REPOSITORIO ACADEMICO USMP

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

USO DEL TELÉFONO INTELIGENTE PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL 6TO. GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.E. N°. 2073 RICARDO BENTÍN SÁNCHEZ (LIMA, 2021)

PRESENTADA POR

JOSÉ CHIGUALA IBORI

ASESOR

EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA

TESIS

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

LIMA – PERÚ

2022

CC BY-NC-SA
Reconocimiento – No comercial – Compartir igual

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

SECCIÓN DE POSGRADO

"USO DEL TELÉFONO INTELIGENTE PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL 6to. GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.E. No. 2073 RICARDO BENTÍN SÁNCHEZ (Lima, 2021)"

TESIS PARA OPTAR

EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

PRESENTADO POR:

JOSÉ CHIGUALA IBORI

ASESOR:

Mg. EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA

LIMA, PERÚ

2022

“USO DEL TELÉFONO INTELIGENTE PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL 6to. GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.E. No. 2073 RICARDO BENTÍN SÁNCHEZ (Lima, 2021)”

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Mg. Emilio Augusto Rosario Pacahuala.

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Ángel Salvatierra Melgar.

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. César Herminio Capillo Chávez.

Dr. Dante Manuel Macazana Fernández.

DEDICATORIA

A la memoria de mis padres, mis hijos

y hermanos quienes encienden esa luz

para seguir caminando.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la vida, a la naturaleza y a los seres vivos que embellecen este mundo sin ellos no podemos saber ni descubrir lo hermoso que es la vida.

Agradezco a mi asesor Emilio A. Rosario Pacahuala por su apoyo incondicional para hacer realidad esta tesis y a todos que de una manera u otra me han ayudado hacer realidad esta investigación.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO ii

DEDICATORIA iii

AGRADECIMIENTOS iv

ÍNDICE v

RESUMEN x

ABSTRACT xi

INTRODUCCIÓN 1

A. Descripción del contexto problemático 1

B. Estructura de la Tesis 5

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes 7

1.1.1. En el ámbito nacional 7

1.1.2. En el ámbito internacional 9

1.2. Bases teóricas 12

1.2.1. Entorno y proceso estratégico 12

1.2.1.1. La nueva sociedad en la era digital 12

1.2.1.1.1. Antecedentes evolutivos de la era digital 13

1.2.1.1.2. Las generaciones en la era digital 13

1.2.1.1.2.1. La generación silenciosa 13

1.2.1.1.2.2. La generación de los baby boomers 13

1.2.1.1.2.3. La generación X 14

1.2.1.1.2.4. La generación millennials o generación Y 14

1.2.1.1.2.5. La generación Z 14

1.2.1.1.2.6. La generación alfa 14

1.2.1.1.3. Características de la generación Z 15

1.2.1.1.4. La generación Z y la educación 17

1.2.1.2. Los nuevos ambientes de aprendizaje (NAA) 18

1.2.1.2.1. Nuevas formas de realizar el proceso enseñanza aprendizaje 18

1.2.1.2.2. Características de los NAA 19

1.2.1.2.3. Los entornos personales de aprendizaje (PLE) 21

1.2.1.2.4. Disciplinas pedagógicas que enriquecen un PLE 22

1.2.1.2.4.1. El constructivismo 22

1.2.1.2.4.2. La teoría de la complejidad 22

1.2.1.2.4.3. La teoría del conectivismo 22

1.2.1.2.4.4. La heutagogía 23

1.2.1.2.4.5. La teoría LaaN 23

1.2.1.2.5. El PLE y la red personal de aprendizaje (PLN) 25

1.2.1.3. El teléfono inteligente o smartphone 26

1.2.1.3.1. El teléfono inteligente y los proyectos educativos 27

1.2.1.3.2. Evolución generacional de la tecnología móvil 30

1.2.1.3.3. Sistema operativo en los teléfonos inteligentes 32

1.2.1.3.4. Usos de las aplicaciones (App) 33

1.2.1.4. Aprendizaje móvil, mobile Learning o m-learning 34

1.2.1.4.1. El aprendizaje móvil y la estrategia educativa 38

1.2.1.4.2. Estrategia para implementar aprendizaje móvil 39

1.2.1.5. Las competencias socioemocionales 42

1.2.1.5.1. Antecedentes 42

1.2.1.5.2. Importancia de las competencias socioemocionales 43

1.2.1.5.3. Las competencias socioemocionales y la educación 44

1.2.2. Planteamiento estratégico 47

1.2.2.1. Problema general 48

1.2.2.2. Problemas específicos.....48

1.2.2.3. Objetivo general 52

1.2.2.4. Objetivos específicos.....52

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Diseño metodológico.....53

2.2. Procedimiento de muestreo 55

2.3. Cronogramas de actividades.....56

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1. El teléfono inteligente con relación a su uso para aprender.....59

3.2. Uso del internet fijo e internet inalámbrico o wifi.....61

3.3. Deseo de aprender a través de videos desde su teléfono inteligente 62

3.4. Evidente deseo por hacer videos 64

3.5. Actividades usadas por los estudiantes al usar el teléfono inteligente.....65

3.6. Son conscientes sobre el uso excesivo del smartphone.....66

3.7. Sobre el desarrollo de competencias socioemocionales 67

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN

4.1. Antecedentes a la interpretación 70

4.1.1. Con la tecnología 71

4.1.2. Con la neurociencia.....72

4.1.3. Con la bioética 74

4.2. Interpretación y discusión de los resultados 75

CONCLUSIONES 78

RECOMENDACIONES.....83

FUENTES DE INFORMACIÓN.....86

ANEXOS.....101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Dispositivos que usa la población con internet a partir de los 6 años a más 28

Tabla 2: Población mundial en porcentaje que se conecta a internet usando el móvil.....31

Tabla 3: Porcentaje anual de los sistemas operativos más usados en el mundo.....33

Tabla 4: Aprendizaje móvil y sus beneficios 37

Tabla 5: Los aprendizajes apoyados por la tecnología móvil 39

Tabla 6: Las competencias socioemocionales.....45

Tabla 7: Muestra experimental de alumnos del sexto grado I.E.E. Ricardo Bentín S.....55

Tabla 8: Hogares con servicios de telefonía fija y móvil.....60

Tabla 9: Según el área de residencia, hogares que tienen internet fijo 62

Tabla 10: Según nivel educativo, alumnos de 6 años a más que usan teléfono celular ...66

Tabla 11: Población de 6 años a más que usan internet con el teléfono inteligente 76

Tabla 12: Uso del teléfono móvil en la población de 6 años a más.....77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Ventas de teléfono inteligente en millones previsto para el año 2021.....2

Figura 2: Comparación principal del plan pospago más económico.....3

Figura 3: Steve Paul Jobs.....6

Figura 4: Edad promedio de alumnos del 6to. grado de la I.E.E. Ricardo Bentín 2020... 15

Figura 5: Características de nuevos ambientes de aprendizaje.....20

Figura 6: ¿Cómo nos relacionamos con los demás?.....24

Figura 7: El teléfono inteligente como herramienta pedagógica 26

Figura 8: Logos de los sistemas operativos móvil más usados 32

Figura 9: Aplicaciones (App) educativas 33

Figura 10: Características básicas del aprendizaje móvil 35

Figura 11: Habilidades del siglo XXI..... 46

Figura 12: Ventas de teléfonos inteligentes superan a las computadoras personales.....50

Figura 13: El WhatsApp como medio de comunicación para investigar.....54

Figura 14: Encuesta que nos permitió obtener información.....57

Figura 15: Usar el zoom para las entrevistas grupales.....58

Figura 16: Aprovechando las oportunidades para obtener información.....58

RESUMEN

La presente investigación tiene el propósito de encontrar mejoras en el servicio de la educación del siglo XXI usando el teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en el proceso enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación primaria; planteamos el uso adecuado del teléfono inteligente para ser analizado; verificar que dimensiones se podrán desarrollar y que estrategias didácticas serán necesarias para lograr estos planteamientos.

Utilizar el teléfono inteligente en el aula servirá para realizar actividades específicas que favorezcan desarrollar competencias socioemocionales inquietud que queremos demostrar aprovechando el uso de la tecnología tanto fuera como dentro de las aulas que permitan desarrollar estrategias de aprendizajes que requiere nuevas investigaciones. La tecnología actual a través de la conectividad está transformando la comunicación, acercando a la comunidad a través del uso de redes, con el fin de intercambiar información o establecer una conexión directa a base de información digital, teniendo como consecuencia directa nuevas formas de obtener conocimiento.

Palabras clave: Teléfono Inteligente; competencias socioemocionales; Entornos Personales de Aprendizaje; Aprendizaje Móvil.

ABSTRACT

The present research has the purpose of finding improvements in the education service of the XXI century using the smartphone to develop socio-emotional skills in the teaching-learning process in primary school students; we propose the proper use of the smartphone to be analyzed; verify what dimensions can be developed and what didactic strategies will be necessary to achieve these approaches.

Using the smartphone in the classroom will serve to carry out specific activities that promote the development of social-emotional competencies, a concern that we want to demonstrate by taking advantage of the use of technology both outside and inside the classrooms that allow the development of learning strategies that require new research. Current technology through connectivity is transforming communication, bringing the community closer through the use of networks, in order to exchange information or establish a direct connection based on digital information, having as a direct consequence new way of obtaining knowledge.

Keywords: Smart Phone; socio-emotional competencies; Personal Learning Environments; Mobile Learning.

INTRODUCCIÓN

A. Descripción del Contexto Problemático

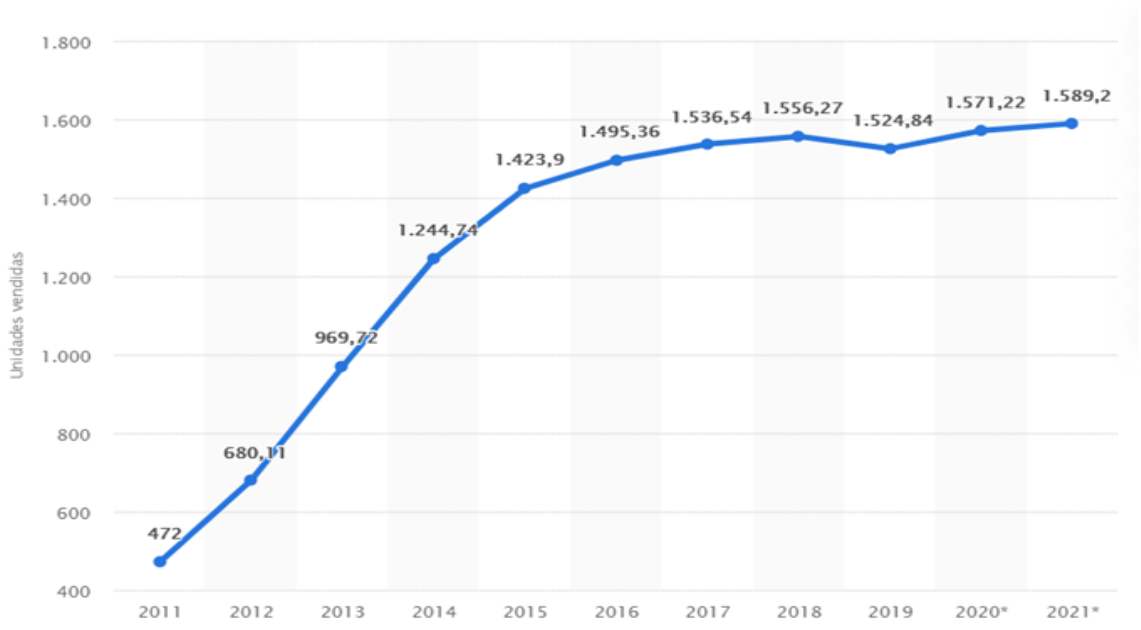
Estamos cohabitando en un mundo de cambio, producto del avance de la ciencia y la tecnología; originando una sociedad llamada del conocimiento, esto contribuye a fomentar una serie de instrumentos tecnológicos que ayuden a satisfacer las necesidades cotidianas de la vida del hombre. Actualmente la Tecnología de la Información y la comunicación (TIC) han transformado el quehacer del hombre, en todos sus aspectos incluido la educación quien aprovecha su capacidad comunicativa, interactiva, informacional, creativo, colaborativo e innovador, en el marco de una nueva forma de realizar el proceso enseñanza aprendizaje, adaptándose y desarrollándose juntos con la sociedad; es también reto de la educación ir innovando en similitud, acoplando los cambios producidos en estas últimas décadas.

Es por esta circunstancia que, en estos tiempos surge a la luz, nuevas formas de enseñar, modalidad como la educación virtual a modo de e-learning, b-learning y m-learning; cuya herramientas pedagógicas y académicas, facilitan los procesos de aprendizaje, accediendo a nuevos servicios y productos; así mismo, a construir y acceder a nuevos conocimientos. El m-learning o aprendizaje móvil, cuya principal característica es la movilidad, crea un ambiente que favorece el acceso a contenidos educativos, en cualquier

lugar y en cualquier momento, dando origen al aprendizaje ubicuo. Una gran diversidad de dispositivos existentes en el mercado actual como los teléfonos móviles, tabletas, los lectores electrónicos, los reproductores de sonido portátiles, las consolas de juego manuales, entre otros; todos estos dispositivos se ven cada día en constante perfeccionamiento en calidad y uso. Existen en el mundo un crecimiento acelerado en la comercialización de los teléfonos inteligentes o Smartphone; dispositivos que se prevé para este año un promedio de 1,589.2 millones en ventas (Figura 1); la empresa de investigación IDC prevé que en el 2,022 alcance los 1,646 millones de unidades y la Pew Research Center manifiesta que el 95 por ciento de los adolescentes tienen acceso al uso de estos aparatos; esto demuestra que la demanda de los teléfonos inteligentes está generando un nuevo ciclo tecnológico mundial inigualable; ahora se produce un teléfono inteligente nuevo por cada cinco habitantes.

Figura 1

Ventas de Teléfonos Inteligente en Millones Previsto para este Año 2021

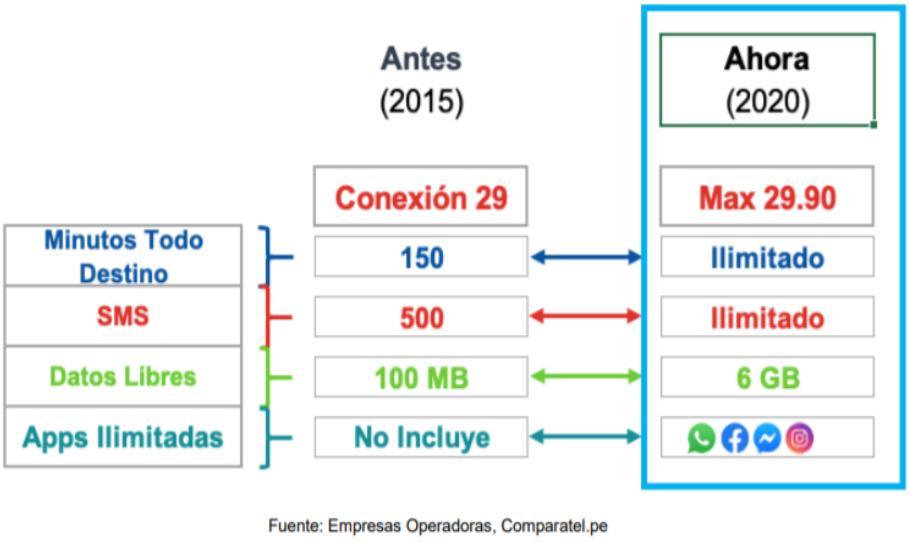


Nota: El gráfico representa que en 2017 superó por primera vez la cifra de 1,5 millones (1,536,54) en el mundo, según la revista de investigación Statista.

En Latinoamérica, también el crecimiento es vertiginoso, según “Global Mobile Trends 2020” para el 2025 habrá unos 578 millones de unidades de teléfono inteligentes que representa el 79% de la población mundial y en nuestro país según OSIPTEL, en el primer trimestre del año 2018 el país contaba con más de 40 millones de líneas móviles activas y para el 2025 se quintuplicara; así mismo, del 2015 al 2020 los usuarios han obtenido de 9 a 61 veces más datos de uso en internet regulada por Osiptel para el mercado móvil (Figura2). Con esta visión podemos decir que las comunicaciones inalámbricas o wifi están revolucionando la forma de comunicarnos y la posibilidad de acceder a ella, haciendo estos dispositivos más generalizados pudiendo sacar provecho o regular su utilización.

Figura 2

Comparación Principal del Plan Pospago más Económico



Nota: El cuadro representa la diferencia del año 2015 al 2020 sin variación de precio, pero sí de mayores datos de navegación en internet de 9 a 61 veces más de 100MB a 6 GB, esto responde a la competencia en el mercado móvil (Osiptel- Perú)

Surgen nuevas formas de ver el aprendizaje, cuya actividad se vuelve más social y colaborativo, ya que los alumnos pasan de ser simples receptores pasivos de contenidos, a

ser participante creativo y en permanente comunicación; es una nueva tendencia en formación en línea y presencial, que empieza a dar sus frutos abriendo grandes posibilidades para la enseñanza. Por ejemplo; muchas de las veces, un material que tenga audio e imagen o un video, puede ser mucho más efectivo que cualquier contenido basado en solo textos; es una de las características que tienen estos teléfonos inteligentes; además, se puede elaborar y crear contenidos compatibles con los teléfonos inteligentes, los contenidos tendrán mayor visibilidad para llegar a muchas más personas, con mucha rapidez y facilidad; y sobre todo, donde se encuentren; haciéndose más personalizados, siempre en red, más interactivas y divertidas; asimismo, facilita el proceso de creación y generación de conocimiento compartido, vinculando de esta manera el aprendizaje a la gestión del conocimiento.

Son desafíos que traen nuevas ventajas en la implementación de proyectos educativos a través del internet inalámbrico. Usar los teléfonos inteligentes en las actividades educativas nos traen beneficios para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y porque tiene algunas ventajas técnicas como, por ejemplo; la portabilidad, la forma de poder llevarse en la palma de la mano, en el bolsillo o en el bolso y sobre todo en el momento que se necesite. Frente a estos nuevos desafíos, se plantea la necesidad de llevar estos teléfonos inteligentes a las actividades educativas, como un instrumento que facilite mejorar la práctica pedagógica dentro y fuera de las aulas; una nueva innovación que no se puede negar y que no podemos desaprovechar la oportunidad que nos brinda la tecnología; un producto que permite la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes en contextos diferentes; tanto formal, informal o no formal; enriqueciendo la enseñanza actual en bienestar de una educación integral de calidad. Con estas herramientas del día a día en los alumnos, podemos incluirlas en el proceso de aprendizaje, estableciendo siempre claros objetivos didácticos, a los grandes retos que abren nuevos enfoques pedagógicos, centrados en el potencial de estos dispositivos; planteamos investigar el uso de este dispositivo móvil inalámbrico en el aula o fuera de ella para realizar actividades que permitan desarrollar competencias socioemocionales en estudiantes de primaria de Educación Básica Regular.

Esta investigación tiene el propósito de analizar, comprobar y demostrar la validez del uso del teléfono inteligente o smartphone para desarrollar competencias o habilidades socioemocionales interpretando la realidad educativa que vivimos para mejorarla, buscando nuevos retos que ayuden a regular, expresar y controlar las emociones en los estudiantes como elemento fundamental para la convivencia en el aula, escuela y sociedad; así mismo, darle sentido el uso del teléfono inteligente escudriñando infinidad de posibilidades para una mejor utilización o moderar su uso dentro o fuera de las aulas.

B. Estructura de la Investigación

Esta tesis se constituye de cuatro capítulos y se estructura de la siguiente manera:

Capítulo I

Analiza los antecedentes evolutivos y avances en los adolescentes usando la nueva tecnología, los avances de la educación e investigaciones en el uso del teléfono inteligente en la educación tanto a nivel nacional como internacional; además se toma en cuenta el marco teórico que nos permite profundizar la investigación y determinar lo que está influenciando en la educación actual; todo un proceso evolutivo que vale destacar para tener una idea de los cambios que se vienen dando y las necesidades que se requiere para implementar estos nuevos cambios producido por la tecnología, el conocimiento y la virtualidad.

