software de Microsoft que permite enviar mensajes de texto, voz y vídeo en Internet. Se utiliza en videoconferencias, videollamadas gratis, además permite compartir archivos con otras personas.

CAPÍTULO II

APLICACIONES EN UN CELULAR QUE CONTRIBUYEN AL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES

2.1. El tic en la educación

En el último decenio, la tecnología de los dispositivos móviles ha llegado a los rincones más recónditos del planeta, lo que supone nuevas posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje, incluso en comunidades donde las prestaciones en educación tradicional son limitadas. (UNESCO, 2019).

Para integrar eficazmente las TIC en la enseñanza y el aprendizaje se precisa de una redefinición de la función de los docentes en la planificación y aplicación de esas tecnologías, a fin de cambiar y mejorar el aprendizaje. Los sistemas educativos deben actualizar y mejorar regularmente la preparación y la formación profesional del personal docente y velar por que todos los profesores puedan sacar partido de la tecnología con fines educativos. (UNESCO, 2019).

La realidad amerita el uso de la tecnología en el aula, en especial el teléfono celular, debido a que éste es el medio más usado por las personas, dejando de prohibir o restringir su uso en el aula, tenemos que sacarle provecho y saberlo explotar a favor de la enseñanza aprendizaje. En búsqueda de dar respuesta a: ¿Qué hacer para que el celular sea una herramienta de aprendizaje en el aula de educación superior?, se cita opiniones de expertos en educación que argumentan Cómo sacar partido a un dispositivo en el desarrollo de sus clases.

Según Dolors Reig, los teléfonos móviles, especialmente los smartphones, se han convertido en una herramienta fundamental para el "cyborg" de la era moderna, es decir, para el ser humano aumentado por la tecnología. Desde esta perspectiva, la exclusión de estos dispositivos en el entorno educativo se percibe como una medida artificial y

contraproducente. Al prohibir su uso, perdemos la invaluable oportunidad de dirigir su empleo hacia propósitos educativos y de fomentar el autocontrol en la conectividad digital.

Resulta paradójico pensar en la prohibición de los smartphones en el aula, sobre todo cuando los mismos usos lúdicos que intentamos evitar pueden llevarse a cabo en computadoras o tablets, dispositivos que a menudo permitimos. Además, con la tendencia hacia smartphones con pantallas cada vez más grandes, estos dispositivos podrían incluso convertirse en herramientas útiles para tomar apuntes, consultar información relevante y realizar diversas tareas académicas.

Es importante destacar que estas reflexiones se centran principalmente en el contexto de la educación superior. No obstante, Reig reconoce que podría tener sentido restringir el uso de smartphones en el caso de niños más pequeños o en situaciones que requieran una atención particularmente enfocada, como ciertas actividades específicas. En la mayoría de los casos, sin embargo, la mejor aproximación es educar y guiar el uso responsable de estos dispositivos, aprovechando su potencial para mejorar la experiencia educativa y preparar a los estudiantes para el mundo digital en constante evolución.

Efectivamente orientar su uso con fines educativos es el reto para los docentes
¿Cómo lograrlo?

José Luis Orihuela: En mi rol como profesional en comunicación digital y medios sociales, abogo por el uso activo de dispositivos móviles, tabletas y laptops en mis cursos y charlas. Además, promuevo el empleo de plataformas como Twitter como un canal dinámico para compartir contenido relevante durante las sesiones. Considero que es esencial reconocer y abrazar la cultura de conectividad que caracteriza a nuestros estudiantes en la era digital. Esto implica integrar sus habilidades comunicativas y su familiaridad con la tecnología en el proceso educativo.

El verdadero reto no reside en combatir las posibles distracciones tecnológicas, sino en cómo podemos adaptar nuestra metodología y contenido para aprovechar al máximo estas herramientas. Se trata de encontrar formas creativas de involucrar a los estudiantes y hacer que se sientan parte activa del aprendizaje a través de los dispositivos digitales. Esto implica

diseñar actividades interactivas, utilizar aplicaciones educativas relevantes y fomentar la participación en redes sociales de manera constructiva.

Al abrazar la tecnología como parte integral de la experiencia educativa, no solo estamos preparando a los estudiantes para el mundo digital en el que viven, sino que también estamos enriqueciendo su proceso de aprendizaje al proporcionarles herramientas que potencian su creatividad, colaboración y pensamiento crítico. En última instancia, se trata de aprovechar el potencial de la tecnología para transformar la educación y preparar a las generaciones futuras para los desafíos del siglo XXI. (Toyoutomeblog, 2015).

