

Análisis de uso de las Tic en el proceso de enseñanza en la Escuela Primaria Paladines de la Revolución T. M. en Tecomán, Colima

Enrique Macias Calleros¹
*Oscar Mares Bañuelos**
*Nancy Tass Salinas***

Resumen

Esta investigación se realizó con el objetivo de conocer el uso que han llevado las tabletas mx que se otorgaron en diversas escuelas primarias del estado de colima enfocándose en este caso en la Escuela Primaria Paladines de la Revolución de Tecomán, Colima. La investigación se realizó mediante encuestas y entrevistas a los alumnos de 6° año incluyendo también a docentes y padres de familia, para conocer detalladamente cuál es desarrollo que se le da a estas tecnologías como la tableta mx, y para poder retomar el mejor uso adecuado y correcto mediante propuestas estratégicas. Las tabletas electrónicas Mx forman parte de uno de los programas federales que se implementó, denominado "Programa de Inclusión y Alfabetización Digital" (PIAD). Cuyo valor es mejorar la educación en zonas rurales tomando en cuenta herramientas tecnológicas.

Palabras clave: Tablet as Electrónicas, Alfabetización Digital, Internet

Abstract

This research was carried out with the objective of knowing the use of the mx tablets that were granted in several primary schools of the state of colima focusing in this case in the Paladines Primary School of the Revolution of Tecomán, Colima. The research was conducted through surveys and interviews to the 6th grade students, including teachers and parents, to know in detail what development is given to these technologies as the mx tablet, and to be able to regain the best suitable use and correct through strategic proposals.

Mx electronic tablets are part of one of the federal programs that was implemented, called "Digital Inclusion and Literacy Program" (PIAD). Whose value it is to improve education in rural areas taking into account technological tools.

Keywords: Electronic Tablets, Digital Literacy, internet.

¹ **Universidad De Colima Facultad De Contabilidad Y Administración De Tecoman

Introducción

El tema de las tecnologías en la educación, ha ido cobrando fuerza día con día, las TIC's enfocadas a la educación es un suceso que en México ha recorrido ya un camino de más de 30 años y a lo largo de ese tiempo, han madurado iniciativas y modalidades educativas que estaban basadas en alguna tecnología de la información y comunicación, tal es el caso la **Telesecundaria** que surgió en 1968, actualmente es un sistema consolidado que representa en muchas comunidades rurales la única opción post primaria para los jóvenes en edad escolar. Su modelo educativo y operativo ha sufrido al menos tres cambios en el tiempo. Diversas investigaciones han demostrado una eficiencia semejante a las secundarias generales (Buenfeld, 2000).

El estudio de la investigación comprende a los niños de la Escuela Primaria Paladines de la Revolución TM, del municipio de Tecmán, del estado de Colima, México. El estudio refiere a los niños que fueron beneficiados por el “Programa de Inclusión y Alfabetización Digital” en el año 2014. Contemplando cómo era su rendimiento académico antes de contar con esta implementación de tecnología en la educación. Así mismo los cambios que han ocasionado ya sea (buenos o malos), en estos años transcurridos una vez iniciado dicho programa.

Para realizar el presente estudio tuvo sus limitantes en la investigación ya que intervienen en la veracidad y fiabilidad de los datos obtenidos en dichas encuestas, existió limitada empatía con las personas a quienes se les aplica los cuestionamientos, así mismo la falta de cooperación de los profesores y padres de alumnos para recabar información.

Para finalizar, el más reciente esfuerzo de México por incorporar la tecnología educativa, el **“Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD)”**, El cual consiste en entregar un Tablet por alumno, en los grados de 5° y 6° años de educación primaria, con ciertos programas necesarios para la elaboración de varias actividades o tareas que se les asignen en el salón de clases y marcadas en el plan de estudio.

Literatura Revisada

En el 2000 las primeras versiones de las tabletas fue el ProGear, fabricado por la empresa FrontPath. Se trataba de un dispositivo con una pantalla táctil de 10.4 pulgadas y resolución de 800x600, que corría con Linux (una versión de Slackware. Contaba con 64 o 128MB de RAM y 6,4 GB de almacenamiento en un disco duro - o bien 64 MB en memoria Flash. Incluía un lápiz, pesaba 1,5 kilos y costaba alrededor de USD\$1.500, (Campos 2012).

En 2006, Microsoft intentó renovar esto entrando con Windows en el terreno de los "Ultra-Mobile PC" o UMPC, equipos más pequeños con soporte para lápiz, pantalla TFT de entre 12,7 y 17,8 cm. La mayor parte de los fabricantes lanzó algún modelo de este tipo, pero no alcanzaron a ganar popularidad debido a varios pequeños asuntos que no estaban bien resueltos. Muchos de los dispositivos eran demasiado pesados para ser sostenidos con una sola mano, aunque había software pensado para usar con los dedos, estas interfaces no estaban presentes en todo el equipo, y no había suficientes aplicaciones específicas para esta plataforma. Los programas tradicionales de escritorio no se adaptaban bien para ser usados desde pantallas más pequeñas, y con los dedos o un lápiz.