Capítulo II

Está referido a la metodología de la investigación que vamos a realizar para ejecutar la investigación en la obtención de la información, los instrumentos y técnicas que nos permita describir, justificar los objetivos detallando los procedimientos y los resultados para la obtención de la información que queremos demostrar.

Capítulo III

Se analiza los resultados de la información obtenida usando el teléfono inteligente y de qué forma podemos desarrollar competencias o habilidades socioemocionales; así mismo, establecer su uso adecuado, identificar las habilidades que se puedan desarrollar y qué estrategia podemos usar para desarrollar estas competencias o habilidades socioemocionales.

Capítulo IV

Comprende el análisis, comparación y la interpretación de los resultados obtenidos, las conclusiones que hemos llegado, discutir y analizar la información obtenida en base al objetivo planteado evidenciando aspectos que generan nuevos conocimientos, dar recomendaciones y proyectar hipótesis con la posibilidad de buscar líneas de acciones para futuras investigaciones.

Figura 3

Steve Paul Jobs

Nota: El primer Smartphone de la historia fue un iPhone, Steve Jobs mandó a crearlo.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. En el Ámbito Nacional

La educación para el siglo XXI necesita de nuevas indagaciones para descubrir situaciones de aprendizaje, que enriquezcan el proceso enseñanza aprendizaje y contribuyan a ser más eficientes en la educación, apoyados en el avance de la ciencia y la tecnología en la nueva sociedad; las investigaciones están siendo realizadas usando el teléfono inteligente aportando con sus resultados; en cuanto a la investigación que nos hemos propuesto realizar, tomamos como referencia a las contribuciones de algunos que nos antecedieron en el uso del teléfono inteligente en el aula, no será igual con sus resultados pero nos permitirá apoyarnos para empezar a realizar nuestro propio estudio.

En el ámbito nacional Orosco, J.; Pomasunco, R y Torres, E. (2020) en su investigación “Uso del smartphone en estudiantes universitarios de la región central del Perú” realizado en la Universidad Nacional del Centro del Perú; cuyo estudio cualitativo lo realizaron utilizando el muestreo aleatorio estratificado, elaboraron un cuestionario sobre el uso del smartphone en los estudiantes cuya efectividad se admitió a través del coeficiente de validez obteniendo un puntaje fiable de 0,892 de Alfa de Cronbach. En esta indagación se evaluó la posesión y el uso diario del smartphone con las actividades académicas realizados por los

alumnos y docentes en todo el campus universitario cuyo propósito era analizar las ventajas y desventajas en el uso del teléfono inteligente. Se seleccionó a los participantes aplicando el cuestionario obteniéndose los siguientes resultados: el 89.4% de estudiantes universitarios tienen por lo menos un teléfono inteligente y el 82% lo utiliza todos los días; el 50.2% algunas veces lo utiliza solo para realizar actividades académicas; además, el 37.9% de docentes lo utilizan ocasionalmente. Se llegó a concluir que existe un gran impacto en los jóvenes universitarios al incorporar el teléfono inteligente en su quehacer diario; además, consideran que existe mayor ventaja que desventaja al desarrollar las actividades académicas por parte de los estudiantes.

Cabanilla, A. L. E. (2018) en su investigación: “Uso del celular y rendimiento académico en estudiantes de la escuela profesional de derecho, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo de Lambayeque” cuya tesis le sirvió para obtener el grado académico de Maestra en Docencia Universitaria. El estudio fue descriptivo correlacional, para ello presumió conveniente aplicar una investigación descriptiva, diseño no experimental - transversal; concuerda además que usando el teléfono inteligente se demuestra un rendimiento académico positivo; la información que se obtuvo de la aplicación de dicha encuesta le permitió concluir que existe una relación estadísticamente significativa entre el uso del celular y el rendimiento académico, ya que el 47.83 % casi siempre usa el celular en el aula de clases para realizar sus tareas académicas. Se constata que el rendimiento académico de alumnos del quinto año de la Escuela Profesional de Derecho de la Universidad Nacional “Pedro Ruíz Gallo” de Lambayeque en el año 2017 alcanzó el nivel de bueno.

Sosa, C. A. (2018) en su investigación: “Uso del celular y rendimiento académico en estudiantes del I ciclo grupo A y C en el curso de filosofía en la Ciencia Tecnología e Innovación de la Escuela Profesional de Ingeniería Civil semestre 2016-I, Universidad José Carlos Mariátegui, Moquegua”; cuyo propósito permitió optar el grado académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Docencia Superior e Investigación. Realizó una

investigación de tipo, correlacional y transversal, con una muestra de 69 estudiantes matriculados en el semestre 2016-I (Grupo A y C) de la Escuela Profesional de Ingeniería Civil, obteniendo un resultado con la aplicación del estadístico Tau b de Kendall p-valor= 0,005 fue menor al 5%, por ello se afirmó que sí existe relación entre el uso del celular y el rendimiento académico en los estudiantes del I ciclo grupo A y C en el curso de Filosofía de la Ciencia Tecnología e Innovación. Por diferencia de medias se determinó que el rendimiento académico de los estudiantes del grupo C, es bueno con un 59,4%; mientras que el rendimiento académico en el grupo A fue regular con un 64,9% al no usar el celular en el desarrollo del curso.

Guerra, J. M. (2018) en su investigación: “Uso del celular y su relación con el aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Pública Víctor M. Maurtua en Parcona, Ica”; cuyo propósito le permitió optar el Título de segunda especialidad profesional de Tecnologías de Información y Comunicación en la Universidad Nacional de Huancavelica. Su investigación fue no experimental retrospectivo tipo correlacional usando el diseño ex post facto; la investigadora llegó a la conclusión determinando que si existe una relación alta entre el uso y el aprendizaje afirmando que el uso del celular se relaciona significativamente con el aprendizaje en la hora de clase, en el recreo y en casa según el análisis del Coeficiente r de Pearson que se aplicó (0.874) además sostuvo que es necesario orientar e implementar estrategias para su uso de manera ponderada.

1.1.2. En el ámbito internacional

Mojarro, A. (2019) en su investigación para obtener el grado de Doctor en la universidad de Huelva en España sobre el tema “Mobile learning en la Educación Superior: Una alternativa educativa en entornos interactivos de aprendizaje” Utilizó la metodología de la indagación cuantitativa tipo experimental apoyado en la búsqueda de la causalidad; eligieron la muestra tipo aleatoria estratificada dividida en diferentes estratos o categorías,

con el propósito de observar cómo influyen ciertos factores en los estudiantes de la misma universidad al utilizar el aprendizaje móvil con fines educativos para analizar su efectividad; la indagación se encuadra en el campo de la tecnología educativa utilizando los teléfonos inteligentes y las tabletas como implementación estratégica para el aprendizaje móvil. La línea de estudio se ha tomado como referencia a la validación del modelo “Teoría unificada de aceptación y uso de tecnología” (UTAUT) basada en 5 constructos: Utilidad percibida (Modelo de aceptación percibida); motivación intrínseca (Modelo motivacional); ventaja relativa (Modelo de utilización del móvil); ajuste del trabajo (Teoría de la difusión de la innovación) y las expectativas de resultados (Teoría social cognitiva). El resultado de la investigación en el rendimiento académico usando el dispositivo móvil, concluye que es un factor que ejerce una influencia vital en los entornos interactivos de aprendizaje; en cuanto a los participantes valoran de forma positiva la parte motivacional y de poder reducir el tiempo para hacer las tareas con la posibilidad de obtener mejores notas. Se concluye que el rendimiento esperado es más significativo en varones que en las mujeres y de los estudiantes más jóvenes que de los mayores; siendo más significativo para aquellos estudiantes que estudian ramas científico tecnológico; así mismo, se observa mejor rendimiento en los estudiantes de cursos más avanzados que de los primeros cursos.

De Sola, J. (2018) hizo su estudio investigativo sobre “El uso problemático del teléfono móvil: desde el abuso a su consideración como adicción comportamental”, para optar el grado de Doctor en la Universidad Complutense de Madrid, España; la indagación estaba dirigida a la población española de 16 a 65 años; haciendo un trabajo de campo con una muestra a nivel de España en 17 comunidades con un total de 1,126 entrevistados; utilizando un cuestionario semiestructurado. Concluyeron que el abuso en cuanto a su utilización puede derivarse en uso problemático que sigue patrones evolutivos semejantes a ciertas sustancias químicas de algunas drogas que puede acarrear patología, estableciendo una diferencia entre el abuso impulsivo y la adicción; en cuanto a la dependencia, compulsión y pérdida de control.

En esta investigación se concluyó que el tipo de adicción a sustancias puede ser aplicable al campo de las adicciones comportamentales considerando la impulsividad como precedente; además sostiene, que este uso problemático es de mayor incidencia en la población adolescente y jóvenes, que no excluye a los adultos, sino que se extendería también en ellos.

Vega, M. (2018) en su investigación “El uso de los teléfonos móviles como recurso educativo” de la Universidad de Valencia en España, para obtener el Grado en Pedagogía; utilizó a los alumnos de 6to. de primaria del CEIP Las Palmeras en Valencia al aplicar en la creación de audioguías por parte de los alumnos usando el teléfono inteligente para ser luego usado en una visita programada al Museo del Prado en Madrid. Elaboró 11 sesiones correspondiente a un mes de actividad que se desarrolló en las horas lectivas programas en el currículo, usando la metodología de proyectos y métodos lúdicos, las sesiones se basaron en una unidad integrada de un mes de duración que lo denominó “El Museo de Prado”; además, realizo entrevistas personales y grupales. En resumen, la tarea principal era la creación de audioguías por parte de 10 alumnos usando su propio teléfono inteligente, cada alumno debe explicar grabando una de las 10 mejores obras que hay en el museo; para luego ser utilizado por el resto de los alumnos cuando visiten el museo con su familia; empleó distinta técnicas e instrumentos para medir, la más importante fue la observación directa durante todos los días que duró la investigación. Llegó a la conclusión que el teléfono inteligente es motivador, favorece la autonomía e iniciativa personal mejorando el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje; además, favorece la creatividad, la integración del estudiante. La autora llegó a sentirse satisfecha con sus resultados al cumplir los objetivos propuestos como la de fomentar el uso del teléfono inteligente como recurso educativo y reforzar de manera integradora las áreas de comunicación, ciencias sociales, arte y cultura, y práctica digital; además, recomienda aprovechar al máximo los teléfonos inteligentes como una herramienta didáctica muy importante en la actualidad.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Entorno y Proceso Estratégico

La sociedad actual nos ha llevado a cambios con características “altamente competitiva, dinámica, variable y compleja” según manifiesta (Castro y González - Palta, 2015, p.80) debido al rápido incremento de la producción del conocimiento, en los procesos de innovación y el uso creciente de la nueva tecnología, conocido como Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC); todo esto contribuye a transformar la sociedad actual; afectando la vida de las personas; por tanto, todo este accionar ha contribuido que la educación sufra cambios en el entorno del aprendizaje irrumpiendo el proceso de enseñanza aprendizaje tradicional. Gros, Begoña (2015) manifiesta que la nueva sociedad ha alterado el tiempo y los espacios; agrega, que la acción de percibir y el modo de crear conocimiento, ha roto el sistema social del siglo XX.

1.2.1.1. La Nueva Sociedad en la Era Digital

Nadie duda que en estos últimas décadas la ciudadanía en su conjunto ha venido experimentando grandes innovaciones producto de los avances de la ciencia y la tecnología, un cambio que ha penetrado nuestra forma de actuar, una sociedad que toma como base al conocimiento para desarrollar su economía; un mundo globalizado gracias a la creciente comunicación, direcciona la necesidad de buscar nuevos mercados como una de las características de las economías del mundo; la irrupción de la TIC que actúan en el cambio social y económico; la masificación del internet debido a la reducción de su costo y el avance de la tecnología en la comunicación móvil, gracias al internet inalámbrico o wifi junto con sofisticados aparatos son usados de forma directa o indirectamente en la vida diaria alterando la estructura de la realidad existente.

1.2.1.1.1. Antecedentes Evolutivos en la Era Digital. Frente a estos acontecimientos la sociedad ha tenido variantes evolutivas digitales en el uso de la nueva tecnología; Prensky, M. (2001) fue quien diferenció en forma general dos tipos de personas a consecuencia del surgimiento de la tecnología digital, los llamó: Los Inmigrantes Digitales, aquellas personas que se adaptan al uso de los medios digitales estando ya en la edad adulta y Los Nativos Digitales, aquellas personas que han crecido de la mano con la tecnología con habilidades innatas en el lenguaje digital.

Otro de los precursores Strauss, W. y Howe, Neil (citado por Ludim, M. 2006) menciona que la generación digital está pasando por cuatro etapas y lo clasificó de la siguiente manera: Los Baby Boomers nacidos entre 1930 a 1960; la generación X nacidos entre 1960 a 1988; los Millennials nacidos entre 1988 al 2000 y el uso de internet de los Centennials entre 2000 a la actualidad.

1.2.1.1.2. Las Generaciones de la Era Digital. Más adelante en el año 2017 la consultora Coolhunting grup presentado por el ICEMD (Citado por San Juan, J. 2018) analizaron la conducta online de seis generaciones para tratar de entenderlos y poder conectarse mejor con cada una de las sucesiones que nacieron desde el año 1925 hasta nuestros días. La clasificación hasta ahora vigente considera las siguientes generaciones:

***1.2.1.1.2.1. La Generación Silenciosa*.** Comprende desde los años 1925 hasta 1944 son personas que tienen actualmente entre 96 y 77 años. Algunos lo consideran también “Constructores” por ser los creadores del mundo actual, usan la tecnología para comunicarse con sus familiares para atenuar el aislamiento y usan la televisión para consumir información. No son capaces de realizar comercio electrónico y son frágiles para ser estafados por vía internet.

1.2.1.1.2.2. La Generación de los Baby Boomers. Comprende de los años 1945 hasta 1964, personas que actualmente bordean entre 76 y 57 años; son personas que han

vivido grandes cambios adaptándose a las nuevas tecnologías, tienen más posibilidad de compartir contenidos especialmente de temas políticos en las redes sociales.

1.2.1.1.2.3. La Generación X. Comprende a las personas nacidos entre 1965 hasta 1979 actualmente tienen edades entre 56 y 42 años; buscan experiencias agradables, tener una vida activa y social, cuida su salud; su entretenimiento es socializar con amigos y en el trabajo, utiliza el teléfono y email; con la familia, utilizan aplicaciones de redes sociales como WhatsApp y Facebook, etc.

1.2.1.1.2.4. La Generación Millennials o Generación Y. Comprende a las personas entre 1980 hasta 2000 actualmente tienen edades entre 41 y 21 años; son personas que les apasiona hacer lo que le gusta, viven el momento sin ilusión, son afanosos de las innovaciones y de nuevas propuestas, les encanta experimentar y descubrir nuevos contenidos; les atrae las innovaciones tecnológicas buscan productos y servicios personalizados a su estilo de vida.

1.2.1.1.2.5. La Generación Z**.** Comprende a las personas nacidas entre 2001 hasta 2012 actualmente tienen edades entre 20 y 9 años; son los nativos digitales de la generación del internet inalámbrica o wifi, de la Tablet y del teléfono móvil, son totalmente digitales, multipantalla, multitarea y móviles porque nacieron con ellos; es una generación que busca descubrir la información por sí mismo, consumen el doble que las otras generaciones como las imágenes, emoticonos y los memes. Son más objetivos, comprometidos y precavidos en su consumo; algunos estudios consideran a esta generación con una capacidad de atención de 8 segundos; además son capaces de crear, conectar y compartir contenidos porque manejan gran cantidad de información convirtiéndose en influencers de su propia familia.

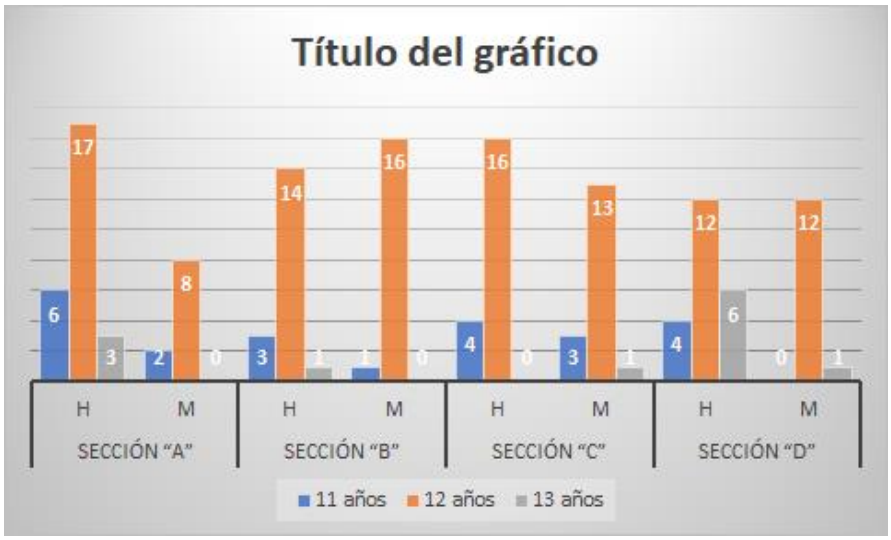
1.2.1.1.2.6. La Generación Alpha. Comprende a las personas nacidas a partir del año 2012 hasta la actualidad son nativos digitales por antonomasia, una generación totalmente digital, no son capaces de discernir cómo era el mundo antes de la nueva tecnología; están desarrollando capacidad cognitiva e intelectual porque está rodeado de juegos con inteligencia artificial (AI), realidades virtuales y aumentadas que van a influenciar

también en sus hábitos, actitudes y habilidades. No considera a la tecnología como herramienta sino más bien como parte de su entorno, no se basará en texto escrito, sino que será visual predominando la imagen y el video; y la voz se utilizará para relacionarse con las aplicaciones.

1.2.1.1.3. Características de la Generación Z. Era necesario describir estas evoluciones generacionales para determinar la posición en la que se encuentran los estudiantes a experimentar en la presente investigación con edades aproximados entre 11 a 13 años (Figura 4), grupo comprendido en la generación Z, llamados también centennials, post millenials, Generación K o post-Bieber. A continuación, describimos sobre esta generación en relación con el proceso educativo; vale destacar que tres elementos tecnológicos han protagonizado cambios en la forma de comunicarnos, de acceder a la comunicación y la forma de las personas cómo se relacionan; nos referimos a los ordenadores, internet y los teléfonos móviles; la generación Z nace usando teléfonos inteligentes y wifi o internet inalámbrico, por eso se les dice que nacieron con el internet más evolucionado (Arcos, A., 2020).

Figura 4

Edad Promedio de Alumnos del 6to. Grado I.E.E. Ricardo Bentín Sánchez 2020



Nota: Alumnos con edad promedio 12 años, pertenecen a la generación Z.

La generación Z convive con la tecnología y lo aceptan con naturalidad dentro de su entorno, son pragmáticos y conscientes; optimistas y entusiastas lo que la tecnología ofrece sobre todo para aprender esto supone nuevos retos de formación y de oportunidades, por ello según Soler, N. (2018) considera a esta generación como inteligentes y autodidactas; aprenden muchas cosas por su cuenta, demostrando ser autosuficientes, emprendedores y muy activos.