La opinión del profesor Origuela, de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra y autor del Cuaderno.com y Mundo Twitter (2011), es significativa porque ya nos da las estrategias de cómo motivar su uso y señala que el problema no es la tecnología que usan los estudiantes para distraerse; sino, la carencia de estrategias metodológicas de los docentes.

Tíscar Lara: Estoy completamente a favor, no solo porque es una herramienta de comunicación digital y producción multimedia que debemos incorporar y aprovechar, sino también porque es parte de nuestra realidad y especialmente de la de los más jóvenes. A estas alturas podríamos decir que de ser una oportunidad ha pasado a ser prácticamente una obligación para la Escuela. Además del proyecto Mlearning EOI en Educación Superior, recomiendo explorar las experiencias de aula de otros niveles educativos desarrollados por profesores como César Poyatos o Charo Fernández con los proyectos Physicsonthego y FitoAtocha. (Toyoutomeblog, 2015).

Interesante los proyectos de Physic On The Go (aprendiendo física en movimiento), desarrollado en una institución educativa de Madrid- España, donde los estudiantes usan su teléfono móvil para calcular ecuaciones de los movimientos MRU, MRUA y MCA, en su entorno dentro y fuera del aula.

Viviana Araya subraya la importancia crucial de utilizar estratégicamente los teléfonos móviles en el entorno educativo para lograr el éxito en su integración. En su perspectiva, estos dispositivos pueden convertirse en herramientas poderosas cuando se emplean de manera adecuada. Por ejemplo, al utilizarlos para realizar investigaciones en

tiempo real, capturar evidencias visuales a través de fotografías, grabar procesos o actividades relevantes, y promover la colaboración mediante diversas aplicaciones, se abre un abanico de posibilidades para enriquecer significativamente el proceso de aprendizaje.

No obstante, Araya advierte que el potencial positivo de los teléfonos móviles puede desviarse si no se aplican con disciplina y un enfoque cuidadosamente planificado. Es crucial reconocer que, sin una dirección clara, estos dispositivos pueden convertirse en distracciones que obstaculizan el progreso educativo.

Por lo tanto, la clave reside en una planificación minuciosa y disciplinada de su uso en el aula. Cuando se implementan estratégicamente, los teléfonos móviles tienen el poder de transformar las experiencias educativas, haciendo que estas sean más interactivas, dinámicas y enriquecedoras tanto para los estudiantes como para los docentes. En este sentido, se convierten en herramientas que amplían las posibilidades de enseñanza y aprendizaje, permitiendo un mayor nivel de participación y colaboración en el proceso educativo. (Toyoutomeblog, 2015).

Es fundamental comenzar a utilizar el teléfono celular como una herramienta para organizar los trabajos, evaluaciones y otras actividades, tal como sugiere Patricia Escalante al destacar la importancia de incorporar esta práctica en la aplicación del calendario. Según Escalante, el celular se ha convertido en una herramienta esencial en nuestras vidas, por lo que sería inconcebible no incluirlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como educadores, es crucial que nos apropiemos de su uso y aprendamos a aprovechar al máximo sus capacidades. Los jóvenes han integrado las nuevas tecnologías en su rutina diaria, a veces de manera positiva y otras no tanto. Es importante superar nuestros temores y convertirnos en los mediadores tecnológicos que nuestros estudiantes necesitan.

La clave para un uso adecuado de la tecnología está en proporcionar una orientación adecuada. No es necesario ser expertos en tecnología, sino enfocarnos en lo que sabemos hacer mejor: mediar con pedagogía. Cuanto más logremos integrar el trabajo en el aula con el uso efectivo de herramientas tecnológicas como el celular, más cerca estaremos de cerrar la brecha entre la educación y la tecnología. Podríamos comenzar utilizando el calendario para programar los trabajos y evaluaciones de los estudiantes, abordando así la problemática

de su falta de planificación. ¿Qué tal si establecemos alarmas para recordarles que deben empezar a leer el libro que será evaluado en un par de semanas?