Ya se tenía el concepto de las tabletas de hoy en día, los dispositivos ya eran diseñados para ser utilizados con los dedos, ya existían aplicaciones específicas para utilizar en dichas tabletas; sin embargo, su éxito no era tan grande, aún tenían muchas dificultades para venderse en el mercado: Eran dispositivos muy pesados, no había aplicaciones suficientes para poder utilizar, muchas veces no todo el dispositivo era táctil, entre otras. (Berumen y Arriaza 2008).

Sin duda el paso más significativo, al menos en cuanto a éxito en ventas, fue la llegada del primer iPad en el 2010, de la mano de Apple y Steve Jobs. Quizá el éxito más grande que han tenido estas tabletas, fue su interfaz diseñada específicamente para utilizar con los dedos, con un entorno totalmente independiente de las computadoras portátiles o de escritorio.

Además de que el iPad fue pensado principalmente en el consumo de medios, como navegar por la web, revisar el e-mail, fotos, videos, leer libros, etc., más que en la producción o procesamiento de contenidos. Las tabletas a partir de aquí se transformaron en dispositivos livianos de entre 7 y 12 pulgadas (Berumen y Arriaza Ibarra 2008).

Las nuevas TIC están revolucionando cada una de las facetas de nuestra vida diaria. La propia UNESCO considera que su utilización puede contribuir a al acceso universal a la educación, la igualdad en el ejercicio de la docencia y el aprendizaje, así como a una gestión y administración de los centros más eficiente.

¿Qué beneficios pueden aportar las nuevas tabletas en la docencia y el aprendizaje? Estos dispositivos, mayores que los Smartphone, y que integran una pantalla táctil, favorecen la realización de actividades cooperativas, mejorando el desarrollo de destrezas cognitivas. Además, permiten a los estudiantes adquirir competencias digitales desde las aulas, para así integrarlos en un mundo 2.0 donde los docentes y los alumnos cambian las metodologías tradicionales por recursos que mejoran la motivación y el aprendizaje, (Puttnam David, 2013).

Las tabletas son un recurso tecnológico que impulsa el aprendizaje con nuevas ideas como, poder ver un documental, leer un libro de manera didáctica mejorando las habilidades de aprendizaje y destreza de los alumnos. La tableta permite hacer actividades de interacción, buscar información necesaria para las materias, los alumnos obtienen nuevos conocimientos acerca de la tecnología y de su buen uso de las tabletas en el aula. (Marqués, 2011).

Desarrollo de la investigación.

Planteamiento Del Problema

En la actualidad las tecnologías forman parte de la educación están presentes en nuestra vida causando cambios en la sociedad y en las formas de impartir la educación, no obstante, un surgimiento de una nueva herramienta aplicada para el mejoramiento también viene con nuevos descubrimientos y principalmente problemáticas que surgen mediante su aplicación y uso.

Esta investigación se enfoca en problema surgido posteriormente del uso de la tableta electrónica detectando el uso inadecuado de esta nueva tecnología otorgada a niños estudiantes de escuelas primarias, ya que hoy las tabletas, están al alcance de todos, y en este caso nos enfocamos a los educandos de sexto grado de la escuela primaria Paladines de la Revolución turno matutino de Tecomán Colima.

Dentro del marco educativo se menciona que los alumnos de primaria no aplican el uso adecuado a las tabletas mx ya que los principales intereses se desvían por otras formas de utilizar esta herramienta, como los juegos, las redes sociales, videos etc. que tendrían consecuencias y que no son relevantes para la educación por falta de conocimientos y aplicación de las herramientas disponibles para su formación académica.

Con esto cabe mencionar que aumentaremos la cultura informática despertando el interés de los estudiantes de primaria para una buena estructura en la educación con el uso y aplicación de las tecnologías disponibles para los siguientes niveles de estudios a cursar.

Pregunta De Investigacion

Cuando se inició la investigación se planteó sobre cuáles serían las principales metas de ella, por lo cual, se cree que las más importantes y que resolverán la situación real de nuestro proyecto son:

- ¿Cuál es el principal uso de las TIC's que dan los alumnos?

- ¿Considera favorable la introducción de las tecnologías de información en el comportamiento de los alumnos?
- ¿Considera que las nuevas tecnologías a las que sus hijos tienen acceso generan mejor rendimiento escolar?
- ¿El promedio de su hijo aumento o disminuyo después de recibir sus tabletas?

Objeto De Estudio

Las nuevas tecnologías desarrolladas a finales del siglo XX, son las denominadas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's). Mismas que han sido en las organizaciones las herramientas que adoptan para el desarrollo en los mercados, y una ventaja para el proceso de negocios. Aproximado al siglo XXI el entendimiento de las TIC's es de forma acelerada, ya que la funcionalidad y los procesos son simplificados lo que para las organizaciones se cree significativamente tanto en los costos, como en la comunicación dentro y fuera de las organizaciones.

La búsqueda de información en libros como tradicionalmente se realizaba se ha sustituido por la navegación en internet de forma imparable para cualquier consulta. La realidad que se está imponiendo es que la tecnología trasforme las experiencias de las nuevas generaciones abriéndose camino en las escuelas. Lo que falta averiguar es su impacto en el aprendizaje de los alumnos.

Objetivo general.