En cuanto a la forma de transmitir conocimiento prefieren los audiovisuales buscan comunicar el conocimiento de manera más interesante y práctica; esto nos impulsa a buscar nuevos retos y cambiar la forma de enseñar buscando nuevos modelos pedagógicos. El sociólogo Arqued, M. especialista en la Generación Z, nos manifiesta que la tecnología para esta generación usa el teléfono inteligente o smartphone como elemento principal, destaca cuatro beneficios:

- Para la búsqueda usa el término exploración, que permite estar conectados las 24 horas, usa el teléfono inteligente para lograr información, ver videos, música y ver aplicaciones de diferentes tipos.
- Para la socialización utiliza el término de Hiper sociabilidad, que permite que la tecnología se convierta en garantía de conexión a través de la mensajería instantánea, las redes sociales y el uso del lenguaje visual, además permite estar en contacto con otras personas pese a no estar físicamente.
- El desarrollo del ego (Ego-development) cuando la tecnología permite el desarrollo de la autoestima; como en las redes sociales con los selfies y los likes; además de la relación con otras personas configura su personalidad como individuo.
- El efecto FOMO (Fear of Missing Out) el miedo de no perderse nada porque viven aprovechando todas las oportunidades; por tanto, las personas están más comprometidos en el día a día obteniendo información.

1.2.1.1.4. La Generación Z y la Educación. Gonzales, E. (2020) expresa, que para "Entender a la Generación Z es el mejor punto de partida para educarla. Su enorme potencial exige comprensión, flexibilidad, innovación y participación, dentro de una sociedad del conocimiento que ha de orientarse también hacia un humanismo tecnológico". Esta generación Z no entiende su vida sin la tecnología porque han nacido con ellas, intentan hacer varias actividades a la vez, son multipantallas, muy visuales, impacientes, con atención dispersa, muy activos, son diestros en el manejo de las redes sociales; todas estas cualidades terminan impactando el campo educacional porque no le gusta la clase magistral prefieren una formación experimental, práctica, innovadora, actividad grupal, interactividad en forma presencial o virtual usando los artefactos e internet; esto demuestra que hay una necesidad de cambio en las aulas con nuevas perspectivas adaptándose a las nuevas realidades como los aprendizajes significativos, una educación personalizada, aprender haciendo, aprendizaje cooperativo, métodos más activos con el estudiante, etc.

Gonzales, E. propone las siguientes premisas:

- Generar un ambiente estimulante para aprender, fortaleciendo su autoestima y las habilidades interpersonales.
- Utilizar los formatos digitales e internet para formarse, desarrollando la creatividad y el pensamiento crítico.
- Desarrollar una disciplina que no implique desorden ni miedo porque la disciplina se consigue no se impone.
- Aprovechar el uso del teléfono inteligente para aprender debe ser el principio para que se permita usar en las aulas.
- Conectar sus intereses con la enseñanza curricular y la demanda social para entenderlos y generar compromisos.

- El conjunto final debe tener relación con su personalidad presencial y digital que es un todo, así mismo buscar la integridad con el aprendizaje formal, no formal y el informal como un todo.

Para Ortega, I. (2020) manifiesta que el uso del teléfono inteligente en la generación Z lo considera de gran utilidad, como una excelente herramienta para la educación para aprender y estudiar mejor, pero debe ser moderado como cualquier otro medio de aprendizaje; además, considera al móvil como una escuela de valores porque usar el teléfono inteligente con sensatez, prudencia, pragmatismo y juicio son valores que deben aprenderse para toda la vida. “El móvil bien usado es una escuela de valores para la vida”

1.2.1.2. Los Nuevos Ambientes de Aprendizaje (NAA)

Queda claro que el proceso educativo ha tenido una transformación producto del avance de la ciencia y la tecnología; cabe destacar también, que el aprendizaje; según Gros, Begoña (2015) manifiesta que, la conectividad ha alterado el sentido y la producción del conocimiento; así como los espacios y tiempo para aprender. Su efecto ha penetrado en el ámbito del aprendizaje en tres conceptos importantes: El aprendizaje sin costura o fisura que se produce a lo largo y ancho de toda la vida; la ubicuidad, que es una situación de aprendizaje en un espacio - tiempo diferente para cada estudiante; y los entornos personales de aprendizaje, que trata de dar respuesta a las necesidades e intereses de un aprendizaje centrado en el estudiante. Frente a esto la sociedad actual considera la conectividad como un aspecto importante en la producción del conocimiento transformando la idea de los ambientes de aprendizaje.

1.2.1.2.1. Nuevas Formas de Realizar el Proceso Enseñanza Aprendizaje. Frente a lo expuesto, se han producidos nuevas formas de realizar el proceso enseñanza aprendizaje, creándose nuevos ambientes de aprendizaje, nuevos entornos personales y sociales de aprendizaje; nueva teoría para la era digital, nuevas herramientas tecnológicas,

aprendizaje basado en competencias, realizar aprendizajes a lo largo y ancho de toda la vida, aprendizaje ubicuo en un espacio y tiempo diferente para cada estudiante; todo esto invita al propio estudiante a ser el ejecutante de su propio aprendizaje; esto impulsa también a dejar de lado la educación tradicional en búsqueda de una nueva visión educativa para hacerlo cada vez más efectiva y eficaz apoyados con la conectividad y los entornos virtuales que están influenciando en todo el sistema y quehacer educativo; por ello, es necesario perfeccionar e innovar cambiando el rumbo y ponernos en la ruta del avance de la nueva sociedad que vivimos.

Frente a los nuevos retos que estamos experimentando se ha visto reformado los ambientes de aprendizaje y los entornos de aprendizajes apoyados por la nueva tecnología. Hablar de Ambiente de Aprendizaje nos referimos a todo un conjunto de factores, de escenarios que van a favorecer la interacción social o virtual, es compleja debido a sus factores relevantes como el propio ser humano, elemento de logística, contexto social y cultural en un ambiente activo, autorregulado y colaborativo que faciliten los procesos internos agradable para la interacción; además, facilitando la construcción de significados y conocimiento; un ambiente de aprendizaje que invita a ver todo un proceso educativo en que se desenvuelve la acción para construir nuevos aprendizaje y conocimientos, pero apoyados por la conectividad.

1.2.1.2.2. Características de los NAA. Los Nuevos Ambientes de Aprendizaje (NAA) busca fomentar el aprendizaje autónomo y creativo, que los estudiantes se conviertan en responsables de su propio aprendizaje y del desarrollo de su propia creatividad que es el más alto rango que puede llegar un ser humano, para ello el estudiante debe estar preparado para un mundo que se basa en la teoría creativa del conocimiento, implica un reto mayor para que los sistemas educativos y los docentes se inmiscuyan directamente a las nuevas tecnologías para mejorar a las nuevas generaciones (Ver figura 5); pero no garantiza que un ambiente idóneo pueda ser un ambiente eficaz de aprendizaje; los NAA plantea cuatro elementos para

crear ambientes productivos: efectividad cognitiva, soporte social, funcionamiento emocional y función física; con estos elemento los NAA plasma Los Diseños Centrado en las Personas (DCP) al decir que las personas son el centro del aprendizaje, espacios adaptables que ayudan a los estudiantes para el cambio.

Los NAA utiliza nuevas estrategias de aprendizaje, busca mejorar conocimientos significativos, busca mejorar un ambiente de armonía con las emociones y su esencia es lograr desarrollar la creatividad, aplicamos nuevas herramientas tecnológicas; invita a los docentes a superar y mejorar su responsabilidad para una mejor enseñanza efectiva; no se podrán adecuar los estudiantes que no están preparados para una enseñanza personalizada que genere su propio aprendizaje.

Figura 5

Característica de Nuevos Ambientes de Aprendizaje

Nota: Recuperado de: https://www.researchgate.net/figure/Figura-9-Tendencias-de-los-nuevos-ambientes-de-aprendizaje-Fuente-propia_fig68_316668408

1.2.1.2.3. Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE). Si nos referimos a los Entornos Personales de Aprendizaje (Personal Learning Environment) (PLE) nos estamos refiriendo a espacios creados a través de acciones, de conducta que ayuda al estudiante en administrar y autorregular su propio aprendizaje individual, construyendo su esquema mental y organizado para adueñarse de los recursos que se tenga y generar conocimiento relevante. Un PLE es más pedagógico que tiene que ver en el enfoque centrado en el aprendizaje apoyado por la tecnología virtual; los entornos de aprendizaje parten de la concepción constructivista y se fortalece con la teoría Conectivista para construir el conocimiento se apoya en todo lo que un individuo vive y experimenta al asimilar e interiorizar formando todo un patrimonio personal que lo diferencia de los demás.

Los entornos personales de aprendizaje han existido siempre; por tanto, cada individuo posee su propio entorno de aprendizaje de acuerdo con sus circunstancias, su realidad y de los medios que disponga. Ahora con la ayuda de la conectividad se ha vuelto complejo porque el aprendizaje se da a lo largo y ancho de la vida; además, se puede aprender en cualquier lugar y en cualquier momento; a esto se complementa un aprendizaje permanente e informal; con estilo de aprendizaje, enfoques para evaluar y herramientas cognitivas inspirando unidad con otros individuos, con nuevos entornos producto del progreso de la conectividad y de los medios tecnológicos.

Los entornos personales de aprendizaje o PLE se perfila como la mejor alternativa para aprender, así lo sustenta Castañeda y Adell (2013) es “un enfoque para entender los procesos de aprendizaje con la tecnología de la información y la comunicación (TIC)” que busca generar un nuevo enfoque pedagógico de forma frecuente, frente a otros enfoques existentes; un PLE es personal e intransferible; pero sobre todo, esta para formar individuos que estén preparados a aprender por sí mismo; ante este nuevo contexto, se demuestra que el conocimiento no se descubren sino que brota originando lo que sería un aprendizaje emergente en esa interacción de personas; esto señala que no aprendemos solos, sino con

otros como tan importante aprender de ellos; esa reciprocidad enriquece y fortalece su propio entorno personal de aprendizaje. Desde esta perspectiva, el nuevo enfoque usando la tecnología en el aprendizaje asimila un conjunto de ideas pedagógicas emergentes, mezclando todo lo que se aprende tanto formal, no formal e informal que incita el proceso de la metacognición, un enfoque que habita en nuestro cerebro porque todos tenemos un entorno de aprendizaje.

1.2.1.2.4. Disciplinas Pedagógicas que Enriquecen un PLE. Las teorías pedagógicas que enriquece un PLE son varios, las más importantes son:

1.2.1.2.4.1. El Constructivismo. Se acopla perfectamente a los entornos personal de aprendizaje porque el aprendizaje se da en un proceso activo de construcción por parte del estudiante más que la adquisición de conocimiento y la enseñanza, es el proceso de apoyo para construirlo más que la comunicación de conocimiento; está orientado en el desarrollo de competencias, es una actividad que busca un aprendizaje significativo por eso son activas, intencionales, constructivas, auténticas y colaborativas (Jonassen et al. 2003).

1.2.1.2.4.2. La Teoría de la Complejidad. Considera el todo de cómo lo vemos al mundo, porque todo está en la mente del observador de los fenómenos que ocurren en su alrededor, es una manera de pensar acerca del mundo y de acuerdo con ello se organiza y se busca estrategias que interactúan entre sí; esto genera el aprendizaje emergente que es abierto y flexible preciso para un contexto de sociedad en que vivimos, que es rápido e impredecible; el aprendizaje apropiado es el colaborativo y la autoorganización (Williams, Karousou y Mackness, 2011).

***1.2.1.2.4.3. La Teoría del Conectivismo*.** Se considera como la teoría del aprendizaje para la era digital; es decir, aprendizaje en la red, un proceso por el que el sujeto se enriquece conectado y el flujo de conocimiento a través de la red; el aprendizaje se da a través de conexiones dentro o fuera de nuestra estructura cognitiva, a lo que Downes (2006) lo llama

“conocimiento conectivo”, además la teoría conectivista sostiene que el mayor capital cognitivo no es lo que se tiene en la cabeza, sino en las redes de conexiones entre informaciones y las relaciones que forman estos enlaces (Siemens y Downes, 2006).

1.2.1.2.4.4. La Heutagogía. Considerada la Teoría del Aprendiz Libre, es la evolución de la pedagogía y la andragogía; la Heutagogía es el aprendizaje de adultos, pero autodirigido consciente y dueño de su aprendizaje determinado libre y crítico, que aprovecha usando en forma eficiente y efectivo lo que la tecnología ofrece, es decir un novato con un entorno personal de aprendizaje, fértil y dinámico. Su concepto clave es el aprendizaje de bucle-doble que es un pensamiento más profundo de reflexión sobre las creencias y valores, un aprendizaje ocurre cuando alguien quiere aprender y no cuando alguien quiere enseñar; es un modelo deseable para la PLE por el aprendizaje autodeterminado y el aprendizaje de doble-bucle son metas que se pueden alcanzar por cualquier aprendiz a lo largo de su vida (Castañeda y Adell, 2013).

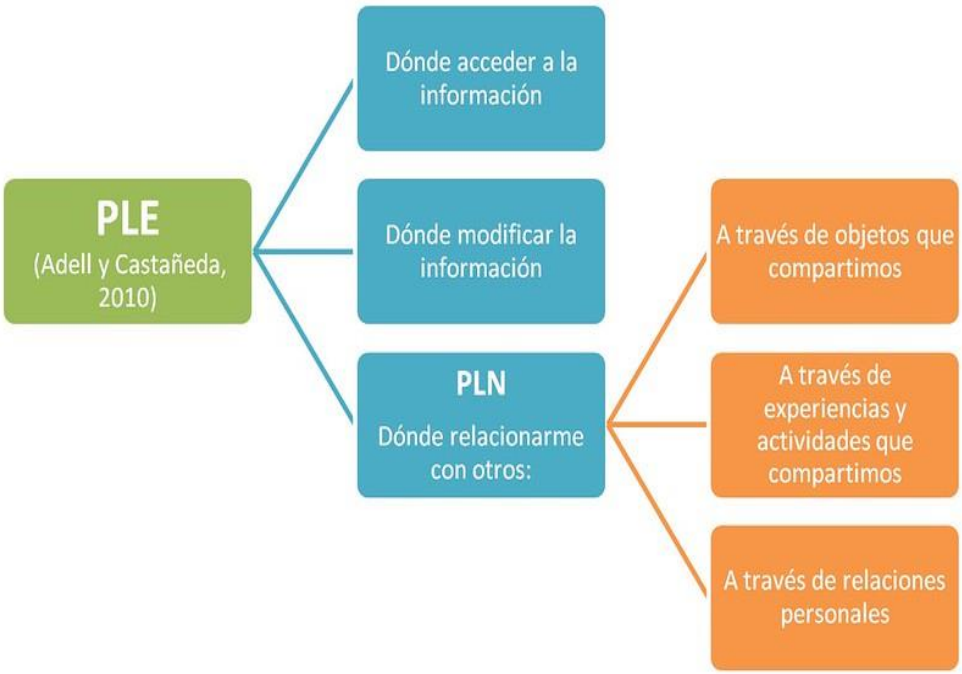
1.2.1.2.4.5. La Teoría LaaN (Learning as a Network). Cuya sigla significa el aprendizaje como una red, implica dos condiciones para un aprendiz; un buen creador de redes de conocimiento y logre obtener provecho del doble-bucle de su aprendizaje. Su importancia radica en proporcionar a los aprendices un entorno libre y emergente que propicie un entorno abierto donde se pueda crear conexiones, ver patrones, reflexionar, ser autocríticos, detectar y corregir errores, indagar, poner a prueba y si es necesario, cambiar sus teorías en uso (Chatti, 2013).

Como los entornos personales de aprendizaje han existido desde tiempos antiguos junto al hombre y porque está en su cerebro; esto funciona como una unidad en un individuo hasta su muerte; si parto de esta idea, se supone que con el apoyo de la tecnología para el aprendizaje esto cambia para ver nuevas formas innovadoras, se convierte un socio primordial del que aprende en cualquier contexto; cómo podemos ver ahora la información se accede de forma fácil y rápida, así como también el compartir la información, esto conduce a

nuevas prácticas aparte de la identidad digital a una nueva forma de ver el aprendizaje para toda la vida, pero una experiencia de aprendizaje diferente con su PLE por lo tanto es único; entonces, el aprender a aprender se convierte en algo más importante como desarrollar la metacognición, para hacer frente a la velocidad de los cambios económicos, tecnológico y sociales; percibir esta realidad nos impulsa a estar preparados para competir y aprender durante toda la vida.

Figura 6

¿Cómo nos Relacionamos con los Demás?



Nota: La red personal de aprendizaje (PLN) permite las conexiones personales para realizar trabajo colectivo para compartir, reflexionar, discutir y reconstruir conocimiento con otras personas desarrollando un espíritu colaborativo, enfatizando la inteligencia colectiva que requiere de nuevas formas de participación.

1.2.1.2.5. El PLE y la Red Personal de Aprendizaje (PLN). Frente a la variedad de estudiantes que aprenden de diferentes maneras se pone de manifiesto la variedad de cerebros para aprender y enseñar; por lo tanto, no existe un método, ni un tiempo óptimo y adecuado para todo el mundo; lo que se requiere es buscar desarrollar entornos personales de aprendizaje y una estructura didáctica que se adapte a las necesidades de cada individuo para que el mismo estudiante sea quien administre y gestione su propio aprendizaje basado en su trabajo, de acuerdo a la forma como aprende y de la manera más adecuada de las herramientas que se les brinde. Hacer frente a la nueva sociedad del conocimiento se requiere desarrollar nuevas habilidades que escapan no de su entorno sino de su propia personalidad como la inteligencia emocional, la conciencia plena de sí mismo, ser competente para saber determinar frente a los desafíos complejos, creatividad, iniciativa y actitud emprendedora; el desarrollo de la metacognición a través del aprender a aprender para un mundo cambiante y las habilidades para el trabajo.

Con la nueva tecnología, el aprendizaje virtual toma un rumbo distinto frente a la educación tradicional, germina nuevas formas de ver y experimentar en la mejora de los entornos personales de aprendizaje; tanto la PLE y La red personal de aprendizaje PLN (Personal Learning networks) se representa estando interconectados, ambos se necesitan por la falta de uno se pierde gran parte de su significado; ambos marchan a una nueva forma de ver y desarrollar el entorno de aprendizaje aunque en su mayoría es producto de un aprendizaje informal, pero lleva al individuo al desarrollo profesional, manteniendo un vínculo significativo de aprendizaje, creando un ambiente de relaciones interpersonales hacia la creación de sociedades por tanto el PLE y PLN nos empujan hacia la creación de la identidad digital (I.D.) o Huella Digital de cada individuo producto de la gestión del aprendizaje y la construcción social mencionado por Jenkins (2008), mostrando su perspectiva, su rumbo, su visión personal hacia el aprendizaje, experiencia y socialización en los entornos virtuales a través de las redes.

1.2.1.3. El teléfono inteligente o smartphone

La nueva sociedad considera la conectividad como un aspecto clave en la producción del conocimiento; ahora estamos conectados en cualquier momento y espacio, gracias a la conexión inalámbrica la información viaja en forma de ondas electromagnéticas permitiendo actuar en esos contextos diferentes; la tecnología móvil con una de sus variantes el teléfono

Figura 7

El Teléfono Inteligente como Herramienta Pedagógica

Nota: Fuente Samsun – Perú Galaxy J6+ y J4+
Estudiantes y profesores ahora usando el teléfono inteligente podemos encontrar información en cuestión de segundos.

inteligente, smartphone o más conocido en nuestro medio como teléfono celular; integran el grupo llamado Mobile-Learning o Aprendizaje Electrónico Móvil, agrupa a todos los pequeños dispositivos móviles para aprender.