La profesora Rosa Liarte, quien enseña Geografía e Historia y forma parte del Equipo Directivo del IES Cartima en Málaga, España, sostiene la opinión de que el uso del teléfono móvil en el aula es beneficioso, ya que constituye una herramienta de aprendizaje omnipresente que promueve la autonomía y la iniciativa personal de los estudiantes. En su experiencia docente, incorpora el uso del móvil para actividades como explorar conceptos como latitud y longitud mediante Google Maps, realizar evaluaciones conjuntas mediante el uso de rúbricas a través de formularios de Google, así como utilizar diversas aplicaciones educativas. En su centro educativo, se ha autorizado el uso de móviles en el aula, y los propios estudiantes han participado en la elaboración de normas para su uso adecuado, lo que ha generado un ambiente normalizado en este aspecto. Liarte plantea la pregunta sobre hasta cuándo los centros educativos continuarán desconectados en un mundo cada vez más interconectado.

Priscila Oliveira también ofrece una estrategia para la enseñanza de idiomas que involucra el uso del teléfono móvil. ¿Es el celular realmente el gran enemigo en las aulas? Muchas instituciones educativas y profesores lo perciben como una amenaza, pero en realidad puede convertirse en un aliado valioso con múltiples aplicaciones si se implementan estrategias pedagógicas para su uso. En la escuela donde enseño, ubicada en São Paulo, existen situaciones en las cuales se permite y se integra su uso de manera productiva. Por ejemplo, se autoriza su utilización para buscar definiciones en diccionarios en línea, para completar ejercicios digitales de materiales didácticos cuando los libros se quedan en casa, o para realizar actividades que implican el uso de vídeos y canciones mediante auriculares, lo que facilita la comprensión auditiva del idioma. Por lo tanto, lo considero un recurso sumamente beneficioso que ya forma parte integral de mis clases.

Melania Ottaviano propone una idea intrigante: en lugar de depender exclusivamente de computadoras, sugiere que los estudiantes utilicen sus teléfonos móviles en el aula. Esta propuesta plantea varias razones convincentes para considerarla. Si los responsables de las instituciones educativas, los directivos y los docentes reconocieran el potencial que tienen los dispositivos móviles de los alumnos en el entorno educativo, podrían abrirse a una serie de beneficios significativos. En lugar de invertir en una computadora personal para cada

estudiante o en salas de computación costosas, podrían aprovechar el hecho de que los teléfonos celulares actuales son, en esencia, cuadernos digitales que ya contienen una amplia gama de recursos educativos. Los materiales didácticos podrían ser almacenados en la nube, permitiendo un acceso rápido y fácil desde cualquier lugar.

Además, el uso de los teléfonos móviles como herramienta educativa ofrece la oportunidad de aprovechar una plataforma que los alumnos ya dominan y utilizan naturalmente en su vida diaria. Estos dispositivos podrían servir como una red social privada para la colaboración y el intercambio entre estudiantes y docentes a través de aplicaciones de mensajería como WhatsApp o Telegram. Asimismo, existen numerosas aplicaciones disponibles para la creación de actividades multimedia o la edición de vídeos, lo que podría enriquecer la experiencia de aprendizaje en el aula de manera significativa.

Por supuesto, para que esta transición sea exitosa, es fundamental que los docentes y las instituciones educativas se preparen adecuadamente y estén dispuestos a adaptarse a este cambio cultural. Los estudiantes, por su parte, ya están familiarizados con la tecnología y están listos para aprovecharla en el proceso educativo.

Y las demás aplicaciones instaladas en un teléfono móvil, como se puede aprovechar en el aula, aquí te dejamos algunas estrategias.

La videocámara puede desempeñar múltiples funciones en el ámbito educativo, como la grabación de experimentos científicos, la documentación de visitas a museos o excursiones de estudio, así como la realización de entrevistas a expertos. Estas evidencias de aprendizaje pueden ser compartidas a través de diversas plataformas de redes sociales, como Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp, el blog o la página web de la institución educativa. Además, existe la opción de utilizar el Proyecto Noah, una plataforma global de ciencia ciudadana diseñada para descubrir, compartir e identificar la vida silvestre.

En el contexto de la evaluación formativa, es fundamental recopilar evidencias que reflejen el progreso del aprendizaje. En este sentido, la aplicación Socrative se presenta como una herramienta eficaz que permite monitorear y evaluar el aprendizaje de manera ágil y eficiente. Esta aplicación no solo ahorra tiempo, sino que también ofrece interacciones

dinámicas y atractivas para los estudiantes, lo que contribuye a hacer el proceso de evaluación más participativo y enriquecedor.