Analizar el impacto, cambio y resultados que generaron las nuevas implementaciones de las TIC's en el proceso de enseñanza, en limitación de la escuela primaria Paladines de la Revolución, T.M. de Tecomán Col. y sus principales hábitos para el cumplimiento establecido en el mejoramiento de la educación, enfocándose en el uso actual que se les da a las tabletas electrónicas otorgadas a alumnos de escuelas primarias.

Objetivos particulares.

- Dar a conocer el uso actual y verdadero que se les brinda a las Tic's en los alumnos de la primaria Paladines de la Revolución de Tecomán, Col.
- Analizar el comportamiento que han tenido los estudiantes con la introducción de las tecnologías.
- Conocer si ha mejorado el rendimiento escolar en el alumnado.

- Analizar los resultados actualizados y retomar el buen uso de estas tecnologías.

Hipótesis

Las tabletas surgieron como una nueva modalidad de tecnología abarcando parte de los teléfonos celulares y de la misma computadora. Ya que contiene con ambas características uniéndolas en un solo accesorio muy práctico y llamativo para todas las edades.

Estas tecnologías han sido muy comerciales en todo el mundo y muy consumibles por la sociedad, desafortunadamente han caído en un uso inadecuado ya que son utilizadas para pasar tiempo sin sacar provecho, para distraerse o en este caso, calmar la inquietud e hiperactividad de un niño o adolescente.

Todo empieza por medio de la persona responsable que adquiere esta herramienta con la inacentuada finalidad de otorgarla a una persona inexperta como lo es un niño con la finalidad de calmar la ansiedad, inquietud, molestias etc., pero dejan de lado el afecta miento que le están dando al niño porque al paso del tiempo el niño solo se enfoca en las cosas virtuales como los juegos las aplicaciones de moda y cosas relacionadas que hacen que su mente se desestabilice y se cierre lo cual ocasiona que después surjan consecuencias que se den a reflejan al hacer mal las cosas en todo ámbito tanto teórico o practico como el aprendizaje en la escuela o en actividades laborales.

Justificación

El objetivo de la investigación ayudara a saber cuál es el verdadero estado en el que se encuentran los alumnos de nivel básico de 6° de la primaria Paladines de la Revolución T.M; ya que se sabe que dichas escuelas cuentan con estas aulas equipadas debido a que anteriormente la Secretaria de Educación Pública (SEP) llevo a cabo la implementación de tecnologías en aulas, mismos que solo perduraron poco tiempo, en la actualidad se han cambiado, y de estos solo quedan rezagos de tecnología obsoleta.

Se considera esencial el aprendizaje de estas herramientas de la informática para cualquier área o ámbito de la sociedad actual; pues apoya en gran medida el desarrollo de la educación, ciencia y tecnología.

La informática abarca una gran variedad de temas y títulos per lo cual se enfoca a la investigación del uso real que se les da a las nuevas tecnologías implementadas en la educación para su supuesto mejoramiento y correcto uso y aplicado en las tabletas como clave de estudio.

Las tabletas son muy interesantes en el aspecto educativo, porque en la actualidad tanto como maestros y alumnos utilizan estos medios para impartir sus clases con eficacia y facilidad es el desarrollo de las materias.

También la informática es muy conocida por sus principales acontecimientos y nuevas implementaciones que se han desarrollado en el mundo, como la “tableta” una herramienta de las más impactantes ya que hoy en día son fundamentales y están dentro de las actividades diarias en la vida cotidiana, con esta herramienta es se logró saber que los conocimientos de hoy en día están avanzados para desarrollar nuevos métodos y elaboraciones de trabajos y necesidades.

En los tiempos modernos las tabletas se han convertido en una herramienta de suma importancia, no sólo para el desarrollo de nuestros pueblos, si no también, para el desarrollo de la Ciencia, nuevas Tecnologías, debido a los crecientes avances que en la materia se han alcanzado.

Metodología

En esta metodología es necesario mencionar los procesos de desarrollo en nuestro proyecto ya que es de suma importancia para mejorar el hábito aplicando el buen uso de las tecnologías disponibles en la educación con instituciones que conforman el ámbito educativo en dedicación a los educandos de la escuela primaria paladines de la revolución T.M.

Nuestro principal objetivo es fomentar el buen uso de las tecnologías disponibles en la educación con estrategias recomendables para los educandos tomando en cuenta la participación de los grupos de quinto y sexto del ciclo en curso.

Nuestro propósito es cumplir con las expectativas esperadas impartiendo un curso a los alumnos de cada grado con 3 participaciones de 2 horas clase tomando en cuenta lo planteado como la información a impartir en el curso.

En la primera participación de la clase se le dará a conocer a los alumnos los antecedentes de las tabletas y las recomendaciones de cómo mantener el equipo en buen estado para su funcionamiento con un total de 1 hora clase cada tema.

En la segunda participación en clase recomendaremos a los educando unas aplicaciones específicas indagando en ellas para facilitar en desarrollo de trabajos o investigaciones en el ámbito educativo con un total de 2 horas clases.

En la tercera participación en clase tomaremos en cuenta expectativas de trabajo del maestro con los alumnos para poner en funcionamiento los conocimientos y aplicarlos para fomentar la formación académica de los educandos y así finalizar nuestro propósito estratégico.