Sánchez, M. (2011) menciona que los celulares por su bajo costo están al alcance de la población, su amigabilidad hace que su uso sea accesible, …otra característica que lo distingue es su facilidad de traslado debido a su pequeño tamaño y de ahí que algunos investigadores lo consideren como el dispositivo que permite el acceso del conocimiento en la palma de la mano o como lo ha anunciado la UOC: La universidad en el bolsillo. (p.178)

Es un dispositivo portátil que se ha convertido en un ordenador de pequeño tamaño puede ser llevado fácilmente en cualquier lugar, sobre todo en el momento que se necesite; usarlo sería una herramienta más dentro del aula para apoyar las acciones educativas porque no existe procedimiento único, sino que su uso como cualquier elemento pedagógico servirá para apoyar las actividades del estudiante, para contribuir en el desarrollo de nuevas estrategias didácticas y pedagógicas en entornos personales de aprendizaje; así mismo, determina actividades específicas que favorezcan lograr identificar competencias que se pueden desarrollar usando este dispositivo; su utilización permitirá recomendar acciones o aplicaciones en el campo educativo; además, permite desarrollar habilidades en la búsqueda y recuperación de información, solución de problemas, tomas de decisiones, desarrollo del pensamiento crítico y creativo. Para Brazuelo y Gallego (2012) manifiestan que el teléfono inteligente apoya la colaboración y participación en la acción educativa mejorando la comunicación; que son habilidades que deben desarrollarse desde pequeños; así mismo, coopera en la creación de contenidos por parte del profesor como del estudiante. Utilizar el teléfono inteligente en el aula origina el aprendizaje móvil que concentra e incorpora una inmensa motivación y gran popularidad especialmente entre los adolescentes y jóvenes.

1.2.1.3.1. El Teléfono Inteligente y los Proyectos Educativos. Son desafíos y retos en la implementación de nuevos proyectos educativos a través del internet inalámbrico o wifi. Estos teléfonos inteligentes traen nuevas ventajas para la enseñanza y el aprendizaje con algunas técnicas mejoradas, cada vez más portátil y fácil de cargar; más práctico con sus pantallas y

cámara mejorada, con potentes procesadores más rápidos y personalizados, con tecnología holográfica. Un estudio realizado por Sánchez (citado por Hernández, 2016) menciona que "el uso de celulares es beneficioso para mejorar la comunicación y propiciar una retroalimentación por encima del 50% de los estudiantes que no emplean estos dispositivos" (p.13). Frente a estos nuevos desafíos, se plantea la necesidad de usar el teléfono inteligente en el proceso de enseñanza aprendizaje, como un instrumento que ofrecerá nuevas oportunidades pedagógicas dentro y fuera de las aulas; una nueva innovación que no podemos negar ni desaprovechar. Descubrir la gran inmensidad de beneficios que tiene, permitirá producir conocimiento por parte de los estudiantes en contextos diferentes; tanto formal, informal o no formal; enriqueciendo la enseñanza en bienestar de una educación integral de calidad.

Tabla1

Dispositivo que Usa la Población con Internet a Partir de los 6 Años a más.

Tipo de dispositivo	**2019**	**2020**	**Variación Porcentual**
Computadora	34,8 %	29,4 %	-5,4 %
Laptop	20,7 %	19,7 %	-1,0 %
Teléfono Inteligente	83,9 %	87,9 %	4,0 %
Tablet	3,7 %	3,2 %	-0,5 %
Otros	1,8 %	5,4 %	3,6 %

Nota: Según el tipo de dispositivo usado se observa la variación positiva del teléfono inteligente es 4,0 % en comparación al resto que se registra en negativo; esto demuestra el interés por el uso de los teléfonos inteligentes. Fuente INEI-Encuesta Nacional de Hogares.

Usar estas herramientas por los estudiantes, se puede utilizar en el proceso enseñanza aprendizaje estableciendo objetivos claros con metodología didáctica; son grandes retos que abren nuevos enfoques pedagógicos, apoyados con el potencial que dispone estos dispositivos, un medio capaz de ser usado por todos, sin distinción de clase, incluso llegando a lugares donde el acceso es difícil, se distancian físicamente pero se fortalece el acercamiento por medios móviles; también, permite reducir los obstáculos de la participación colectiva; ahora cualquiera puede crear un video, acceder a servicios gratuitos en línea, conectarse con amigos y otras personas, estas experiencias permite llamarse entorno personal de aprendizaje inspirado en el conectivismo de George Siemens y Stephen Downes quienes afirman que el conocimiento son adquiridos por conexiones; donde el alumno tiene su propio control al conectarse para informarse, interactuar y aprender a desarrollarse; un enfoque de aprendizaje, que funciona y debe desarrollarse en la educación actual.

La realidad demuestra que la ciencia y la tecnología convive entre nosotros ha creado aparatos en constante perfeccionamiento, que podría ser de gran utilidad en vez de prohibirlos; esto nos plantean retos necesarios para un aprendizaje que se adapten a la sociedad actual; es así que hoy el teléfono inteligente se ha convertido en un medio inseparable para la conexión y entrada del conocimiento del ser humano; ahora muchas personas al salir de casa siempre revisan si traen su teléfono y si no lo tienen regresan a buscarlo o si se van a dormir revisan su teléfono o, al despertar, su primera acción es ver su teléfono para revisar si tiene algún mensaje o notificación; las evidencias son muy notorias y la trascendencia que tiene los teléfonos en nuestras vidas. Hay investigadores que sostienen como Brener (2011) al decir que “la telefonía móvil se ha convertido en una prótesis identitaria, una brújula indispensable para el hombre actual” y es más Gabela (2016) añade “como prótesis añadida a su cuerpo” esto nos demuestra que el teléfono inteligente se ha transformado en una extensión de nuestro cuerpo que fortalece nuestra capacidad de vida y a la vez como una herramienta útil para aprender en cualquier circunstancias, una ortopedia

que nos conecta entre el potencial comunicativo y la tecnología; una metamorfosis del conocimiento producido por el sistema de aprendizaje con apoyo de la tecnología.

Mirándolo desde el punto de vista educativo el teléfono inteligente se ha convertido en una herramienta con mucho poder para el estudiante ya que puede llevar, trasladar, intercambiar y compartir información; pero sobre todo, no solo consumidor sino también productor de contenido; según Rodríguez, J. (2018) menciona que esta actitud producido por esta herramienta tecnológica origina un aprendizaje intuitivo y muchas de las veces sin tener conciencia de ello; transforman de esta manera la vida de los estudiantes desde su nacimiento porque se encuentran inmerso en un ecosistema digital y los teléfonos inteligentes son parte de ese ecosistema y su presencia influye cada vez acertadamente.

1.2.1.3.2. Evolución Generacional de la Tecnología Móvil. La tecnología móvil con sus dispositivos han evolucionado la comunicación gracias al internet inalámbrica o wifi una conectividad que ha permitido evolucionar la red de comunicación móvil de acuerdo a estos avances los teléfonos inteligentes también están siendo cada vez más sofisticados y se han convertido como una extensión de nuestro cuerpo durante las 24 horas del día; es así que la comunicación móvil ha pasado por varias generaciones; la primera generación (1G) surge en los años 1970 a 1980, era totalmente analógica que servía para hacer llamadas y mensajes de texto; las llamadas no eran muy estables debido a mucha interferencia y la cobertura aún era limitada. La segunda generación (2G) aparecieron en los años 1980 a 2004, la tecnología digital dio un gran salto con la telefonía digital se empezó a transmitir mensajes de textos además de la voz entre dispositivos móviles, así como el roaming internacional permitiendo al cliente ir de un lugar a otro. La tercera generación (3G) apareció en los años 2004 a 2010 con la aparición facilitó la transferencia de archivos multimedia con conectividad permanente inalámbrica, su velocidad aumentó siete veces más rápida que la conexión de un teléfono normal; se empieza a reducir el costo de la alta transmisión de datos masificando su uso, mejoró la calidad de llamada y se empezaron a utilizar las primeras aplicaciones (App) y

algunas videollamadas; se empezó a usar la cámara frontal para los selfies. La cuarta generación (4G) aparece en los años 2008 es la que estamos usando actualmente es de mayor velocidad que tenemos en el país; se basa en IP que son llamadas de voz que utiliza la tecnología del tráfico de datos con la conexión de internet en vez de las redes de radio de las líneas telefónica tradicional; cubre la necesidad de consumir más contenidos y mantiene una calidad de alta seguridad con el mínimo coste posible. La quinta generación (5G) estaba proyectado su uso para el año pasado en nuestro país, pero se ha suspendido por motivos del covid-19 como una de las razones principales; supera en más de 10 veces la velocidad del 4G permitiendo la comunicación con millones de dispositivos IoT (Internet of Things) es decir internet de las cosas, referidos a los aparatos físicos que reciben y envían datos por las redes inalámbricas sin intervención del hombre, y con una latencia muy baja; se adelanta como una verdadero mundo inalámbrico Wireless - World Wide Web (WWWW) entre persona y dispositivo interconectados en cualquier lugar y momento. La sexta generación (6G) se perfila para ser comercializada en el año 2028; es una versión que se proyecta a ser 100 veces más veloz que el 5G; permite la integración con nuevas entidades de red y el uso de la inteligencia artificial. China ha puesto el primer satélite de comunicaciones 6G para estudiar esta nueva tecnología; Corea del sur comenzará con las investigaciones a escala completa y Japón busca implementar la cobertura en su territorio (RPP, 2020).

Tabla 2

Población Mundial en Porcentaje que se Conecta a Internet Usando el Móvil

Población Mundial	**2017 en %**	**2025 en %**
Asia - Pacífico	41	63
Comunidad de Estados Independientes	52	72
Europa	50	66
América Latina	36	51
Oriente Medio y Norte de África	73	80
Norteamérica	21	40
África Subsahariana	43	61
Promedio Mundial en Porcentaje	**45**	**62**

Fuente GSMA. The Mobile Economy 2018

1.2.1.3.3. Sistemas Operativos en los Teléfonos Inteligentes. Así como los ordenadores los teléfonos inteligentes requieren de un sistema operativo (SO), es un software básico muy necesario para que funciones y a la vez, permite instalar otros programas que controlan los dispositivos móviles; existen varios sistemas operativos menos conocido como Windows Phone, Symbian, Blackberry OS, Firefox OS; pero la fuerte competencia en la actualidad se ha reducido los sistemas operativos en dos plataformas principales para la programación en los dispositivos móviles: **iOS** propio de Apple para sus iPhone, la empresa es la única que puede producir dispositivos con este sistema operativo no es tan extendido y **Android**, sistema operativo lanzado por Google en 2008 y desde ese año se ha convertido en el más usado en el mundo, su éxito se debe al uso por más de 1.300 fabricantes de dispositivos móviles en todo el mundo incluso el gigante Samsung de Corea del Sur; además, tiene 24.000 modelos y más de 2.000 millones de dispositivos en el mundo. Este sistema operativo funciona basado en el software de código abierto Linux (Fundación Telefónica, 2019).

Figura 8

Logos de los Sistemas Operativos Móvil más Usados

Nota: En orden de izquierda a derecha figuran los SO más usados en el mundo.

(foto Google)

Tabla 3:

Porcentaje Anual de los Sistemas Operativos más Usados en el Mundo

Sistema Operativo	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Android	8,82	19	27,41	39,21	53,65	64,20	69,11	72,63	75,45
iOS	25,48	22,29	24,04	24,03	23,95	20,02	19,29	19,65	20,47
Windows Microsoft	0,44	0,54	0,96	1,59	2,35	2,90	1,75	0,89	0,47
Otros	65,26	58,17	47,59	35,17	20,05	12,88	9,85	6,83	3,61
TOTAL	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**

Nota: Actualmente SO Android ha superado y sigue creciendo, las grandes compañías usan este sistema operativo, superando de lejos a otros. Fuente: Statista.

1.2.1.3.4. Uso de las Aplicaciones (App). Las aplicaciones (App) de los teléfonos inteligentes o app móvil es un software que se puede descargar y ejecutar con facilidad son muy intuitivas de manejar con ello se puede tener acceso a la red resultando la herramienta de mayor conveniencia que los ordenadores por ello se considera como una app de moda por su funcionalidad y se ha convertido en elemento diario en nuestras vidas como jugar, realizar trámites bancarios, comprar online, solicitar un taxi, etc. Podemos hacer cualquier actividad utilizando una app asociada, son más de 30 millones de app en las diferentes tiendas y miles de las cuales son educativas.

Figura 9

Aplicaciones (App) Educativas

En el campo educativo las aplicaciones que tienen propósitos es necesario tener conocimiento adecuado, manejo de esta y espíritu crítico sobre su potencial pedagógico. Rodríguez (2018) nos recomienda cómo debemos seleccionar una app con lo que se va a trabajar:

- Debe tener conexión con el currículum, deben estar fuertemente conectados entre las intenciones curriculares y pedagógicas.
- Debe ser flexible, en lo posible adecuado a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.
- Usabilidad, para el estudiante una app
- debe usarse de manera autónoma e intuitiva.
- Tener posibilidad para compartir, la actividad desarrollada o los productos creados se puedan compartir con sus compañeros y enviados a su tutor.

Utilizar estas Apps en las actividades educativas planificando, contextualizado en los estudiantes, son importantes para promover actividades significativas y pertinentes en los estudiantes. Se requiere además de un cambio de paradigma que permita transformar la forma de aprender de los estudiantes a un rol más activo; es importante en forma general asimilar la aparición de la tecnología digital y las app de forma particular porque han forjado una conciencia distinta en los estudiantes; por ello se habla de inteligencia digital que comprende habilidades personales, sociales, emocionales y cognitivas que les prepara para enfrentar a los nuevos desafíos y adecuarse a las exigencias de la vida digital pero, tomando referencia al contexto en la cual se encuentra.

1.2.1.4. Aprendizaje Móvil, Mobile Learning o m-Learning

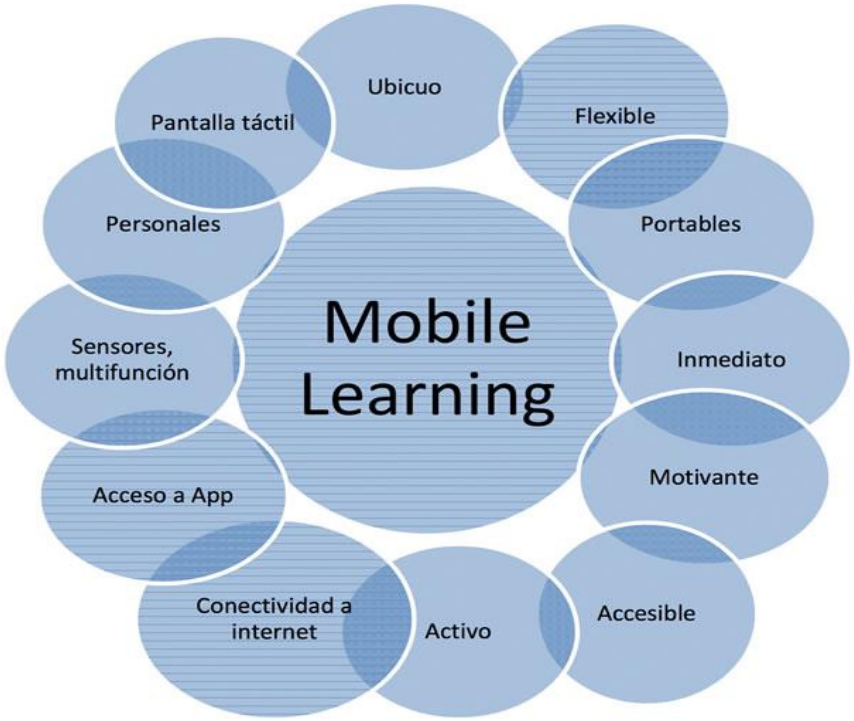
La tecnología de la información y la comunicación (TIC) a través del tiempo ha generado nueva forma de aprender usando los dispositivos móviles como los smartphones,

el asistente personal digital (PDA), tableta, Pocket PC, iPod entre otros, para ser usado en el aula o fuera de ella, especialmente el uso del teléfono inteligente o smartphone y las tabletas.

El m-learning está dentro del aprendizaje electrónico (e-learning) y es una especialización que ha evolucionado desde la aparición del internet inalámbrico como nueva forma de conectividad y del desarrollo potencial de la computación, desde el año 2000 se empieza a fabricar los primeros smartphone; su implementación ha sido motivo de muchas investigaciones por instituciones y organismos internacionales para el año 2001 se crea el primer proyecto M - Learning Project y van surgiendo otros más a nivel de Europa y el mundo. Es una nueva forma de aprender, una metodología emergente de estas últimas décadas que va en aumento integrándose de manera indecisa y a veces incomprendida por perjuicios en

Figura 10

Características Básicas del Aprendizaje Móvil



Nota: Recuperado de la Universidad Politécnica de Madrid, 2013.

su utilización, esto estimula a seguir experimentando e investigando con proyecciones en las diferentes etapas y niveles de la educación formal, que busca enriquecer las múltiples perspectivas que se le ofrece a la educación; no podemos obviar los beneficios de estas herramientas, sobre todo su presencia en la sociedad, es un potencial aliado con múltiples alternativas para la educación y sobre todo para los estudiantes de esta generación que están cada vez familiarizado moviéndose en contextos permanentes de información; esto ya es una realidad que se debe de aprovechar para responder la nueva demanda educativa. La realización del aprendizaje móvil usa pequeños dispositivos móviles; si consideramos su origen para ser aprendizaje móvil se deben a la ubicuidad y la conectividad, mientras que en la primera se puede aprender cuando uno quiere disponiendo de tiempo y en cualquier lugar donde desee durante las 24 horas del día; el segundo se debe el uso del internet inalámbrico o wifi que permite llevarlo consigo mismo en diferentes lugares por su portabilidad; además tiene multifuncionalidad de tareas es decir, la forma en que se puede realizar múltiples quehaceres por su variedad de funciones y aplicaciones como un extraordinario complemento para aprender como por ejemplo la cámara, GPS, mensajería, imágenes, videos, redes sociales entre otras funciones; es un medio motivador tanto para su uso como para aprender en estos tiempos; la forma como funciona un dispositivo móvil es a través de las aplicaciones (App) es una parte inherente en los dispositivos móviles sirve también para el aprendizaje, para la creación y curación de contenidos; es el software que tiene una serie de contenidos educativos. La flexibilidad hace que el aprendizaje se ajuste a las necesidades de cada estudiante, un entorno de aprendizaje personalizado; la inmediatez hace que estos dispositivos móviles permiten encontrar la información que se busca o se necesita en forma rápida; con la mejora constante de estos dispositivos hacen que las herramientas se vuelvan más económicas y poder elegir desde lo más caro hasta lo más barato; conforme aumenta los elementos que diferencian el aprendizaje móvil gracias al aumento de la tecnología esta se hace más poderosa, así lo confirman Shuler, Winters & West al manifestar que “A medida que aumente la potencia, la funcionalidad y la asequibilidad de estos dispositivos aumenta

también su capacidad de apoyar el aprendizaje" (2013, pág.7) y además, es importante tomar en cuenta en que se ha convertido el m - learning como "Una escuela en el bolsillo" (Reverón, 2010, como se citó en Roig, 2019).

Tabla 4

El Aprendizaje Móvil y sus Beneficios

VENTAJAS DEL APRENDIZAJE MÓVIL EN EDUCACIÓN
Desde los dispositivos móviles se accede a internet inalámbrico y a todo tipo de redes y servicios.
Los dispositivos móviles tienen aplicaciones adecuadas para las actividades de formación.
Los estudiantes pueden conocer, desarrollar y mejorar sus capacidades.
Las tecnologías móviles y sus dispositivos son más económicas que una computadora.
Permiten la interacción instantánea entre estudiantes y docentes en la retroalimentación.
Aumentan la calidad, variedad, participación y la interacción en los cursos convencionales.
Estimulan experiencia de aprendizaje individual, aprendizaje grupal y aprendizaje colaborativo
Involucra a los estudiantes que rechazan la formación, pero que están familiarizados con los dispositivos tecnológicos.
Contribuyen a vencer la resistencia incentivando a profesores y padres de familia al uso de la TIC involucrando en el proceso educativo.
Facilitan la creación de mochilas digitales que liberan a los estudiantes del peso de los materiales físicos.
Ayuda a mejorar las capacidades de lectura, escritura y cálculo.
Mayor portabilidad y funcionalidad.
Fortalece la concentración de los estudiantes en sesiones largas de clase.
Sensibilidad a docentes y estudiantes sobre la responsabilidad del cuidado y mantenimiento de las tecnologías propias del m-learning.
Uso de recordatorios sobre plazos de entrega de actividades, así como mensaje de apoyo y estímulos.