Remind es una aplicación diseñada específicamente para el ámbito educativo, que facilita la comunicación entre estudiantes, docentes y padres a través de mensajes de texto.

El uso de Internet puede fomentar la investigación y la publicación de logros destacados.

Es beneficioso aprovechar los recursos disponibles para los estudiantes, como la realidad aumentada, códigos QR y el uso de redes sociales y aplicaciones específicas para diferentes materias o competencias.

Crear grupos en WhatsApp con normas establecidas para compartir información, imágenes y videos puede potenciar el aprendizaje.

Google Forms es una herramienta útil para planificar eventos, evaluar, realizar encuestas y recopilar información de manera eficiente.

La aplicación CASIO ClassPad es una calculadora que permite realizar operaciones complejas sin conexión a Internet a través de la pantalla del móvil.

Bloom y Grasshopper son aplicaciones que ofrecen oportunidades para componer música y aprender programación de manera interactiva.

Apple Clips es una aplicación para crear y compartir vídeos con texto, efectos e imágenes incrustadas, ideal para complementar el aprendizaje y compartir en redes sociales y blogs.

EduPills es una aplicación del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado que proporciona información sobre nuevas tecnologías aplicadas a la educación.

Thoughts es una aplicación que permite crear mapas mentales e importar/exportar diferentes formatos para facilitar el aprendizaje y la colaboración.

Quiz Your English, desarrollada por Cambridge English, ofrece juegos y competiciones para poner a prueba el dominio del inglés.

Las aplicaciones gratuitas de Google son útiles para desarrollar sesiones de historia y geografía.

El uso de redes sociales y blogs promueve el valor de compartir y colaborar en el aprendizaje.

Twitter puede utilizarse para que los estudiantes resuman o expongan su punto de vista sobre un tema en 280 caracteres.

YouTube es una excelente plataforma para presentar videos sobre un tema específico o crear tutoriales para desafiar a los estudiantes.

Facebook e Instagram pueden utilizarse para crear páginas del área curricular y compartir información destacada del área o productos de los estudiantes, previa autorización.

Hangouts es ideal para realizar sesiones virtuales y agregar los videos al canal de YouTube.

Blogger es una herramienta para crear blogs educativos y formar una comunidad educativa donde los estudiantes puedan contar con su propio portafolio virtual.

El teléfono móvil puede utilizarse como escáner de documentos o grabadora para facilitar el acceso a materiales educativos o para realizar entrevistas.

CAPÍTULO III

NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y SANCIONES

Qué ironía, lo prohibido y la demanda del uso de los recursos tecnológicos, se convierte en una herramienta pedagógica para la enseñanza-aprendizaje 'el teléfono móvil o celular', como medio en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, dando respuesta a las expectativas de los estudiantes; sin embargo, para que éste cumpla su rol, necesariamente requiere de normas que se deben socializar y validar con los estudiantes como las normas de comportamiento en el ciberespacio.

Netiqueta

Buena educación en la red, establece las reglas que regulan el comportamiento de los usuarios para comunicarse en la red o ciberespacio. Es muy importante seguir reglas, con la finalidad de no generar conflictos en las plataformas o redes en la que interactúas.

Las diez reglas básicas de la netiqueta son:

Regla N° 1: Recuerde lo humano

La regla de oro, trata a lo demás como quieres ser tratado legado de nuestros ancestros, comunícate con respeto, recuerda que siempre se archiva o alguien lo guarda lo que publicas y que en algún momento puede ser usado en tu contra.

Regla N° 2: Compórtate como en la vida real

Sea respetuoso y compórtese de acuerdo a las leyes de la sociedad, piensa que la persona con quien te comunicas esta frente a ti y no detrás de un equipo electrónico, eso te ayudara, a ser precavido en lo que dices y públicas.

Regla N° 3: Sepa en qué lugar del ciberespacio está

Lo que es perfectamente aceptable en un área puede ser condenable en otra. Por

ejemplo, en muchos de los grupos de discusión por Televisión hablar de rumores es permisible. Pero enviar esos rumores a una lista de correo de periodistas lo convertirá a usted en a persona muy impopular.