Como muestra al final de los cursos se aplicara una encuesta y se desarrollara un método de aplicación para obtener los resultados esperados.

Muestra

Se estudia la comunidad estudiantil de la Escuela Primaria Paladines de la Revolución TM. Quien fue una de las beneficiadas con dispositivos móviles a niños de 5° y 6°. La muestra a tomar es de 70 alumnos entre ellos de ambos sexos, quienes cuentan ya con dispositivos móviles (tabletas). La finalidad de tomar esta muestra es analizar a través de encuestas los principales usos que aplican sus dispositivos en el ámbito educativo y en lo personal. Así mismo dichos alumnos serán estudiados con la colaboración de los maestros quienes cuentan con la relación de sus alumnos y nos permitan conocer el desempeño desde la introducción de la tecnología móvil, sin embargo con base en el software de estadística de consulta Mitofsky las muestras que se debieron obtener eran de 70 alumnos.

Recolección de datos

Para la recopilación de datos generalmente es emplear que nuestra muestra permita obtener el conocimiento de datos exactos y coherentes permitiendo tener un enfoque de investigación mediante:

- Observación

- Encuesta

- Experimentación

Por otra parte para poder conocer los datos principales que nos permiten el conocimiento del desempeño de los alumnos es necesario estar en contacto con los maestros, ya sea vía correo electrónico, teléfono u de forma personal.

Finalmente llevar a cabo la investigación utilizando instrumentos que faciliten el conocimiento y la expresión de los datos requeridos. Esto se realizó por cuestionarios y entrevistas propiamente (Warren Mitofsky 2006).

Para la recolección de datos, se adoptaron ciertas técnicas:

Entrevistas no estructuradas, para facilitar la obtención de información, opiniones, referencias y conocimientos técnicos, donde se interrogaron a la parte administrativa de la escuela obteniendo información actualizada precisa y detallada de los informes de gestión.

Se realizó una observación directa de los informes de gestión de la administración donde se manejó toda la información referente al seguimiento y cumplimiento de las actividades de cada alumno.

La referencia bibliográfica, estos comprenden con el objeto de obtener conceptos básicos que sirvieron de fundamento teórico para el desarrollo de esta investigación.

Se analizaron todas las fuentes de información posible como matriz de responsabilidades, publicaciones en internet, publicaciones relacionadas.

Determinación de tamaño de muestra:

Para la realización de la muestra se utilizó la aplicación de consulta mitofsky que el índice de confianza es: 99.5% en que indica la probabilidad de que nuestro estimador se acerque al verdadero a una distancia menor al error teórico.

Y el Error Máximo aceptado es: 5% una vez fijada las demás variables, esta variable representa el valor máximo que tendrá el estimado con la confianza indica, se tomó una proporción estimado de 50% en que significa la proporción del elemento de la población que se poseen una característica.

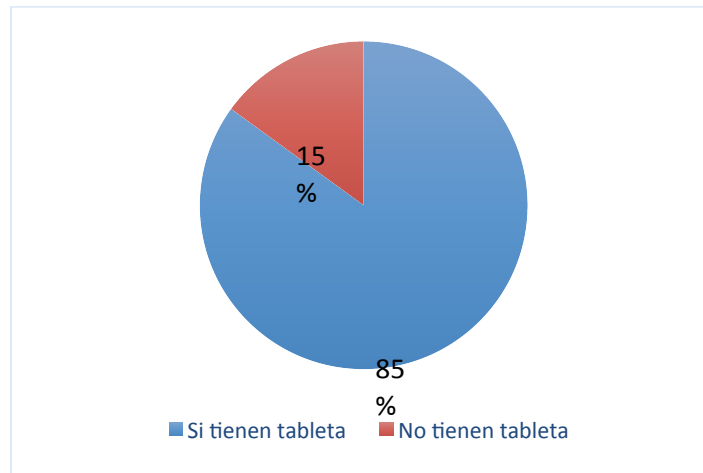
También el efecto de diseño es: 1 es la pérdida o ganancia en precisión que se logra al estratifica y conglomerar en un diseño maestral. Se define como el cociente entre la varianza real y la que teóricamente se hubiera logrado con un muestreo aleatorio simple. La tasa de respuesta es 100% es el porcentaje de respuestas completas que esperamos obtener para nuestra variable. El tamaño de la población es: 35, el número de elementos en la población que se mide. El tamaño de muestra es: 33

Resultados

Una vez concluidas las encuestas nos pudimos dar cuenta de los siguientes resultados:

1.- Todavía tienen la tableta MX

Figura 1. Alumnos que aún tienen la tableta.