1.2.1.4.1. El Aprendizaje Móvil y la Estrategia Educativa. El aprendizaje móvil o m-Learning se puede decir que es la estrategia educativa que aprovecha los contenidos a través del internet inalámbrico o wifi y los dispositivos móviles para que los estudiantes puedan ingresar a los materiales asignados desde cualquier lugar y hora; inculcando el trabajo individual y grupal, para una educación formal y no formal.

El aprendizaje móvil es una estrategia que se acopla a estilos distintos de aprendizaje es tan eficaz manteniendo un categoría vinculativa con los estudiantes, la multifuncionalidad hace que el nivel de alcanzar información sea dinámico, variados y adaptables a sus necesidades; pueden usarse textos, imágenes, videos, audio, podcast, quizzes, videojuegos entre otros; esta flexibilidad y pluralidad de información permite a los estudiantes estar en permanente motivación por la gran cantidad de estímulos proveniente de los dispositivos móviles; regularmente obtener información es de características breve y simple de menor tiempo, muy distinto a las actividades de e-Learning que es más general; pero así como se describe se convierte en una herramienta potente para alcanzar los objetivos trazados en bien de los estudiantes en cualquier momento y lugar, ayudando a que aprenda con menos dificultad gracias a los elementos que los convierte en estrategias manejable generando espacios de etapas de grandes oportunidades; esto no significa que el aprendizaje móvil sea perfecto, no podemos negar que tienen aspectos positivos que engrandecen su uso ganando experiencia en los estudiantes para una educación continua que tiende más a la educación no formal para lograr habilidades como inteligencia emocional o resolución de problemas; pero es un buen recurso y es el punto de partida para nuevas tecnologías e ir mejorando en bien de una eficiente educación.

Podemos confirmar que los dispositivos móviles han originado nuevas metodologías, nuevos enfoques significativos y contextualizados para cada estudiante que aprende en los diferentes niveles educativos, esto demuestra que la pedagogía también evoluciona; con la

tecnología móvil se encuentran diferentes enfoques de aprendizajes como lo describe Burgos y Lozano (2007) utilizando herramientas móviles se potencia esta modalidad.

Tabla 5

Los Aprendizajes Apoyados por la Tecnología Móvil

ENFOQUES DE APRENDIZAJE	APOYO DE LA TECNOLOGÍA MÓVIL
Aprendizaje centrado en la persona	Servicios dirigidos y personalizado
Aprendizaje colaborativo	Conectividad inalámbrica a servicio de red
Aprendizaje situacional	Movilidad de recursos, materiales y contenidos educativos
Aprendizaje contextual	Conciencia contextual
Aprendizaje ubicuo	Ubicuidad (Pervasive)
Aprendizaje permanente	Reusabilidad, durabilidad, y permanencia de Recursos y objetos de aprendizaje.

Nota: Fuente: Burgos & Lozano (2007)

1.2.1.4.2. Estrategia para Implementar Aprendizaje Móvil. Según Woodill, G. (2011, como se citó en Morales, M.; Herrera, S.; Fennema, M.; Palavecino, R. y Goñi, J., 2014) afirma, que para aprovechar el aprendizaje móvil se puede realizar a través de tres procederes diferentes: El primero, puede servir para recuperar información; el segundo, para recopilar y analizar la información y el tercero, para realizar comunicación, interacción y colaboración en redes; además, agrega que cada uno de estos modos asimila diversos tipos de estrategia de aprendizaje ayudado por la tecnología móvil.

Rodríguez, O.; Ballesteros, V. y Lozano, S. (2020) recomienda que para realizar un proceso de aprendizaje móvil se debe tener en cuenta lo siguiente: En primer lugar, que los estudiantes tengan intención o muestren interés por usar los dispositivos móviles de manera positiva teniendo intención de aprender con ella; entonces de esta forma se prepara el camino proporcionando ventajas pedagógicas y segundo, que los estudiantes participantes tengan un dispositivo móvil, no es necesario que tengan uno propio personal; lo importante es lograr como estrategia obtener un dispositivo para trabajar.

La implementación para desarrollar el aprendizaje móvil en las actividades de aprendizaje, según Hernández, V. (2018) recomienda algunas estrategias que pueden ayudar y se debe tener en cuenta antes de empezar un proceso:

- Primero se debe tener en cuenta *La Función y El Objetivo*, implementar un proyecto que debe formar parte de un plan que se proyecte e ir más allá de lo que se quiere alcanzar en corto plazo, cuyo propósito es ir complementando para asistir acompañando de manera más próxima al proceso de aprendizaje. Es necesario en esta primera estrategia identificar qué es lo que se logrará con el aprendizaje móvil, para implementar o identificar necesidades en los estudiantes; se puede considerar como objetivo la motivación para la retención a largo plazo; brindarle alguna herramienta de apoyo y de manera complementaria ir compartiendo información de forma improvisada.
- En segundo lugar *Los Diseños Múltiples*, estrategia necesaria que permite que el diseño a utilizar se adapte a la pantalla del dispositivo móvil, mejorando la experiencia de los estudiantes; es necesario que las actividades o proyectos funcionen bien en cualquier dispositivo móvil desde el comienzo, por ello es necesario hacer pruebas antes de empezar a realizar la actividad para que se adapten en distintas pantallas que usarán los estudiantes; preocuparse por el diseño es importante porque va a

permitir en periodo corto que el contenido debe causar impacto, por eso es necesario que sea sin mucho detalle y simple.

- En tercer lugar, *La Utilización del Microlearning*, estrategia bien definida porque los módulos de micro aprendizaje se adaptan bien a los dispositivos móviles deben tener una duración corta entre 2 a 3 minutos; esto permite de manera breve aclarar algún tema que no entendió el estudiante, que pueden ser resueltos en breve tiempo según su ritmo de aprendizaje por ejemplo leer infografía, ver videos o escuchar podcast cortos le permite entender o revisar las veces que quiera repitiendo para entenderlo; es también importante la gamificación para motivar al estudiante y retener mejor el contenido a aprender.
- En cuarto lugar *La Motivación y Liderazgo*, aquí es necesario dar toda la facilidad, oportunidad y ventaja que brinda el m - learning con entusiasmo y confianza; es importante transmitir actitudes positivas, prácticas emprendedoras a los estudiantes para que tengan agrado de utilizarlo; se debe tener también expectativas reales para que entiendan lo que se quiere lograr o qué objetivo alcanzar porque el m - learning permite un aprendizaje integral; es importante que sepan que es un recurso para ellos mismos por tanto se necesita de sus criterio, comentarios antes y después con el propósito de hacerlo mejor y más efectivo de esta manera el estudiante se integre conscientemente a la actividad o al proyecto.
- En quinto lugar *El Contenido y Audiencia*, en esta estrategia la información o contenido se tiene que modificar de acuerdo al formato del Mobile Learning, lo más importante es que la información o contenido debe ser sencillo, útil y práctico para su aprendizaje; así mismo, los módulos deben ser breve y tener lo más relevante para que el estudiante comprenda y lo recuerde; los contenidos deben ser atractivos y eficaz para que el estudiante deba poner atención desde el principio a fin de propiciar conocimientos precisos y valioso para su formación.

1.2.1.5. Las Competencias Socioemocionales

1.2.1.5.1. Antecedentes. Durante aproximadamente dos mil años, se mantuvo la concepción que las emociones no eran necesarias, tenían poco peso e inclusive el contacto físico entre hijo y padres, sustentaban que malcriaba a los hijos; pues, consideraban los sentimientos como un obstáculo en el desarrollo de la vida de las personas; por eso, incluso se prohibía hablar de ello. Filósofos e investigadores, llamemos clásicos de esa época; concluyeron que las emociones eran inútiles, que entorpecen la vida de las personas para ser racionales. Esta idea perduró a lo largo de muchas generaciones considerando a la lógica, la razón y la inteligencia como elemento primordial en el desarrollo de la vida de las personas; la idea de felicidad y los sentimientos se consideraban como una deformación de la realidad y por tanto carecía de autenticidad.

Ahora, con el avance de la ciencia aparecen nuevas concepciones sobre los sentimientos nos dicen lo contrario, que sin sensaciones no es posible sobrevivir, mucho menos vivir y decidir. Ahora también nos dicen, que las emociones están en todo designio de vida, es decir al comienzo y al final de toda intención. Nos exhortan además que usar y dejarse llevar por los sentimientos es malo; pero, es aún peor no tener sensaciones. Con esta explicación se puede decir; que todo ser humano florecerá, si es que sus necesidades emocionales son tomadas como prioridad para ser atendidos; en especial, lo relacionado con la protección y afecto; esto permitirá acrecentar su desarrollo personal y social.

Goleman, Daniel (1995) basado en los estudios de Howard Garner en 1983 sobre la inteligencia interpersonal, que es la capacidad para relacionarse con otro y la inteligencia intrapersonal, que es la capacidad de conocerse así mismo; ambas inteligencias es considerada como la médula para el desarrollo emocional y social; Goleman asimiló estas ideas al concluir que el ser humano tiene inteligencia emocional; a su vez señala que esta inteligencia tiene cinco habilidades: la autoconciencia emocional, la autorregulación

emocional, la motivación, la empatía y las habilidades sociales; estos elementos van a desarrollar capacidades para una mejor vida como individuo y convivencia con los demás; las competencias o habilidades socioemocionales son importantes en la vida del ser humano; en los estudiantes esta capacidad empieza desde temprana edad y se prolonga a lo largo de toda la vida; por ello, se afirma que esta competencia es elemento clave para la convivencia y satisfacción escolar.

Para Diekstra, R. (2013) El Psicólogo Holandés manifiesta que las habilidades como la matemática, lenguaje, etc. deben estar ubicados como una segunda prioridad; para él, lo más importante es el desarrollo de la personalidad; educarlos social, emocional, ético, de actitud y valor; todo esto sintetizado y relacionado con el saber Ser; según él, las emociones son inteligencia. Lo importante que se puede destacar aquí, es que los sentimientos interceptan con la razón y la razón transforma la emoción; por lo consiguiente no se pueden separar. Concluye diciendo que “Estamos impidiendo que los niños y jóvenes tengan un desarrollo óptimo cuando les privamos del aprendizaje social y emocional”. Otra importancia que da conocer, radica que en el cerebro tanto las experiencias, los pensamientos, los sentimientos; todo estos, están en constante modificación, las comunicaciones de las neuronas dada por las conexiones, están siempre dándose desde el nacimiento hasta la senectud, por lo tanto podemos seguir aprendiendo y desaprendiendo; incluso ahora se dice, que las emociones son maleables; lo importante sería que tomando como base estas investigaciones científicas, se debe buscar formas adecuadas para poder educarlos y de esta manera desarrollar aprendizaje socioemocional.

1.2.1.5.2. Importancia de las Competencias Socioemocionales. En los últimos años las políticas educativas han puesto énfasis a las competencias socioemocionales considerados como estrategia para éxito en el desenvolvimiento de la convivencia entre estudiantes; por otro lado, Bizquerra Alzina (2003) menciona que estas competencias socioemocionales están compuestas por un conjunto de conocimientos, capacidades,

habilidades y actitudes para comprender, moderar y manifestar apropiadamente el fenómeno emocional. Sin embargo, la realidad educativa percibe una enseñanza sesgada cuya actividad pedagógica está centrada en desarrollar competencias cognitivas que competencias blandas, según García, B. (2018) se le conoce también como habilidades blandas, habilidades no cognitivas, habilidades de carácter, rasgos de personalidad y temperamento, habilidades o competencias del siglo XXI, habilidades para la vida y competencia o habilidades socioemocional; además, los organismos internacionales sostienen que deben llevarse a cabo más habilidades para el trabajo y la vida, expresado por la Corporación Andina de Fomento (CAF, 2016) esto nos lleva a concluir que las instituciones educativas no están desarrollando competencia socioemocional; pero ratifican que son importantes que estas competencias se desarrollen en las instituciones educativas para enfrentar las demandas que requiere la sociedad; según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2015) mencionado por García, B. (2018) al considerar las competencias o habilidades socioemocionales como igual o más que las competencias cognitivas para que los individuos sean exitosos en la vida y puedan afrontar las exigencias que demanda la sociedad, tanto en el aspecto personal, académica y profesional. El cofundador Sameer Sampat de Global School Leaders considera que estas competencias serán útiles para el siglo XXI.

1.2.1.5.3. Las Competencias Socioemocionales y la Educación. Según García, B. (2018) en la actualidad se utiliza el término de Habilidades Socioemocionales o Aprendizaje Socioemocional, al referirse a la competencia socioemocional que comprende habilidades como la autoconciencia, la autogestión, la conciencia social, las habilidades para relacionarse con otros y la toma responsable de decisiones, señalado por Cabero y Bazaldúa (2018). Educar socio emocionalmente favorece que los estudiantes logren sus metas; puedan relacionarse en ambientes sanos con sus compañeros, familiares y comunidad; de esto se desprende que la competencia socioemocional nos permite aprender y ejercitar habilidades capaces de interactuar en forma constructiva con los demás; asimismo, es nuestra

consciencia la que permite tener capacidad de controlar nuestras emociones, de manejarlo consigo mismo y con los demás.

Tabla 6

Las Competencias Socioemocionales

LA INTELIGENCIA SOCIOEMOCIONAL Y SUS HABILIDADES.	
AUTOGESTIÓN	Las personas que tienen la mayor certeza de sus emociones suelen dirigir mejor su vida ya que tienen un conocimiento seguro de cuáles son sus sentimientos reales.
AUTOCONCIENCIA	La conciencia de uno mismo es una habilidad básica que nos permite controlar nuestros sentimientos.
TOMA DE DECISIONES	El control de la vida emocional resulta esencial para mantener la motivación y la creatividad.
HABILIDADES PARA RELACIONARSE CON LOS DEMÁS	Las personas que tienen empatía suelen sintonizar con los que necesitan los demás.
CONCIENCIA SOCIAL	Las personas que sobresalen en este tipo de habilidades suelen ser auténticas estrellas que tienen éxito en las relaciones interpersonales.

Nota: Desarrollar inteligencia socioemocional es adquirir recursos y habilidades para empatizar y manifestar habilidades sociales con los demás.

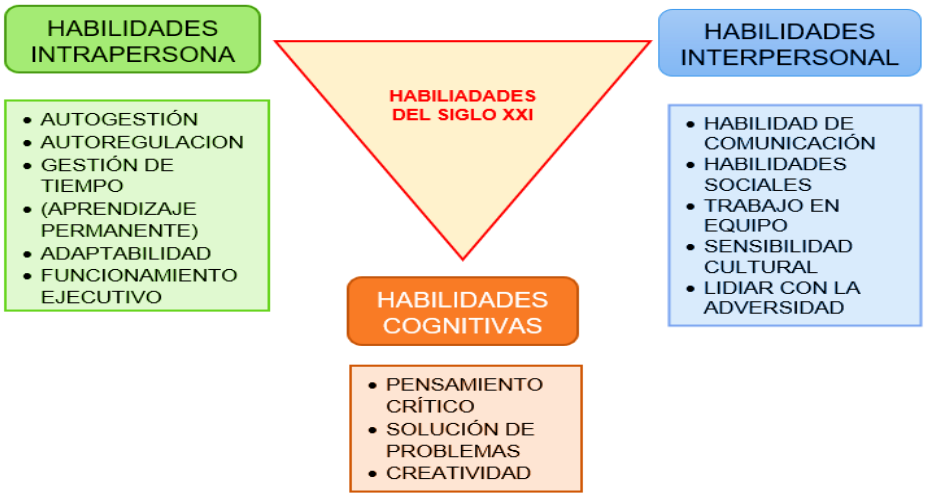
La educación socioemocional plantea una educación integradora que deben incluir aspectos cognitivos, emocionales y éticos, una visión más humanista adherida al laicismo una visión sustentada por los hallazgos de la neurociencia y la ciencia de la conducta comprobando la importancia de los sentimientos en la conducta y el conocimiento del hombre especialmente en los aprendizajes; debe quedar claro que las emociones no se etiquetan como buenos o malos lo que se distingue es lo que hacemos con ella y cómo lo expresamos en una actividad educativa, es aquí donde se manifiesta una interacción entre estudiantes, entre el docente y estudiantes generando sensaciones, sentimientos y actitudes consigo

mismo, con los demás inclusive hacia la materia de estudio; por ello Pekrun (como cita García, 2018) sostiene que un salón de clase lo considera un lugar de pasiones que involucra componentes cognitivos, afectivos, motivacionales y expresiva; afirma también, que las emociones que se siente en el aula de clase promovido por el docente contagia a sus alumnos; si un docente experimenta sentimientos positivas crea un ambiente promoviendo el aprendizaje con efectos duraderos. Con estas características mencionadas vale determinar, que las emociones son manejables o maleables porque una de las características del cerebro es su plasticidad por tanto puede cambiar, pero requiere ejercitarlo; se ha demostrado que estas habilidades se pueden cambiar a lo largo de la vida influenciados por la educación, la crianza y la cultura. La creencia de los rasgos fijos de la personalidad pasó a la historia ahora hablamos de competencias o habilidades que podemos aprender, desaprender o mejorar.

Según García (2018) manifiesta que las habilidades para el siglo XXI (Figura 12) fueron diseñados por el National Research Council (NRC) y la National Academy of Sciences (NAS) de los Estados Unidos clasificando en tres categorías: Habilidad Intrapersonal; Habilidad Interpersonal y Habilidades Cognitivas, a cada habilidad le corresponde subhabilidades.

Figura 11

Habilidades del Siglo XXI



Resumiendo podemos decir que hay una nueva tendencia para este siglo XXI con cambio pedagógico y estrategia didáctica que oriente hacia el centro del estudiante como partícipe de su propio aprendizaje, para desarrollar capacidades socioemocionales, ayudarse a aprender a aprender, generar emociones, comportamientos, pensamientos, actitudes y valores que favorezcan la convivencia de paz social, tener facultad de apreciar la democracia, vivir en armonía, inclusión y respeto sobre todo el estado de derecho del hombre y ciudadano. Si logramos desarrollar competencia socioemocional en los estudiantes se estaría disminuyendo los problemas de conducta y disciplina, mejoraría la autoestima, la salud mental y por consiguiente el rendimiento académico; esto conduce al estudiante a ser más autónomo y autosuficiente. Todo esto se puede lograr gracias al apoyo de herramientas tecnológicas, una expectativa creada por el nuevo sistema con relación a la educación para complementar aprendizaje para toda la vida, aprendizaje ubicuo y los entornos personales de aprendizaje.

1.2.2. Planteamiento Estratégico

Nuestra investigación nos lleva a comprobar y determinar el proceso de análisis que nos hemos planteado frente a una realidad donde se percibe cambios en el sistema social, económico y cultural de la humanidad como lo describe con aliento futurista en su libro La Tercera Ola, Toffer Alvin (1980) manifiesta que “Esta nueva civilización trae consigo nuevos estilos familiares; formas distintas de trabajar, amar y vivir; una nueva economía; nuevos conflictos políticos; y, más allá de todo esto, una conciencia modificada” también expresa que es una revolución de la comunicación y la información centrada en la tecnología digital, menciona al capital cuyo valor es el conocimiento y la tecnología organizacional es la que origina ventajas competitivas; con respecto a la educación manifiesta que los estudiantes poco a poco irán aprendiendo más en casa que en la escuela. Toffer no se equivocó en sus previsiones es una realidad que está evidenciándose; apunta también, el uso de la tecnología de la información y la comunicación, que no fue creado en contra de la humanidad, ni de la ciencia; generalmente no podemos decir que es mala, pero si se quiere ser considerado como

bueno para el progreso de la sociedad tendrá que enfrentarse a las críticas, a la investigaciones, a los cuestionamientos para ir corrigiendo e ir mejorando para acercarnos más y ser usado en bien de la sociedad. Es por tanto lo que queremos alcanzar con nuestra investigación educativa, para acreditar si es posible o no el uso del teléfono inteligente en el aula o fuera de ella para poder desarrollar competencias socioemocionales que ayude a regular, expresar y controlar las emociones considerado elemento inherente para la convivencia en la sociedad, la construcción de la personalidad y la mejora de la salud mental muy importantes para desarrollar inteligencia emocional.