Regla N° 4: Respete el tiempo y el ancho de banda de los demás

Antes de enviar información a una determinada persona asegúrese que lo que envía sea importante y de su interés, sea breve y conciso ya que no todos disponen de tiempo, además debes ser prudente con el horario.

Regla N° 5: Forma de escritura

Utilice buena redacción y gramática para redactar tus mensajes de texto, sea claro y coherente con la información que comparte para que esta no sea distorsionada; utilice un lenguaje sencillo, no distorsione la escritura de las palabras, sea educado y evite utilizar lenguaje ofensivo porque podrías generar conflictos.

Regla N° 6: Comparta el conocimiento de expertos

Comparte tus conocimientos y de los demás expertos con otras personas de la red y has del ciberespacio un medio de aprendizaje.

Regla N° 7: Ayude a que las controversias se mantengan bajo control

Ayude a mantener bajo control las emociones de los usuarios y evite propiciar que las controversias salgan de control.

Regla N° 8: Respeto por la privacidad de los demás

Respete la privacidad, antes de compartir una foto donde otras personas aparecen, pídale permiso, pueda que a alguno le moleste, no lea los mensajes o correos de otros.

Regla N° 9: No abuse de las ventajas que pueda usted tener

No se aproveche de su conocimiento o ventajas que pueda tener por el conocimiento o el acceso a las diferentes aplicaciones o sistemas, no te da derecho de aprovecharte de la ignorancia de los demás.

Regla N° 10: Excuse los errores de otros

Recuerda que en algún momento también te puedes equivocar, no juzgues a alguien por algún error. En todo caso corrígelo en privado, y nunca mostrar prepotencia al encontrar un fallo y mucho menos burlarse.

Otra norma importante, el estudiante debe usar su teléfono celular, cuando el docente da las instrucciones de su uso.

¿Qué pasaría si algún estudiante omite las normas?, necesariamente se tendría que aplicar una sanción, para modificar conductas y dejar claro que usamos el celular como una herramienta de aprendizaje. Es importante que las sanciones sean propuestas por los estudiantes y sean racionales y aplicables. A continuación, se detalla algunas sanciones.

Primera vez, incautar el celular, y devolverlo al término de la jornada escolar, y brindarle la orientación respectiva para que asuma compromisos y asignarle una tarea adicional como por ejemplo que realice un resumen del tema y lo comparta a todos sus compañeros.

Segunda vez, incautar el celular, y devolverlo al término de la semana, y brindarle la orientación respectiva, para que asuma compromisos, establecer una tarea adicional como por ejemplo que realice la metacognición de la sesión y socialice en plenaria.

Las sanciones también pueden ser trabajos de investigación, sobre las normas de conducta en el aula, y que estos a su vez sea compartido a través de las redes sociales, o se puede plantear que durante la semana recuerde a sus compañeros las normas.

CONCLUSIONES

Primero: Las redes sociales como Facebook, YouTube, Instagram, Twitter y WhatsApp son las aplicaciones más utilizadas por los jóvenes, tanto para la comunicación interpersonal como para el consumo de contenido multimedia y entretenimiento, lo que subraya su relevancia en la vida cotidiana de esta población.

Segundo: Se ha constatado que muchas aplicaciones móviles contribuyen de manera significativa al aprendizaje digital, convirtiendo al teléfono celular en una herramienta poderosa para la adquisición de conocimientos. Esta observación desafía la noción obsoleta de prohibir su uso en el entorno educativo y resalta el potencial educativo subestimado de estos dispositivos.

Tercero: Establecer normas y sanciones relacionadas con el uso del celular en el aula es fundamental para que los docentes mantengan el control sobre su uso. Al mismo tiempo, brinda a los estudiantes una comprensión clara de las expectativas y consecuencias asociadas con su comportamiento en el ciberespacio, lo que fomenta un entorno de aprendizaje más seguro y productivo.