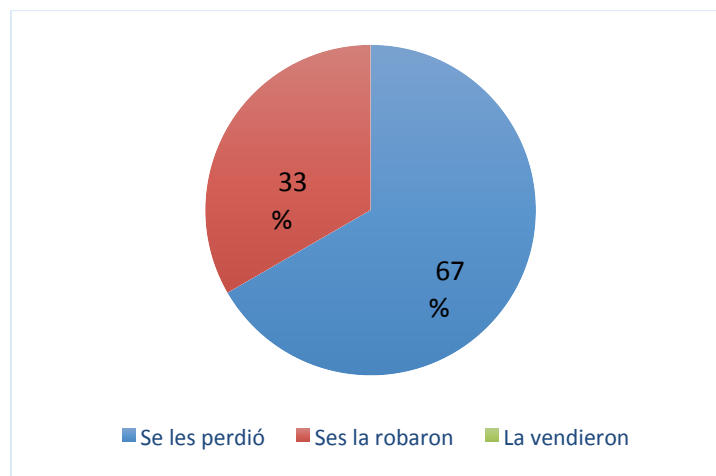


Elaboración propia

El 85% de los alumnos de 2 salones de 6° de la escuela primaria Paladines de la Revolución de Tecomán, todavía cuentan con la tableta y el 15% restante, ya no cuentan con la tableta por diversas cuestiones.

2.- Qué le hiciste a la tableta

Figura 2. Que hicieron con la tableta los alumnos.

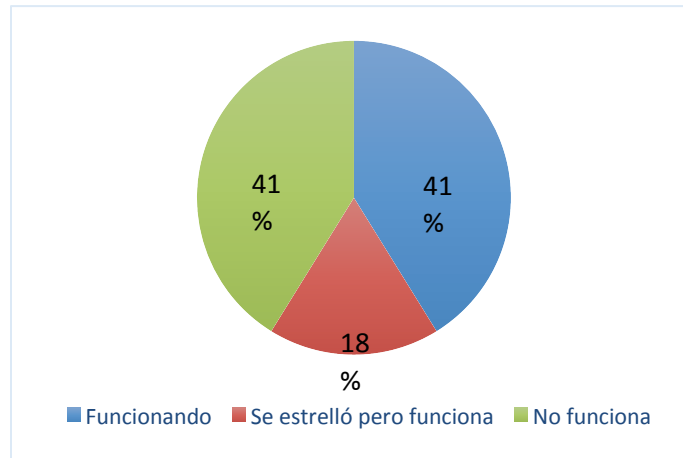


Elaboración propia

El 33% de los alumnos de 2 salones de 6° de la escuela primaria Paladines de la Revolución de Tecomán, ya no tienen la tableta porque se les perdió y el 15% restante, ya no cuentan con la tableta porque se las robaron.

3.- ¿Cómo está tu tableta?

Figura 3. Cuales son las condiciones de la tableta.

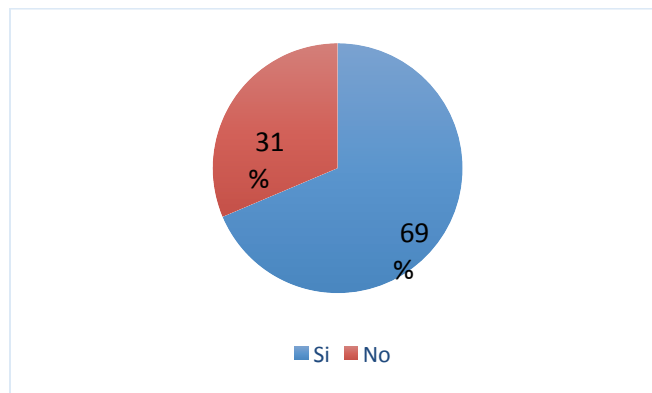


Elaboración propia

El 41% de los alumnos de 2 salones de 6° de la escuela primaria Paladines de la Revolución de Tecomán, no usan las tabletas por que no funcionan, el otro 41% funcionan bien por lo tanto el otro 18% cuenta con la tableta están estrelladas, pero funcionan.

4.- ¿Tu maestro te apoya en el uso de la tableta?

Figura 4. Alumnos apoyados por lo maestro.

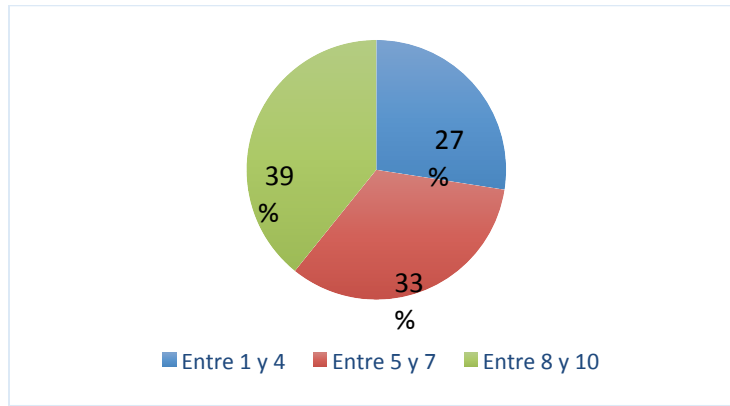


Elaboración propia

El 31% de los alumnos de 6° de la escuela primaria Paladines de la revolución, de Tecomán, considera que el profesor apoya en el uso de los dispositivos (tabletas), en la actualidad estos equipos se usan como herramienta para apoyo a sus clases, y el 31% de los estudiantes considera que el maestro no les apoya en el uso de los dispositivos.

5.- Del 1 al 10, que tanto les ayuda el maestro a entender cómo usar la tableta tomando en cuenta que 1 es la más baja y el 10 es lo máximo.