Se plantean las siguientes interrogantes qué queremos demostrar con nuestra investigación considerando un problema general y tres problemas específicos.

1.2.2.1 Problema General

¿Cómo el uso del teléfono inteligente desarrolla las competencias socioemocionales en los estudiantes del 6to. grado de primaria de la I.E.E. No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez- Lima, 2021?

1.2.2.2. Problemas Específicos

1.2.2.2.1. ¿Cómo establecer el uso adecuado del teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes del 6to. grado de la I.E.E. No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez - Lima, 2021?

1.2.2.2.2. ¿Qué dimensiones de las competencias socioemocionales se podrán desarrollar usando el teléfono inteligente en los estudiantes del 6to. grado de primaria de la I.E.E. No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez - Lima, 2021?

1.2.2.2.3. ¿Qué estrategias didácticas se utilizarán a través del teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes del 6to. grado de primaria de la I.E.E. No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez - Lima, 2021?

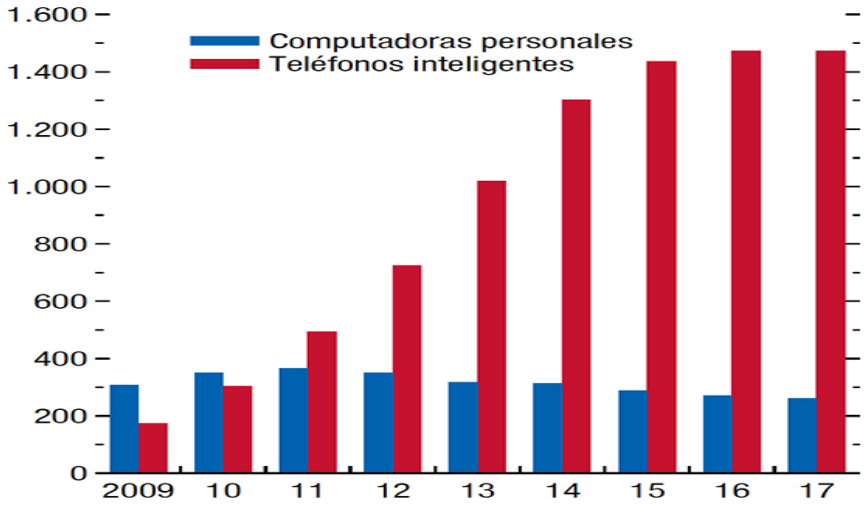
Es notable los cambios ocurridos con la nueva tecnología que ha transformado a la sociedad, no podemos negar ni renunciar a esta realidad, se requiere actuar para conseguir beneficio al servicio de la educación del siglo XXI, que busca producir y comunicar información con facilidad en los procesos de aprendizaje en forma reflexiva en los diferentes contextos de aprendizaje. La sociedad actual considera importante la comunicación virtual en la producción del conocimiento que ha evolucionado a velocidad vertiginosa, gracias a la tecnología digital estamos conectados constantemente para aprender; es decir, que ahora no solo se aprende dentro de las aulas, sino que la tecnología móvil permite actuar en diferentes contextos; uno de ellos es el teléfono inteligente o smartphone que es un dispositivo portátil que se ha convertido en un ordenador de pequeño tamaño que se puede llevar y ser utilizado en el momento que se necesite; actualmente está orientado al consumo, a las comunicaciones y al entretenimiento; su uso en el aula será importante, ya que contribuirá en el desarrollo de nueva estrategia didáctica y nuevos entornos personales de aprendizaje; utilizar el teléfono inteligente en el aula servirá para realizar actividades específicas que favorezcan desarrollar competencias socioemocionales. El teléfono inteligente es un dispositivo cada vez más utilizado por la sociedad su venta supera los 1500 millones a nivel mundial sustituyendo a las computadoras personales o laptop, según la International Data Corporation (2018) explica que “las ventas de teléfonos inteligentes superan de lejos la demanda de computadoras personales”; además, por su mayor aumento de capacidad, mejor funcionamiento, fácil de llevar con tecnología perfeccionada para los usuarios; si se utiliza este dispositivo en el campo educativo rebasa la imaginación permitiendo desarrollar habilidades, capacidades y competencias de manera holística.

La decisión de actuar dentro de un determinado período está relacionada por la circunstancia existente para lograr los objetivos; partiremos con las actividades de aprendizaje realizada en la institución educativa, tomaremos como referencia las secciones del sexto grado de primaria, para ser examinados y poder encontrar resultados, que permitan identificar suposiciones que sirvan para futuras investigaciones. No requiere disponer de

muchos recursos porque su inversión es mínima, ni tampoco invertir en material costoso; cada alumno en su hogar dispone como mínimo de un teléfono inteligente de tercera generación, que utiliza datos con conexión inalámbrico a internet de alta velocidad, buena calidad de voz y servicio multimedia, de mejor calidad a la generación anterior; será útil para sondear la investigación. No es necesario un teléfono inteligente de última generación ni de alta gama; se requiere que tenga internet inalámbrico o Wifi, que tenga acceso a las redes sociales y puedan descargar aplicaciones (APP) educativas recomendadas, que son programas multimedia usado como herramienta para el Mobile Learning o aprendizaje móvil; además, puede ser usado en el aula y en casa o viceversa durante el tiempo que dure la indagación; en cuanto al horario no será rígido; tendremos apoyo de la misma institución educativa de acuerdo con su reglamento y política educativa institucional. Con relación a los recursos humanos, se tendrá apoyo de los padres de familia, profesores, director y alumnos que asisten regularmente en las actividades virtuales o presenciales previo conocimiento de la dirección.

Figura 12

Ventas de Teléfonos Inteligentes Superan a las Computadoras Personales



Nota: A partir del 2011 sobrepasa en venta a las Computadoras Personales.

Fuente: Gartner e IDC

Es política institucional establecido desde la esfera gubernamental que se realice investigaciones para mejorar la calidad educativa y de valores en la comunidad estudiantil, innovar implica conseguir que cada alumno adquiera un aprendizaje de mejor calidad, no solamente en el aula sino de forma integral y holística, pero primero una investigación examinada en forma local y en lo posterior origine impacto en el ámbito educativo.

Toda investigación tiene una serie de dificultades que tendremos que ir superando a lo largo del camino que dure el análisis; sin embargo, vale resaltar las limitaciones que se encontrarán en el desarrollo de la indagación; en cuanto a la temática somos conscientes de este estudio debido a la información recabada, pero no con los estudios que vamos a realizar; además, existe literatura que nos permita tener referencia para ejecutar la investigación; a nivel internacional solo se ha experimentado con estudiantes de educación superior; pero tienden a proponer su efectividad usando el teléfono inteligente en el aula; además, estos dispositivos están diseñados para ser usado en el mercado con fines comerciales más no educativo. En cuanto a identificar las dimensiones comprendidas en las competencias socioemocionales se verá afectado por la forma en que se viene desarrollando los aprendizajes por contenidos; una manera fácil, tradicional y de uso frecuente, por eso se requiere conocer más sobre el tema.

La investigación por realizar no ofrece garantía para ser generalizado, es difícil lograr porque la indagación se reduce a un tiempo y lugar determinado, por tanto, no será lo suficiente para interpretar su validez; sin embargo, nos permitirá continuar en futuras averiguaciones tomando como referencia las conclusiones obtenidas; así como otros trabajos similares en el ámbito nacional.

La muestra por utilizar tampoco será lo suficiente para generalizar los resultados a conseguir, se requiere de más investigaciones en diferentes lugares. Las variables para utilizar en la investigación se realizarán tomando como objeto de estudio a los alumnos del sexto grado de primaria en las clases presenciales o a distancia usando el teléfono inteligente

para proceder a observar y determinar resultados que pueden o no ser favorables a los objetivos trazados.

Alcanzar una meta permite determinar las secuencias para lograrlo y cómo lo vamos a plasmar, esta expresión nos impulsa a articular una serie de acciones hasta alcanzar el resultado, el objetivo que se plantea es observable, pero usa categorías de análisis para tratar de interpretar la realidad educativa que se pretende dilucidar más que medir, analizarlo en profundidad nos va a permitir comprobar la hipótesis que se procura demostrar. Se plantea un objetivo general y tres objetivos específicos.

1.2.2.3. Objetivo General

Analizar el uso del teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes del 6to. grado de primaria de la I.E.E. No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez - Lima, 2021.

1.2.2.4. Objetivos Específicos

1.2.2.4.1. Establecer el uso adecuado del teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes del 6to. grado de primaria de la I.E.E. No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez - Lima, 2021.

1.2.2.4.2. Identificar las dimensiones de las competencias socioemocionales que se podrán desarrollar al usar el teléfono inteligente en los estudiantes del 6to. grado de primaria de la I.E.E. No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez - Lima, 2021.

1.2.2.4.3. Distinguir cuales son las estrategias didácticas adecuadas al uso del teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes del 6to. grado de primaria de la I.E.E. No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez - Lima, 2021.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Diseño Metodológico

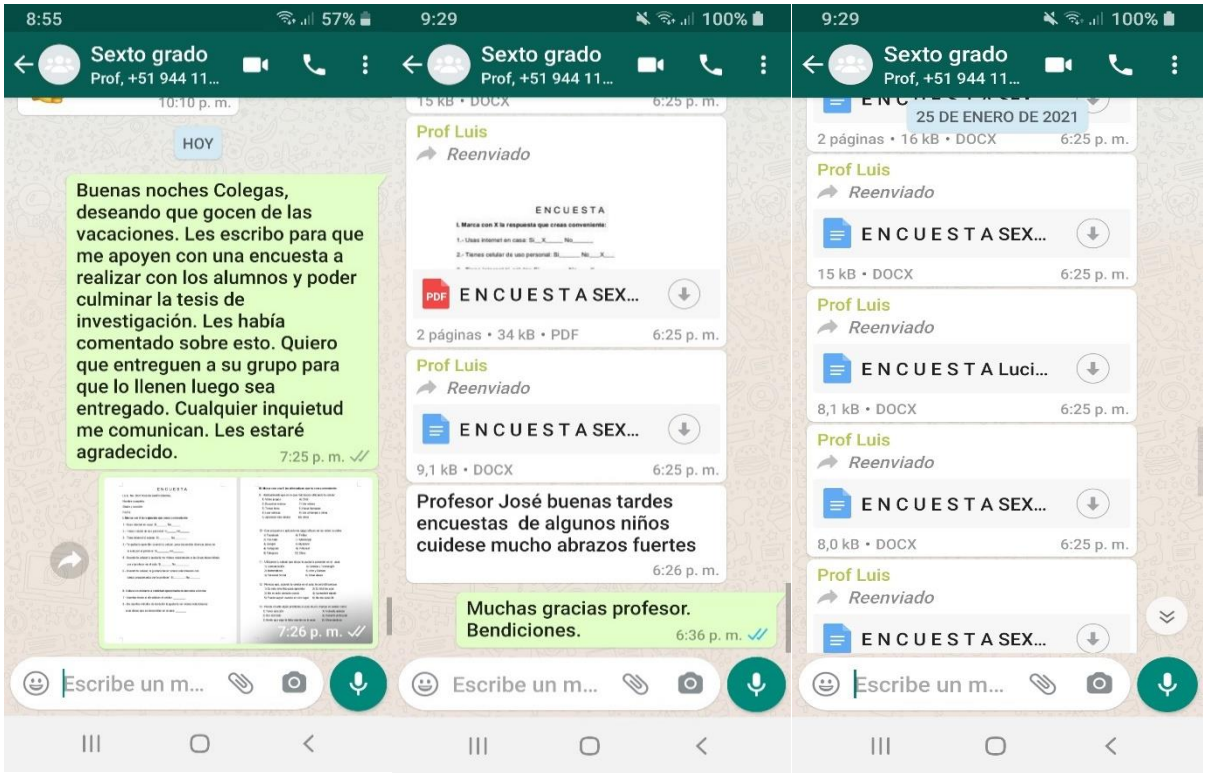
La presente indagación y sus resultados adquiridos utiliza el teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes, mejorará las estrategias dentro del proceso enseñanza aprendizaje, en la interacción educativa y el aprendizaje significativo; se pretende comprender una realidad socialmente construida en el campo educativo por los aportes de la nueva tecnología, una interacción entre el sujeto y el fenómeno de estudio, que busca interpretar el escenario con mayor profundidad expresada en interrogantes de la vida del estudiante en el tiempo y espacio específico; pero no será medido; a ello se suma la idea de la investigación cualitativa de Hernández (2014) al sostener que se utiliza la recolección y análisis de los datos para armonizar las preguntas a indagar o exteriorizar nuevas incógnitas en el proceso de desenlace.

El enfoque de la investigación será cualitativo, cuya perspectiva y lógica se orienta principalmente analizar casos concretos, porque se acerca a realidades objetivas que ayude a comprender el contexto en la que se desenvuelve la actividad educativa y desarrollar acciones que comprometan la praxis pedagógica del investigador; para ello requiere de una metodología que ayude a resolver la divergencia que se presente, en este caso elegimos el método del estudio de casos porque es una investigación práctica que busca encontrar conjeturas frente a la respuesta de un fenómeno para ampliar el conocimiento de un ambiente existente; además, permite analizar y determinar un método de análisis con diferentes

alternativas desde todos los ángulos que sean posible, para tomar decisiones objetivas y reales, utilizando una visión holística y sistémica. Por ello Yin (citado por Jiménez y Comet, 2016) manifiesta una idea básica sobre el estudio de caso, que “una investigación empírica estudia un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto de la vida real, especialmente cuando los límites entre el fenómeno y su contexto no son claramente evidentes”.

Figura 13

El WhatsApp como Medio de Comunicación para la Investigación



La metodología cualitativa para la producción de la información y/o datos comprenden la observación directa y participativa, la entrevista individual, la técnica del grupo focal, aplicar una rúbrica para reconocer competencias o habilidades socioemocionales en los estudiantes y la realización de una encuesta aleatoria para determinar su preferencia en el uso del teléfono inteligente; estas técnicas expresadas tienen como finalidad que la investigación a

realizar se pueda analizar e interpretar sus resultados obtenidos desde la indagación teórica al testimonio y viceversa. Asimilando estas técnicas nos lleva a plantear una triangulación como instrumento que permita reforzar la validez, realizar una triangulación con los datos, la teoría y la metodología; una triangulación metodológica nos permite lograr alcanzar la validez con mayor penetración, rigurosidad y amplitud.

2.2. Procedimiento de Muestreo

La investigación se realizará en la I.E.E. No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez del segundo nivel de educación básica regular (EBR) correspondiente al V ciclo comprende los grados quinto y sexto de primaria; pero la investigación tendrá como base referencial al sexto grado A, B, C y D del Distrito del Rímac, provincia de Lima, correspondiente a la Región Lima; edad promedio comprendido entre 11 a 13 años entre varones y mujeres.

Tabla 7

Muestra Experimental de los Alumnos de 6to. Grado de la I.E.E. Ricardo Bentín Sánchez

	Sección "A"		Sección "B"		Sección "C"		Sección "D"		
Edades	**H**	**M**	**H**	**M**	**H**	**M**	**H**	**M**	**Total Alumnos**
11 años	06	02	03	01	04	03	04	00	**26**
12 años	17	08	14	16	16	13	12	12	**108**
13 años	03	00	01	00	00	01	06	01	**12**
TOTAL	**26**	**10**	**18**	**17**	**20**	**17**	**22**	**13**	**143**

Nota: La cantidad total de alumnos del sexto grado 143 alumnos; 108 alumnos tienen edad de 12 años siendo la cantidad más numerosa.

Las muestras en la investigación cualitativas por lo general no se seleccionan con el propósito de representar una población, más bien se eligen con criterios más específicos cuya finalidad es ir a profundidad en la interpretación de un problema de investigación; por esta razón, las muestras cualitativas se dan o se selecciona al azar, por ello se dice que es una muestra no probabilística que busca una interpretación y no un análisis estadístico cuyo fin son muestras de estudios guiados.

2.3 Cronograma de Actividades

La investigación de carácter cualitativa para entender un fenómeno a profundidad requiere tener un orden para estar comprometida con la investigación que tratamos de identificar y proponer el cambio o renovar una práctica pedagógica que conduzca a una educación comprometida, razonable, intercambiable y fraterna que permita interpretar la realidad, por ello Montero y León (2002) propone las siguientes fases para un estudio de casos:

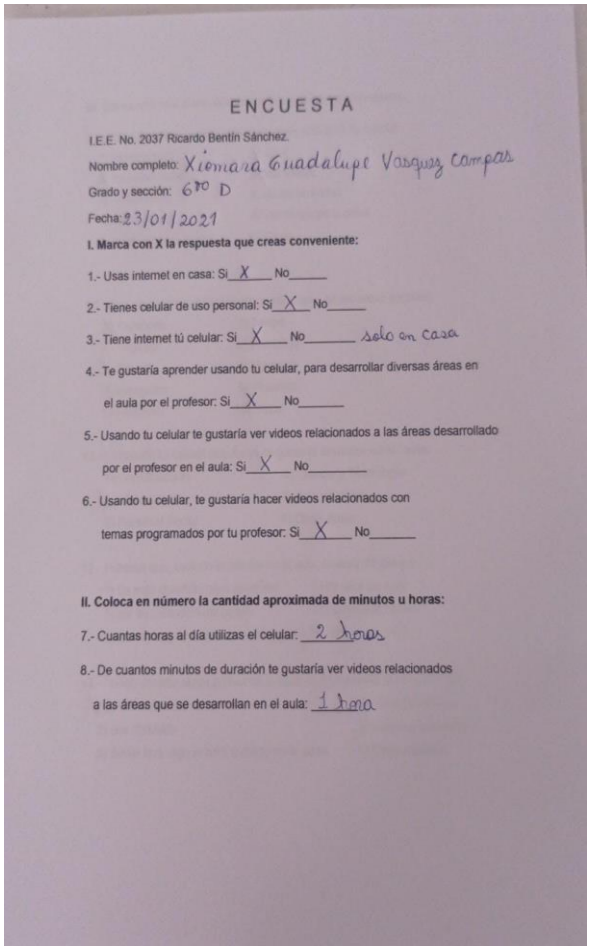
1. Definir y seleccionar el tema de estudio, aquí se determina y se prepara la estrategia de estudio; se identifica a los estudiantes a observar así mismo el tiempo de indagación.
2. Determinar y elaborar una serie de preguntas que me permitan analizar y establecer una hipótesis probable.
3. Localizar los fundamentos que comprueban sustentar la investigación.
4. Luego realizar los diagnósticos e interpretar la nueva realidad que se quiere conocer.
5. Redactar el informe de manera cronológica manifestando los sucesos observados de mayor relevancia.

Esto permite determinar si las referencias obtenidas están dentro de las cualidades para realizar el estudio de manera más certera y efectiva con validez y credibilidad. Encinas (1993) sostiene, que los datos por sí mismos tiene una restringida eficacia, pero si lo “hacemos

hablar” en ello reside la esencia en el análisis e interpretación de los datos; por ello la importancia que se debe tener en claro es que, los instrumentos utilizados en las investigaciones deben ser válidos y confiables.

Figura 14

Encuesta que nos Permitió Obtener Información



ENCUESTA

I.E.E. No. 2037 Ricardo Bentín Sánchez.