RECOMENDACIONES

- Promover el uso educativo de las redes sociales y aplicaciones populares: Los educadores pueden aprovechar la familiaridad de los jóvenes con plataformas como Facebook, YouTube e Instagram para crear experiencias de aprendizaje más interactivas y relevantes. Al integrar actividades educativas en estas aplicaciones, se puede fomentar la participación de los estudiantes y enriquecer su proceso de aprendizaje de manera significativa.
- Incorporar el celular como herramienta educativa: En lugar de prohibir el uso de los teléfonos celulares en el aula, los docentes pueden implementar estrategias para aprovechar su potencial educativo. Se pueden recomendar aplicaciones específicas que ayuden a los estudiantes a mejorar sus habilidades académicas, como herramientas de organización, diccionarios en línea o aplicaciones para realizar ejercicios prácticos relacionados con el contenido del curso.
- Establecer normas claras y consistentes sobre el uso del celular: Es fundamental que los centros educativos desarrollen políticas claras sobre el uso de dispositivos móviles en el aula. Estas normas deben comunicarse de manera efectiva a los estudiantes y padres, y deben incluir tanto las expectativas de comportamiento como las consecuencias en caso de incumplimiento. Al establecer límites claros y justos, se puede crear un entorno de aprendizaje más seguro y enfocado en el aula.

REFERENCIAS CITADAS

- Ávila-Toscano, J. H. (2009). Redes Sociales, Generación de Apoyo Social Ante la Pobreza y Calidad de Vida. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*.
- Bao, R., Flores, J., & González, F. (2009): Las organizaciones virtuales y la evolución de la Web. Lima, Perú. Universidad de San Martín de Porres, Fondo Editorial.
- Bartolomé, A. (2008): E-Learning 2.0 - Posibilidades de la Web 2.0 en la Educación Superior. Curso E-Learning 2.0. Recuperado el 29 de enero de 2008, a partir de: <http://www.lmi.ub.es/cursos/web20/2008upv/>
- Educación 3.0(2019). <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/las-mejores-apps/88433.html>
- INSPIRATICS (2019). <https://www.inspiratics.org/es/recursos-educativos/el-movil-en-el-aula-ideas-ventajas-retos-y-posibilidades>
- LauraFerrera (2018). España: https://www.lauraferrera.com/p_beneficios_usar_redes_sociales_en_educacion.html<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Netiqueta>
- Madariaga, C., Abello, R. & Sierra, o (2003). *Redes sociales: infancia, familia y comunidad*. Barranquilla: Ediciones Uninorte.
- Mejía, C. (2010). *Análisis de Redes Sociales a Gran Escala*. (Tesis de Maestría). Centro de investigación y de estudios avanzados del Instituto Politécnico Nacional: México.
- RPP(2019).Lima: <https://rpp.pe/economia/negocios/cuales-son-las-aplicaciones-que-mas-usan-los-jovenes-noticia-958837?ref=rpp>.

UNESCO (2019). Francia: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/aprendizaje-movil>.

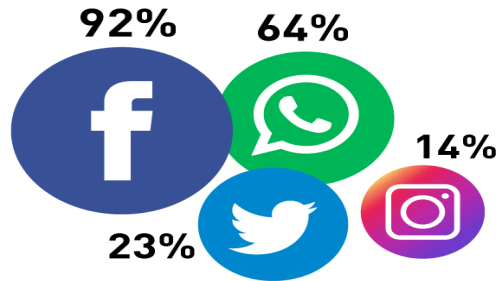
UNESCO (2019). Francia: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/marco-competencias-docentes>.

Virtual Romero (2019).Lima: <https://www.campusromero.pe/blog/potenciar-mis-conocimientos/cuales-son-las-redes-sociales-mas-usadas-por-los-peruanos>.

ANEXO

Las redes sociales más usadas en el Perú

Las redes sociales preferidas por los peruanos son Facebook, Whatsapp, Twitter e Instagram. Las utilizan para comunicarse e intercambiar información con amigos y familiares, así como para establecer vínculos con marcas, empresas, artistas y políticos.



LAS EMPRESAS...



94%

emplean las redes sociales como canal de comunicación.

43.2%

las utilizan para la atención al cliente.

21.6%

está buscando incursionar en redes sociales.

LAS PERSONAS...



79.4%

considera a las redes sociales como el canal más influyente en sus compras.

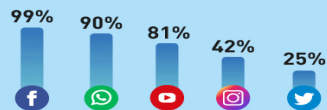
57%

investiga en redes sociales antes de realizar sus compras online.

37%

comparten sus compras en redes sociales.

Las plataformas más usadas por los millennials



¿EN QUÉ DISPOSITIVO?

Las personas de 18 a 35 años de edad acceden a las redes sociales a través de un smartphone.



Las personas de 36 a 45 años de edad lo hacen a través de una tablet o computadora.