Figura 5. Porcentaje del 1 al 10 de alumnos apoyados en el uso general de la tableta por el maestro.

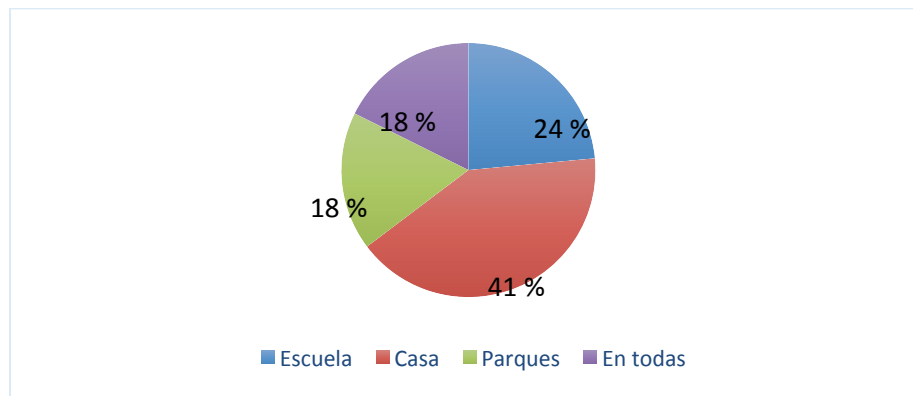


Elaboración propia

La grafica muestra que el 39% de los alumnos califica entre 8 y 10 el apoyo que recibe por el profesor en el uso de la Tablet para las actividades que se desempeñan en el aula. El 33% califica entre 5 y 7 de la ayuda que recibe por el profesor en el uso de dichos dispositivos y el 27% califica de entre 1 y 4 que el maestro lo apoya.

6.- ¿Dónde te conectas a internet?

Figura 6. Lugares donde se conectan a internet.

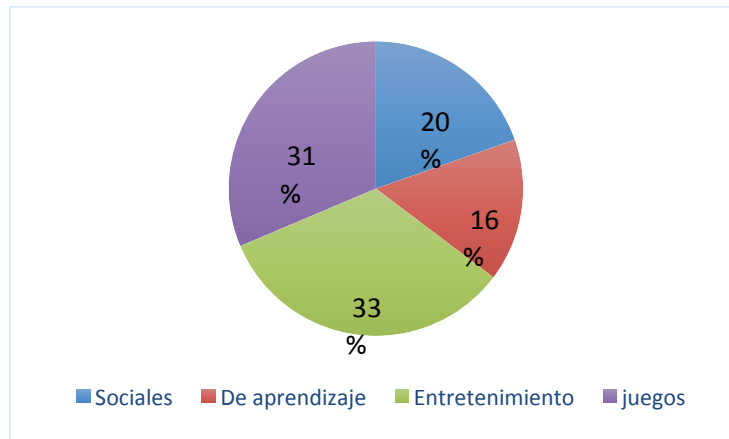


Elaboración propia

El 41% de los alumnos dice tener acceso a internet en sus casas, el 18% se conecta en todos los lugares mencionados. Otro 18% dicen conectarse en parques públicos con internet público y solo el 24% se conecta únicamente en la escuela.

7.- ¿Qué tipo de aplicaciones usas?

Figura 7. Uso que le dan a la tableta.

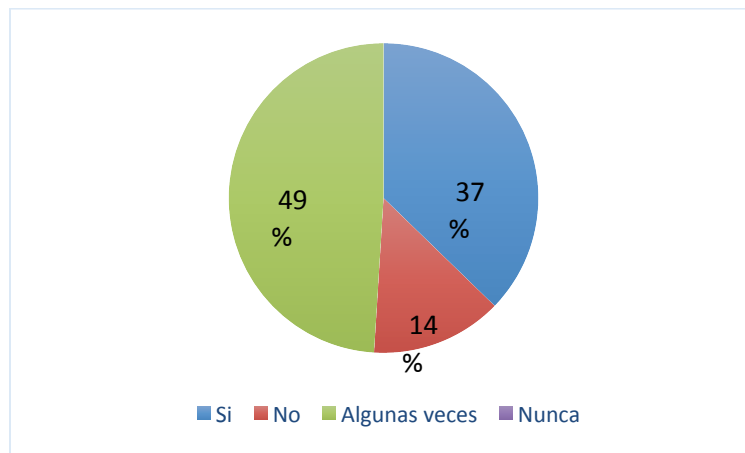


Elaboración propia

El 31% de los alumnos usan aplicaciones para juegos, el 20% se conecta en las redes sociales. Un 16% usa aplicaciones para el aprendizaje y el 33% usa aplicaciones para entretenimiento.

8.- ¿En tu salón realizan actividades usando la tableta?

Figura 8. Actividades que realizan en el salón con la tableta.