Nombre completo: Xiomara Guadalupe Vasquez Campos

Grado y sección: 6to D

Fecha: 23/01/2021

I. Marca con X la respuesta que creas conveniente:

1.- Usas internet en casa: Si X No_____

2.- Tienes celular de uso personal: Si X No_____

3.- Tiene internet tú celular: Si X No_____ solo en casa

4.- Te gustaría aprender usando tu celular, para desarrollar diversas áreas en el aula por el profesor: Si X No_____

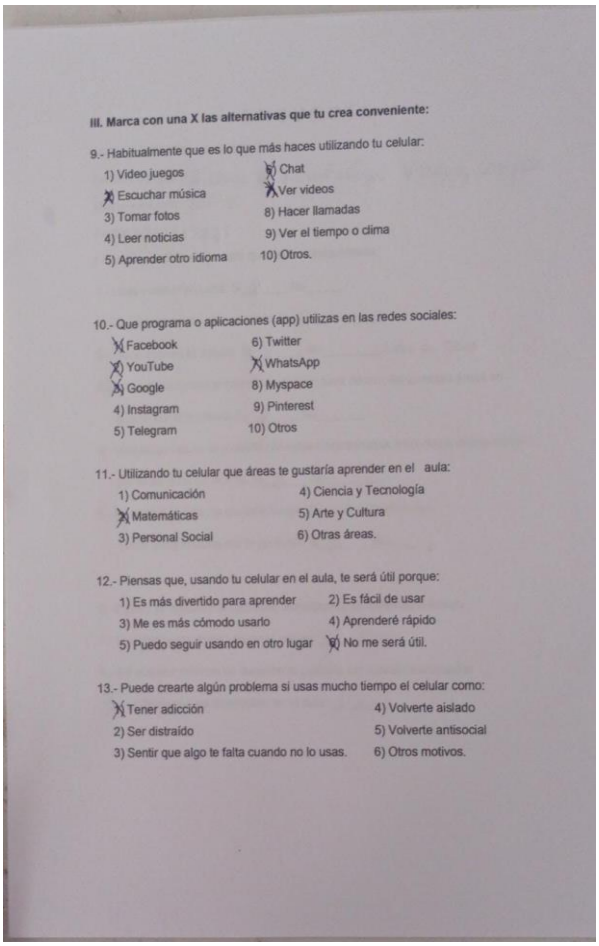
5.- Usando tu celular te gustaría ver videos relacionados a las áreas desarrollado por el profesor en el aula: Si X No_____

6.- Usando tu celular, te gustaría hacer videos relacionados con temas programados por tu profesor: Si X No_____

II. Coloca en número la cantidad aproximada de minutos u horas:

7.- Cuantas horas al día utilizas el celular: 2 horas

8.- De cuantos minutos de duración te gustaría ver videos relacionados a las áreas que se desarrollan en el aula: 1 hora



III. Marca con una X las alternativas que tu crea conveniente:

9.- Habitualmente que es lo que más haces utilizando tu celular:

1) Video juegos
X) Escuchar música
3) Tomar fotos
4) Leer noticias
5) Aprender otro idioma
X) Chat
X) Ver videos
8) Hacer llamadas
9) Ver el tiempo o clima
10) Otros.

10.- Que programa o aplicaciones (app) utilizas en las redes sociales:

X) Facebook
X) YouTube
X) Google
4) Instagram
5) Telegram
6) Twitter
X) WhatsApp
8) Myspace
9) Pinterest
10) Otros

11.- Utilizando tu celular que áreas te gustaría aprender en el aula:

1) Comunicación
X) Matemáticas
3) Personal Social
4) Ciencia y Tecnología
5) Arte y Cultura
6) Otras áreas.

12.- Piensas que, usando tu celular en el aula, te será útil porque:

1) Es más divertido para aprender
3) Me es más cómodo usarlo
5) Puedo seguir usando en otro lugar
2) Es fácil de usar
4) Aprenderé rápido
X) No me será útil.

13.- Puede crearte algún problema si usas mucho tiempo el celular como:

X) Tener adicción
2) Ser distraído
3) Sentir que algo te falta cuando no lo usas.
4) Volverte aislado
5) Volverte antisocial
6) Otros motivos.

Figura 15

Utilización del Zoom Para Hacer Entrevistas Grupales

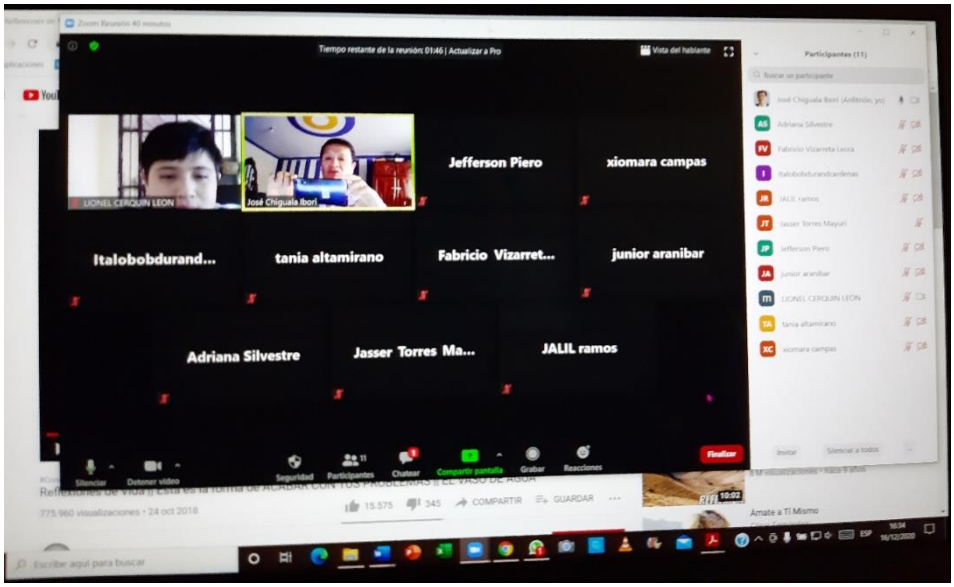


Figura 16

Aprovechando las Oportunidades para Obtener Información

Nota: Alumnos del sexto grado en una reunión, aproveché hacer una entrevista espontánea al ver que estaban usando su celular.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

El fenómeno producido por la nueva tecnología en el contexto real que hemos realizado en la indagación, hemos encontrado evidencias enfocado en distintas perspectivas al observar, analizar, describir e interpretar la realidad concreta para la obtención y redacción de la información, cuya deducción se expresa a seguir la orientación establecida por los objetivos trazados en el proyecto de investigación; encontrar si existe o no discrepancias para justificarlo planteamos una hipótesis garantizando la experiencia del estudio de casos; sin embargo, es importante señalar que las evidencias encontradas nos ha permitido dilucidar con las metas propuestas.

4.1. El Teléfono Inteligente con Relación a su Uso para Aprender

Sobre el uso del teléfono inteligente hay una marcada incidencia a favor para que los estudiantes quieran aprender en las aulas o fuera de ella, la muestra de estudio determina un mayor aumento y el interés por tener un teléfono inteligente para su uso personal sin depender del teléfono inteligente de su padre, madre o de algún familiar. Como se observa y hemos analizado que si desean los estudiantes aprender usando el teléfono inteligente, que lo ven algo novedoso, curioso y motivador; un medio que puede ser utilizado como instrumento para desarrollar conciencia sobre el aprendizaje personalizado con posibilidad de aprender en contexto no convencionales, si lo sabemos guiar u orientar podemos cambiar la percepción del tiempo que se pierde en tiempo productivo; por ejemplo cuando se viaja de un lugar a otro puede usar el teléfono inteligente para seguir repasando, estudiando o leyendo

alguna obra. Esta tendencia que va en aumento así lo confirman los datos nacional e internacional de organismos de investigación sobre el uso del teléfono inteligente que permitirá un aprendizaje ubicuo en las instituciones educativas (Ver Tabla 8). Si utilizamos en el aula tenemos que innovar para explotar la enorme capacidad de estos medios, pero esto no significa como dijera (Marqués, P. 2013, como se citó por la Universidad Politécnica de Madrid, 2013) “Los dispositivos digitales, son instrumentos útiles que permiten hacer más cosas, pero no garantizan los aprendizajes”.

> *“Si me gusta aprender usando el celular, pero aún no tengo lo mío propio, mi papá me prometió que va a comprar y quisiera llevarlo a la escuela y cuando lo tenga voy a cuidarlo para que no se me pierda porque ahí sí que mi papá me castiga...creo que, si aprenderé rápido porque me gusta usarlo para aprender, debe ser bonito ya quiero hacerlo”*

Tabla 8

Hogares con Servicios de Telefonía Fija y Móvil

Acceso a Teléfono	**2019**	**2020**	**Variación Porcentual**
Solo Teléfono Fijo	1,1 %	1,1 %	0,0 %
Solo Teléfono Móvil	69,9 %	73,6 %	3,7 %
Ambos	21,6 %	19,7 %	-1,9 %
Ninguno	7,4 %	5,5 %	-1,9 %
Total	**100 %**	**100 %**	

Nota: El incremento sobre el uso de teléfono móvil va en aumento es el único que su variación de puntos porcentuales es positiva, esto es una buena señal como se ha demostrado en la investigación. Fuente INEI

4.2. Uso del Internet Fijo e Internet Inalámbrico o Wifi

El cuanto, al uso del internet fijo en casa, existe una gran mayoría que la usa, especialmente es una manera de controlar a los estudiantes que no tienen internet en su teléfono inteligente; usan el teléfono solamente para contestar o llamar, ya estando en casa pueden usar el internet fijo que también tienen wifi o internet inalámbrico, usando en forma libre, pero en su hogar; de esta manera los padres controlan el uso indebido del teléfono inteligente. En cuanto a los estudiantes que tienen internet wifi en su teléfono inteligente se demuestra mayor control emocional en el uso; esto demuestra que toda persona consciente al usar el teléfono inteligente tiene un límite por eso tienden a regular su uso excesivo, los padres mismos son los que ponen las condiciones y límites. Según lo que hemos venido analizando los estudiantes usan el teléfono inteligente durante un promedio diario de 3 a 6 horas; la recomendación establece entre 4 o 5 horas recomendado según Eiroa, E. mencionado por Rodríguez, U. (2019). También se observa una tendencia hacia el uso del internet en casa, hay mayoría pero no ha ido en aumento (Ver Tabla 9), se mantiene conforme se hizo una encuesta al principio para hacer las actividades virtuales del programa aprendo en casa del Ministerio de Educación; esto demuestra que la finalidad es usar el teléfono inteligente con internet inalámbrico o wifi; el internet fijo en casa no está al alcance de los consumidores de escasos recursos económicos, porque no están en las condiciones de comprar una PC o Laptop adicional. Analizando esta actitud y basado en otras investigaciones se determina que las personas prefieren más un dispositivo móvil que una PC o Laptop porque les resulta más económico; además, se demuestra que han sido superados en venta por los teléfonos inteligentes; esto señala que su preferencia se debe al uso del internet inalámbrico o wifi que vienen incluidos y cada vez está al alcance de la población por ser más económico, se ha convertido en uso masivo y de preferencia por la nueva generación (Ver Figura 13). Esta tendencia ya no es novedad porque ya ha sido analizado e investigado por instituciones de marketing sobre la producción e inclinación de preferencia entre otras razones.

"En mi casa tengo internet, pero mi celular no, mi mamá me dice que aún no es tiempo para usar internet en mi celular porque me voy a volver vicioso, ojalá que muy pronto tenga internet en mi celular y lo pueda llevar a varios sitios... Si, me gusta llevarlo a la escuela cuando pase toda esta pandemia, por ahora no quiero decirle a mi mamá porque no tenemos dinero para tener internet en mi celular, pero será muy bonito para ver el Facebook y poder chatear con mis amigos…"

Tabla 9

Según el Área de Residencia, Hogares que Tienen Internet Fijo

Área de Residencia	2019	2020	Variación Porcentual
Lima Metropolitana	43,8 %	42,0 %	-1,8 %
Zona Urbana	19,3 %	16,0 %	-3,3 %
Área Rural	0,3 %	0,4 %	0,1 %
Total	**22,7 %**	**20,8 %**	**-1,9**

Nota: La telefonía fija está perdiendo campo porque los teléfonos inteligentes están siendo más utilizados, esto se ha demostrado en nuestra investigación. Fuente: INEI

4.3. Deseo de Aprender a Través de Videos desde su Teléfono Inteligente

Existe preferencia al usar el teléfono inteligente para ver videos o realizar videojuegos relacionados con los temas o áreas de aprendizaje realizados por el profesor. En la realidad los estudiantes, realizan estas acciones en casa o en otro lugar, pero no en la escuela con temas de aprendizaje, está ampliamente confirmado el uso de los videos y videojuegos que agradan a los adolescentes una tendencia que se ve rodeado de imágenes en movimiento, fotos a través de una pantalla cambiando la visión del filósofo chino Confucio "una imagen vale por mil palabras", la gran cantidad de fotos, imágenes y videos disponibles en la web nos

exige una reflexión en torno a los nuevos desafíos educativas. Con el crecimiento del internet va en paralelo los videos, se habla que los audiovisuales crecerán para el año 2020 al 80 % de todo el tráfico global de datos móviles, el 90 % del contenido en las redes sociales serán vídeos y está centrada para la generación Z (Skaf, E., 2018). Es muy importante establecer criterios para seleccionar vídeos educativos en los distintos momentos de enseñanza: si usamos los videos como un recurso educativo usado con el teléfono inteligente, el video cautiva más que el texto. La revista Temas para la Educación (2011) afirma la importancia del uso del video en el aula "facilita la construcción de un conocimiento significativo dado que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de experiencias que estimulen los sentidos y los distintos estilos de aprendizaje en los alumnos. Esto permite concebir una imagen más real de un concepto".

Hay una tendencia observada que los estudiantes desean ver videos sobre el tema o área de aprendizaje de 1 a 30 minutos aproximado de duración; aunque la experiencia y conocimiento a través de la investigación nos demuestra que un video debe durar entre 1 a 5 minutos; esto nos lleva a determinar que ellos ya saben cómo manejar o usar para reproducir un video; por tanto, se pueden usar en distintos momentos del proceso enseñanza aprendizaje; entonces es necesario buscar estrategias didácticas para su uso en los diseños formativos.

> *"Yo sí puedo ver películas y videos de YouTube, pero a veces veo algunos temas que no entiendo especialmente de matemática para hacer mis tareas, mi papá no quiere que esté viendo mucho tiempo me dice que me voy a malograr los ojos, pero a veces veo más cuando mi papá se va a trabaja, mi mamá no me dice nada, con tal que no le fastidie y cuide a mi hermanito...yo quiero aprender con video en la escuela con mis compañeros, será chévere si se hace en la escuela…"*

4.4. Evidente Deseo por Hacer Videos

En cuanto a la elaboración de videos por los propios estudiantes existe una moderada actitud de estudiantes que, si desean hacerlo, pero otro grupo que no lo desean; existe una evidencia observable que los estudiantes que no tienen internet en sus teléfonos inteligentes son lo que no quieren hacer videos; esto demuestra que no es el deseo de aprender para hacer video sino por lo que no tiene internet wifi en su celular, lo otro se debe al desconocimiento de cómo elaborar un video. Si se toma en cuenta el deseo de aprender por videos sobre el tema o área de aprendizaje y elaborar un video se estaría aceptando que la tecnología avanza y los videos digitales abundan por tanto los beneficios también; elaborar videos referentes a proyectos, trabajos y asignaciones serán una buena señal porque seguirá aumentando, pero ya podemos ir avanzando. Quezada, M. (2015) manifiesta que “El uso de la imagen en movimiento es un gran atractivo por el cual los jóvenes de la actualidad se ven cautivados, ya sea en forma de video juegos, programas de televisión, videos de canciones, películas, etc. Todos estos son elementos requeridos en el proceso educativo. Es por esto por lo que se propone la creación de videos didácticos sobre los temas que se están estudiando en la clase”.

Observamos también que actualmente hay estudiantes que usan los videos o ven videos en línea para hacer sus tareas o trabajo escolar y prefieren ver videos en el área de matemática, ciencia y tecnología; y arte y cultura. Esto nos demuestra que los audios videos van en aumento cada año y los estudiantes prefieren aprender por videos sin duda es una tendencia, que llegó a quedarse.

> *“Mi hermano me enseñó como se puede hacer un video es fácil, pero no sé cómo hacer cuando quiera hacer mi propio video sobre un tema de la clase, debe ser lo mismo; me gustaría hacerlo con mis compañeros sería mejor porque nos apoyamos”*

4.5. Actividades Usadas por los Estudiantes al Usar el Teléfono Inteligente

El tiempo que dedican usando el teléfono inteligente se observa una inclinación alta dedicado a realizar videojuegos, escuchar música, ver vídeos y realizar mensaje por el chat respectivamente, es importante utilizar estos usos para realizar procesos enseñanza aprendizaje, solo es cuestión de invertir el tiempo para aprender alentando metas de aprendizaje; es decir aprenden a aprender, ser consciente y tomar control de su propio aprendizaje. Otro papel importante juega las redes sociales en la nueva sociedad, el desafío de este universo tiene como fin la interacción social digital, con contenidos de diferentes aspectos en función del tipo de red social que se use pudiéndose intercambiar información de diversa índole; un fenómeno más llamativo de una nueva filosofía de comunicación donde intervienen millones de personas a diario; aunque últimamente existen en las redes sociales infinidad de recursos que sirven como apoyo para fortalecer los ambientes de aprendizaje denominado por Castañeda, L. y Adell, J. (2013) entornos personales de aprendizaje (PLE) y redes de aprendizaje personalizado (PLN) un sistema educativo ecológico en red, sistema que ayuda a los estudiantes a tomar y gestionar su propio aprendizaje; según Silva, A. y Martínez, D. (2017) manifiestan al decir lo que se busca es “establecer las relaciones y la incidencia del teléfono inteligente en el diseño tecno-pedagógico, las mediaciones de aprendizaje, los dispositivos de interacción y los elementos que hacen parte del proceso en ambientes virtuales de aprendizaje”; es un tema que debe tenerse en cuenta para el desarrollo didáctico, usando el teléfono inteligente como una herramienta de apoyo; también se puede percibir que existe un elevado número de estudiantes que le es divertido aprender con estos dispositivos móviles, además de fácil y cómodo se aprende rápido y mejor; esto nos demuestra que la tecnología móvil tiene términos motivacionales en cualquier ambiente educativo fuera o dentro del aula. El INEI (2020) en la Encuesta Nacional de Hogares realizada el primer trimestre del año 2020 se demuestra un incremento porcentual de 8,5 % con respecto al primer trimestre del año 2019 en alumnos de educación primaria (Ver tabla 10)

"Tengo mi celular con internet y puedo hacer varias actividades a la vez, pero me gusta más estar en el Facebook y chatear con mis amigos; aunque mi papá me controla cuando él está en casa, cuando está en el trabajo hago videojuegos pasando varias horas, pero me doy cuenta de que no debería hacerlo, pero me gusta. Si me gusta llevarlo a la escuela ojalá que mi mamá y mi papá me lo permitan"

Tabla 10

Según nivel Educativo, Estudiantes de 6 Años a más que Usan el Teléfono Celular

Nivel Educativo	2019 %	2020 %	Variación %
Primaria	60,9 %	69,4 %	8,5 %
Secundaria	84,7 %	89,0 %	4,3 %
Superior no universitaria	90,6 %	93,9 %	3,3 %
Superior Universitaria	87,5 %	91,0 %	3,5 %
Total	**83,9 %**	**87,9 %**	**4,0 %**

Nota: En los alumnos de primaria se va acrecentando como lo demuestra la variación en puntos porcentuales, esto demuestra el aumento por el uso del teléfono inteligente. Fuente INEI.