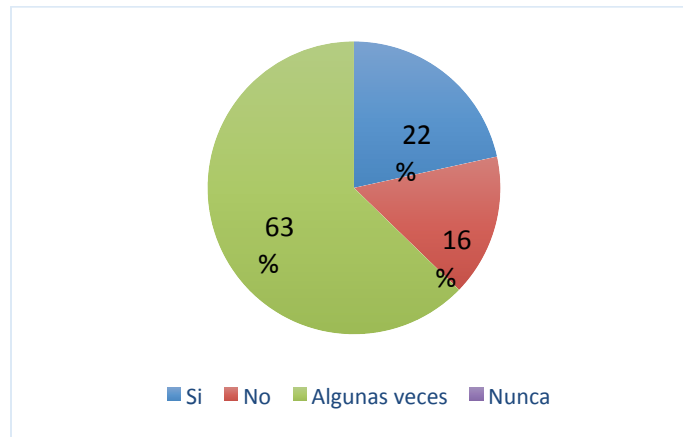


Elaboración propia

La presente grafica muestra que el 49% de los alumnos algunas veces realizan actividades dentro del aula con el apoyo de sus tabletas, el 37% mencionan que Si realizan actividades, el resto que es 14% menciona que no realizan actividades.

9.- ¿Les dejan tareas en casa para realizarlas con ayuda de la tableta?

Figura 9. Alumnos que realizan tareas con ayuda de su Tablet en casa.

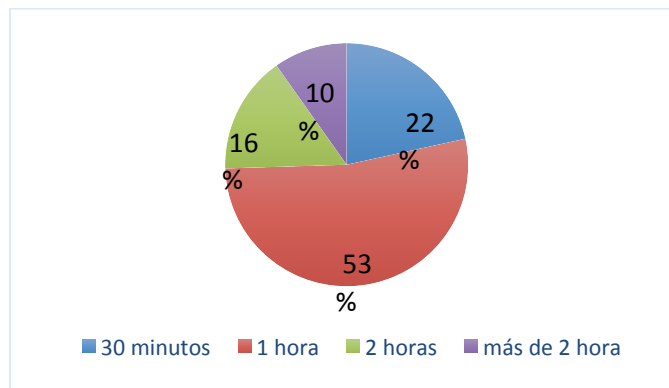


Elaboración propia

El 22% de los alumnos menciona que si les dejan tareas para realizar con ayuda de sus tabletas en casa, el 16% dice que no les dejan, y el 63% menciona que algunas veces.

10.- ¿Cuánto tiempo le utilizas la tableta para hacer tareas?

Figura 10. Tiempo que utilizan las Tablet.

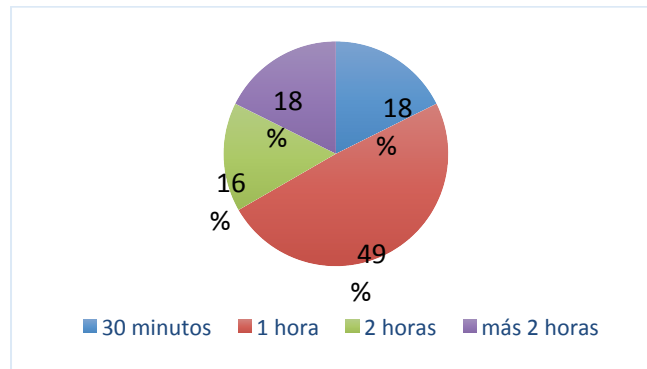


Elaboración propia

En la gráfica se presenta que el 22% de alumnos utiliza la tableta un aproximado a 30 min al día para realizar tareas, el 53% dice que solo la utiliza 1 hora aproximada para dichas actividades, el 16% dice que solo 2 horas utilizan aproximadamente, y un 10% la utiliza más de 2 horas.

11.- ¿Cuánto tiempo utilizas la tableta para juegos y entreteniendo?

Figura 11. Tiempo en que los alumnos que usan sus Tableta para juegos y redes sociales.

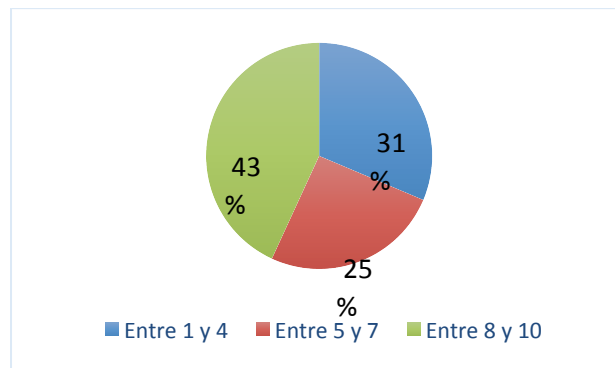


Elaboración propia

La presente gráfica cuenta con un 49% de los alumnos que utilizan sus tabletas 1 hora para jugar y utilizar las redes sociales. Un 18% la utiliza más de 2 horas en dichas actividades. Otro 18% menciona que solo 30 min, y el 16% solo 2 horas.

12.- Del 1 al 10, que tan bien sabes hacer tareas de investigación con ayuda del internet.

Figura 12. Del 1 al 10, Que tanto saben los alumnos para investigación en internet.



Elaboración propia

En la presente gráfica se muestra que el 31% Entre 1 y 4, el 25% Entre 5 y 7, y 43% Entre 8 y 10 tiene el conocimiento y la capacidad de navegar en internet para realizar sus actividades de investigación, por lo cual se puede apreciar un buen conocimiento para llevar a cabo sus investigaciones por medio de la tableta mx.

Conclusiones

Utilizar una herramienta tecnológica en la educación es una acción nueva e innovadora que ha sido adaptada hoy en día con fines de mejorar el aprendizaje educativo para todos los estudiantes en general, es por ello que se realizó una investigación para lograr demostrar el verdadero uso que se les da hoy en día a las nuevas herramientas tecnológicas implementadas en la educación con el fin de retomar un buen uso y correcta aplicación de las tabletas mx.

Desde el punto de vista de la educación se buscó guiar a los alumnos con un análisis que les ayude en su desarrollo y orientación así los estudiantes y poderles facilitar los procesos y habilidades así mismo sus conocimientos con estas nuevas herramientas tecnológicas. Por ello hoy, se realizó esta investigación siendo así una práctica eficaz para el aprovechamiento en la educación como clave que permita facilitar el autoaprendizaje para su mejor formación académica.

Al finalizar esta investigación se pudo descubrir que los análisis y las investigaciones implementadas en la educación son fundamentales para los estudiantes de la escuela primaria Paladines de la Revolución T.M. de Tecomán Colima., ya que con los resultados de las encuestas se descubrió la verdadera importancia que los alumnos al tener sus dispositivos en buen funcionamiento y dedicarle el tiempo en lo educativo lograron obtener un mayor aprovechamiento correcto, y a los padres de familia les resulto muy interesante en que los alumnos solo usen las tabletas como una herramienta de aprendizaje y mejoramiento intelectual para lograr su mejor uso, y no como un aparato tecnológico de distracción y entretenimiento.

En la actividad del cuestionamiento de, ¿Que si los alumnos realizaban actividades en su salón de clases? Se dio respuesta a que el 54% si lo asían dentro de los salones y durante sus jornadas estudiantiles. Desafortunadamente los demás resultados pudieron mostrar que el 26% utilizaban la tableta algunas o pocas veces, y el 20% restante hizo saber que ni siquiera la utilizan en clases, esto nos lleva a que es por alguna causa específica ya que aleja a los alumnos de aprender con esta herramienta fundamental.

En virtud de que los alumnos prefieren el uso de las redes sociales que realizar investigaciones referente a sus tarea o incluso ni siquiera hacen sus tareas, ya que dedican poco tiempo, puesto que el 56% utiliza 30 minutos al día su dispositivo, el 24% 1 hora aproximadamente, el resto más de 2 horas, pero de ese tiempo fueron muy pocos los que dijeron que si hacían sus tareas.

Esto nos lleva a entender que nos hace falta orientar un uso adecuado a los estudiantes y que le dediquen más tiempo indagar en el dispositivos y que los maestros les dejen más tareas con el uso de esa herramienta.

Referencias

- Carneiro R., Toscani J .C., y Diaz, T. (2015). *Desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Recuperado de www.oei.es/metas2021/LASTIC2.pdf
- Larry I. (2010). *Introducción a las computadoras y al procesamiento de la información*. México: Alfa omega.
- Martín, G., y Martín, A. G. (2003). *Alfabetización digital: algo más que ratones y teclas* (No. 371.64/. 69). Gedisa.
- MENOU, y Michel J. (2004). *La alfabetización informacional dentro de las políticas Nacionales sobre tecnologías de la información y comunicación (TICs): la cultura de la información, una dimensión ausente*. Anuales de Documentación, n°7.
- Paredes, J. (2005). La educación peruana y las TIC. *Revista digital universitaria*.
- Peña, R. (2013). *Como enseñar utilizar las redes sociales*. México: Alfaomaga.
- Repara computadoras. (s.f.). *Los sistemas operativos de las Tablets PC. ¿Se viene el mundo Android?* Recuperado de <http://www.reparacomputadoras.com/tablet/descargas/2%20LOS%20SISTEMAS%20OPERATIVOS%20DE%20LAS%20TABLETS.pdf>
- S.E.P. Secretaria de Educación Pública. (2014). *programa de inclusión y alfabetización digital*. (10 de Febrero 2016), Recuperado de: <http://basica.sep.gob.mx/liinclusionyalfabetizaciondigital.pdf>
- S.E.P. Secretaria de Educación Pública. (2013). *Mi Compu mx dotación de equipos de cómputo portátiles*, Recuperado el 10 de Febrero del 2016.
- Severin, E. (2013). *Enfoques Estratégicos sobre las TICS en educación en América latina y el caribe*. Chile: OREALC/UNESCO.
- Tableta Zona (s.f.). *¿Qué tipo de uso le puedes dar a una Tablet?* Recuperado de <http://tabletzona.es/2014/02/15/que-tipo-de-uso-le-puedes-dar-una-tablet/>
- Tecnología vida e impacto. (s.f.) *Ventajas y desventajas de las tablets*. Recuperado de <https://tecnologiavidaeimpacto.wordpress.com/2011/01/12/ventajas-y-desventajas-de-las-tablets/>

Tello, E. (2007). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. *International Journal of Educational Technology in Higher Education (ETHE)*, 4(2).

Universidad de Colima. (2007). *Lineamientos formales para la titulación en educación superior*. Colima, México: Universidad de colima.