4.6. Son Consciente sobre el Uso Excesivo del Smartphone

Analizando y recabando información sobre el uso excesivo de los teléfonos inteligentes, se observa que son conscientes de algunas enfermedades que puede acarrear, muchos de los estudiantes aceptan porque sus padres y familiares así lo recomiendan; pero individualmente los estudiantes aceptan que se vuelven distraídos, se aíslan de los demás y se vuelven antisocial; también expresan que hay cansancio de la vista y cuando se emocionan

demasiado se les quita el sueño; se ha aumentado los problemas auditivos por escuchar música con auriculares, la organización mundial para la salud (OMS) ha pedido que las compañías que en sus diseños incluyen niveles seguros de audición y recomiendan la regla 60/60 que significa no exceder del 60% del volumen total durante más de 60 minutos (Fernández, I., 2018). Estar conectado en exceso o la hiperconectividad ha originado dolencias, lesiones, consecuencias en salud mental, física y psicológicas (El Universo, 2020) e incluso se habla de daños cerebrales por las ondas que emiten estas herramientas; existen estudios sobre el uso y abuso de estos dispositivos que demuestran una adicción severa a grave; es necesario tener presente la frase que dice “Toda cosa en exceso es malo” lo que tenemos que hacer es regular su uso.

> *“Mi mamá, mi papá y mi hermana mayor siempre me dicen que no debo usar mucho tiempo en el celular porque te vas a volver loco, ciego y sordo yo me asusto, pero me pongo a pensar cuántos usan estos aparatos y no están enfermo, creo que mi familia no quiere que use el celular, porque cuando estoy usando en videojuego no hago caso a nadie porque me distraigo y me molesto cuando me dicen que lo apague. A mi amigo su papá le quitó el celular, pero a mí no me quitan, pero ya me está doliendo el cuello y mis ojos, voy a cuidarme porque no quiero quedarme ciego”*

4.7. Sobre el Desarrollo de Competencias Socioemocionales

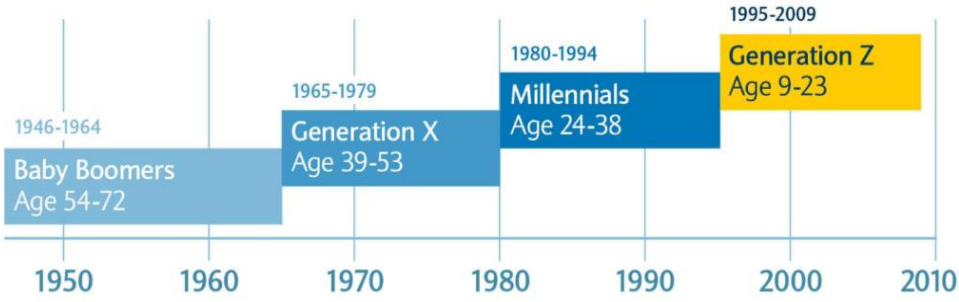
Con relación a las competencias o habilidades socioemocionales aplicamos la rúbrica elaborada para observar y determinar qué competencias pueden desarrollarse usando el teléfono inteligente, teniendo en cuenta que no es una competencia cognitiva sino referido al desarrollo social, emocional y el estilo de vida, estas acciones son comportamientos reconocible, observables quedando claro que no se crece con información sino con habilidades que pueden ser desarrollados; entonces estas competencias van a permitir

relaciones más favorables, con equilibrio emocional para generar estado de salud y bienestar tanto como individuo y en sociedad; si analizamos estas habilidades o competencias están presentes en nuestras vidas desde que nacemos y se prolonga durante el ciclo de vida humana; en los pequeños se desarrollan de acuerdo con su desarrollo normal del lenguaje; en los adolescentes están características se agregan otras como su identidad, independencia, egocentrismo, sociabilidad. Hemos podido observar que los estudiantes vienen con sus propias competencias, capacidades, habilidades, actitudes, comportamiento y destrezas que podemos identificar como contenido educativo o pedagógico pero que en sí es toda su estructura ontológico como ser humano, pero no podemos aceptar que todos tienen la misma habilidad o desarrollan competencias socioemocional por igual, somos diferentes que nos hace difícil de considerar a todos con la misma habilidad, algunos desarrollan más que otros dependiendo de muchos otros factores como desarrollar competencias interpersonales e intrapersonales, habilidades de autorregulación emocional que no nos hace suficiente para identificar a cada individuo; a esto se confirma en la página web de Inoma (2020) al decir que “La importancia del desarrollo socioemocional se ve en las consecuencias que genera, pues tiene un alto impacto en la autoestima, en las habilidades cognitivas, como la atención, la comprensión o la memorización y las metacognitivas como la planificación y el control” lo mencionado hace que la educación sea más integral.

De acuerdo a la actividad realizada se nota que la mayoría de los estudiantes al usar el teléfono inteligente si comparten sus ideas y opiniones, demuestran además la intención de trabajar con los demás y de forma grupal, siempre quieren estar en contacto y compartiendo ideas, tienen habilidades para manipular el teléfono inteligente, se acostumbra y se adecua fácilmente sintiéndose cómodo con sus compañeros, controla sus emociones en cuanto hay discrepancia sobre opiniones diferentes, aporta en la convivencia para un ambiente democrático. están siempre motivados haciendo un ambiente agradable y placentero en el grupo, hacen preguntas más de lo acostumbrado. Es notable la motivación

que se observa al usar esta herramienta digital en sus quehaceres sobre las actividades educativas en el desarrollo de las áreas programas.

> *“Es bonito usar el teléfono inteligente en el aula, me encanta me gustaría hacerlo siempre, ojalá que mi papá me permita llevarlo para la escuela, quiero aprender de esta manera sé que voy a aprender rápido, si lo uso de a poco no me va a hacer daño, me gustaría hacer trabajos con mis compañeros, debe ser divertido como jugar plei”*



Nota: La Generación Z ya está entre nosotros, nacieron con la tecnología móvil

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN

4.1. Antecedentes a la Interpretación

Hemos concluido la investigación determinado por nuestras observaciones, balances y deducciones, se demuestran dos grandes variables que ha influenciado en nuestra investigación las cual nos invita a discutir para fundamentar nuestras inquietudes sobre el uso del teléfono inteligente y por otro lado, el desarrollo de competencias socioemocionales; dualidades que nos impulsó a realizar esta indagación y que nos plantea interrogantes de qué manera están influenciando en todo el proceso que hemos venido tratando de interpretar y nos invita seguir examinando; sin embargo, hemos podido comprobar con responsabilidad que muchas investigaciones como la realizada por Orosco, J.; Pomasunco, R. y Torres, E. (2020) quienes demuestran en su conclusión un gran impacto en el uso del teléfono inteligente en los alumnos; Cabanillas, A. L. E. (2018) en su disertación señala un rendimiento académico positivo al usar el teléfono inteligente; Sosa (2018) en su investigación demuestra un rendimiento académico positivo; Guerra (2018) quien menciona que hay un rendimiento alto entre el uso del teléfono inteligente y el aprendizaje; todo lo citado demuestra la importancia del teléfono inteligente en el ámbito nacional. En cuanto en el ámbito internacional Mojarro, A. (2019) concluye en su tesis al usar el teléfono inteligente un rendimiento académico más significativo; Vega, M. (2018) manifiesta en su investigación que el teléfono inteligente es motivador, favorece la autonomía, mejora el proceso enseñanza aprendizaje. Estas expresiones positivas son evidencias demostrables que el uso del teléfono inteligente tiene un gran potencial pedagógica; sin embargo, es necesario seguir investigando para demostrar e incorporar como un recurso de apoyo en el proceso educativo.

Con relación a la variable, desarrollo de competencias socioemocionales se comprueba, que al usar el teléfono inteligente por sí mismo como un medio, es ya un elemento emocional colmado de valores como expresa Ortega, I. (2020) al considerar que el teléfono

inteligente ya es trascendencia, porque dice si lo usamos con sensatez, prudencia, pragmatismo y juicios son ya valores que deben ser aprendidos para toda la vida y concluye diciendo que el teléfono inteligente bien usado es ya una escuela de valores para la vida. Con el simple hecho de usarlo ya está manifestando emociones; utilizarlo para desarrollar habilidades socioemocionales requiere seguir investigando desde el punto de vista personal y colectivo; Sánchez, F. (2018) refuerza al decir que usando el teléfono inteligente se forman valores de concientización, pero no solo en definir el estilo de vida sino en las prácticas de valores en la convivencia democrática; además Vega, M. (2018) sostiene que el uso del teléfono inteligente puede dar lugar a efectos positivos en el estudiante, desde perspectivas conductuales, afectivos y cognitivos.

Analizados esta variables ahora queremos partir de tres grandes acontecimientos, disciplinas que han contribuido a que esta sociedad tenga cambios profundos en muchos aspectos que hemos venido mencionado en el desarrollo de la investigación y que nos impulsó hacer realidad con la ejecución, porque creemos conveniente que todo estos sucesos se deben a las influencias producido por el avance de la ciencia y la tecnología; entre muchas otras hemos considerado tres disciplinas importantes como la tecnología, la neurociencia y la bioética que nos inspiró para la realización de nuestro proyecto de investigación concluyendo con este informe.

4.1.1. Con la Tecnología

Estamos viviendo cambios acelerados nunca visto de perspectiva diferente en la ciencia, tecnología, comunicación y por supuesto en educación; una sociedad que está en constante cambios inclusive no proyectadas que afloran por las circunstancias producido por estos avances generando nuevas formas de comunicarnos, relacionarnos, aprender y cómo vivimos; sobre todo en el uso de instrumentos tecnológicos que han generado nuevos servicios y productos, nuevas formas de construir y acceder al conocimiento; y, la educación

debe adaptarse para evolucionar junto a la nueva sociedad, caminar en similitud e ir incorporando los cambios producidos.

De esta forma la educación debe ir asimilando e incorporando tecnología y nuevas formas para acceder a nuevos recursos de aprendizaje; además de evolucionar, se debe innovar para producir cambios que permitan mejorar los procesos formativos y de aprendizaje, ya que actualmente estos cambios influyen al incorporar tecnología, nuevas tendencias y nuevos procesos. Pero no todo, es incorporar ni tampoco usar la mejor tecnología; sino más bien, es la de saber distinguir cuál es lo más adecuado a la realidad educativa en que se ubican y poder realizar esas innovaciones, porque por hacer un bien a veces los sucesos salen peores y como dice Fidalgo, A. “Muchas veces lo más novedoso, la última moda o tecnología se comportan como el árbol que no deja ver el bosque”. Es importante y adecuado saber usar la tecnología, igualmente si vamos a usar teléfonos inteligentes en el proceso de enseñanza, tenemos que hacerlo tomando en cuenta de no caer en el exceso, de invertir nuestro tiempo y no lograr el objetivo deseado. Innovar es pues, producir cambios que permitan mejorar el proceso formativo y del aprendizaje que sean sostenibles, transferibles, eficaces, eficientes; muchas de las veces estos cambios se logran incorporando tecnología de la información y comunicación.

4.1.2 Con la Neurociencia

Por otro lado, es transcendental destacar la importancia de la neurociencia que ha descubierto y aún sigue aportando en educación, a partir de los años noventa se denominó década del cerebro; fueron años decisivos para la neurociencia, grandes investigaciones se empezaron a retomar con el apoyo de innumerables instrumentos tecnológicos creados por el hombre. La educación asimila los aportes sobre el desarrollo del aprendizaje con nuevas líneas de pensamiento, relacionando los conocimientos de pedagogía, psicología cognitiva y

la neurociencia con el fin de apoyar en forma conjunta a los agentes educativos en la mejora por conocer el cerebro y el aprendizaje surgiendo una nueva ciencia llamada Neuroeducación. El cerebro es un órgano en permanente evolución, desde sus orígenes empezó a formarse a través de procesos de selección, fortaleciendo algunas conexiones neuronales y eliminando otras, modificándose de una generación a otra; es decir, que las conexiones sinápticas que se producen tienen más posibilidades adaptativas de subsistir y conservarse, son las más ventajosas para las circunstancias del entorno o del ambiente en que se desenvuelven; es por eso que somos únicos e irrepetibles entre nosotros, haciéndonos individuos diferentes; además, somos únicos seres capacitados para reconocer el pasado y planificar el futuro; de pensar y meditar consigo mismo; permitiéndose una mejor adaptación al medio; además, dotados de un mecanismo necesario para ser consciente de que existimos, formándose en esa lucha constante de supervivencia; desde sus orígenes distingue, participa y obtiene información constante con el propósito de ir regulando su existencia manteniendo buena relación con su medio ambiente, ganando experiencia para solucionar en un primer momento el peligro y más adelante los perjuicios en sociedad; estas características, es uno de los primeros rasgos cognitivos que el hombre empezó a desarrollar y aprender gracias a la información y la experiencia.

Tomando en cuenta estas acciones, genéticamente el cerebro está preparado para formarse; ahora sabemos que nuestro discernimiento crea formas de aprender porque trasciende gracias a su plasticidad y por el instinto de supervivencia; Wolfe (2010, como se citó por Navarrete, D. y Villamil, E., 2020) manifiesta que “La neuroeducación o neurociencia educativa, es el constructo que se origina ante la intervención y la aplicación de la neurociencia en lo educacional” pues existen diferentes formas y tipos como aprender; por ejemplo la observación, imitación, por acciones repetidas, por consecuencias de las conductas; también de la forma inconsciente, utiliza diferentes vías buscando patrones para hacerlo más fácil el aprendizaje relacionando el sentido y significado de lo que percibe por su propia naturaleza de subsistir, estableciendo rutas porque le gusta las novedades, los retos

y los desafíos logrando aprender a golpes de errores y de aciertos realizados a través de su existencia.

4.1.3. Con la Bioética

En estos últimos años se ha puesto mucha importancia sobre la mente respetuosa y la mente ética, así lo describe Gardner, H. como mente del futuro que va más allá de lo cognitivo, pero reforzando a estas ideas en 1971 el doctor Potter, V. mencionaba que existen dos culturas: ciencias y humanidades; decía a la vez, que es imposible comunicarse una de la otra y viceversa; dando razón, que a causa de esa deficiencia el futuro de la humanidad es incierto, él construyó un puente entre estas dos culturas manifestando que los valores éticos no pueden estar separados de los biológico, dijo que la humanidad necesita de una nueva sabiduría que permita que el conocimiento sirva para mejorar la calidad de vida y la supervivencia del hombre, a esta importancia dio origen a la disciplina de la Bioética, que es la que combina el conocimiento biológico con los valores humanos, aplicándose como una ciencia de la supervivencia humana. Con esta disciplina aún en sus inicios se muestra al mundo la importancia que no solo el conocimiento va a cambiar el mundo por sí solo tiene que estar acompañado con todo lo que es humanidad; inclusive Garner nos menciona que existe una Inteligencia Existencial o llamada inteligencia espiritual o también trascendental, que es parte de la inteligencia múltiple que posee el hombre, son cuestiones inherente al ser humano, algunos tienen estas habilidades bien desarrollados pero otros no, lo considera como único en los seres humanos para dar respuesta a estas cuestiones durante el paso por la vida; es el significado de la vida, de la muerte, del amor que abarca el ámbito de lo infinito donde el ser humano puede imaginar pero no puede coger ni tocar, que en la realidad ronda con la imaginación; gran parte de la ciencia se centra en querer entender nuestra existencia en el mundo físico, biológico y social; los filósofos usan temas existenciales como la filosofía del existencialismo y nosotros especialmente cuando estamos solos pensamos en lo que nos va a pasar o pasará a otros. Las preguntas existenciales están en todas partes, como

educadores podemos alentar con estos tipos de preguntas ayudando a los estudiantes a formarlas abordando estas cuestiones a través de disciplinas, obras de arte, dando buenos ejemplos e intentando ayudar a conciliar al encontrar respuestas en estos tiempos difíciles que están derribando la vida personal como social muy opuesto a la espiritualidad como el consumismo, materialismo, individualismo entre otros; se debe lograr un tipo de persona cuya personalidad debe ser respetuoso y ético, que es lo que debe ser el ideal de una institución educativa y debe convertirse en el centro de toda educación porque lo más importante es recuperar desde lo más profundo al tipo de seres humanos que vamos a dejar en este mundo sobre la vida para construir más no destruir.

4.2. Interpretación y Discusión de los Resultados

Tomando en cuenta estas disciplinas permitió discrepar causando curiosidad y nos condujo a realizar nuestra investigación utilizando la tecnología en este caso usando el teléfono inteligente en educación para lograr competencias socioemocionales tomamos los aportes de la neuroeducación y por último las ideas de la bioética que demuestra que los hombres necesitamos del conocimiento como de humanismo para construir y vivir en armonía en este mundo. Esta intuición nos permitió indagar tratando de explicar el fenómeno educativo para lograr alcanzar los objetivos trazados usando el teléfono inteligente en el aula o fuera de ella para establecer su uso adecuado, identificando qué tipos de competencias socioemocionales podemos desarrollar y luego identificar metodologías que se puedan utilizar al desarrollar estas actividades.

El objetivo general que nos planteamos alcanzar nos indica: **“Analizar el uso del teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes…”**

Las actividades realizadas para alcanzar el objetivo utilizamos la observación, entrevistas, encuesta, aplicación de una rúbrica con los estudiantes hemos podido comprobar que si es posible desarrollar competencias socioemocionales en el aula, los estudiantes demuestran gran interés por usar el teléfono inteligente en el aula y fuera de ella, el simple hecho de usarlo expresan gran interés por aprender porque lo encuentran como algo atractivo y motivador para hacer actividades con el dispositivo móvil, se demuestra mucho valor al dispositivo, voluntad para trabajar y compartir con sus compañero. El desarrollo de las competencias socioemocionales se demuestras que hay subcategorías, pero en el trabajo educativo con lo que hemos realizado se puede distinguir las capacidades, pero en su conjunto, en forma integral, necesitamos de mayor investigación en otros niveles o categorías para poder determinar una competencia específica.

Se demuestra una gran oposición para el uso de estos dispositivos móviles por parte de los padres de familia no desean que sus hijos lo usen para aprender, piensan que es más bien un distractor para su aprendizaje; en la encuesta que se realizó con algunos de los estudiantes muchos padres ignoraron para que sus hijos no realizaran la encuesta, la entrevista entre otros instrumentos que sirvieron para obtener información.

Tabla 11

Población de 6 Años a más que Usa Internet con el Teléfono Inteligente

Área de Residencia	Año 2017	Año 2020	Incremento en Porcentaje
Lima Metropolitana	78,4 %	88,0 %	9,6 %
Zona Urbana	70,7 %	87,3 %	16,6 %
Zona Rural	55,2 %	90,3 %	35,1 %

Nota: Desde el año 2017 hasta el 2020 ha ido creciendo en todas las áreas residenciales de forma ascendente el uso del Teléfono Inteligente según INEI.

Con respecto al uso del internet desde el teléfono inteligente el 87,9 % de la población peruana lo usa y el 75,1 % de los jóvenes y niños peruanos entre 6 a 17 años acceden a internet por su celular según el informe INEI (2020), esto nos demuestra que el incremento del uso del internet inalámbrico y el uso del teléfono inteligente también va en aumento como se observa en la “Tabla 11” y “Tabla 12”.

Tabla 12

Uso del Teléfono Móvil en la Población de 6 a Años a más

Grupos de Edad	2019	2020	Variación en Porcentaje
6 a 11 Años	48,3 %	57,9 %	9,6 %
12 a 18 Años	69,3 %	76,4 %	7,1 %
19 a 24 Años	90,6 %	92,4 %	1,8 %
25 a 40 Años	92,2 %	94,5 %	2,3 %
41 a 60 Años	89,4 %	93,7 %	4,3 %
60 y más	81,6 %	80,0 %	7,4 %

Nota: Los niños y adolescentes son los que más están usando el teléfono inteligente su variación porcentual es alta en comparación al año anterior y las edades, esto confirma que los niños de 6 a 11 años son los que están deseando aprender a través del móvil, según INEI.

Se ha determinado que el uso del teléfono inteligente es un apoyo importante para desarrollar competencias socioemocionales, la investigación realizada nos lleva a plantear la siguiente hipótesis: **“Usando el teléfono inteligente en el aula o fuera de ella se consigue desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes”**

CONCLUSIONES

Estamos sumido en un mundo que cambia constantemente y no podemos estar mirando pasivamente estas novedades que van a un ritmo apresurado, la tecnología y el conocimiento están cambiando la vida de las personas y de las instituciones en el mundo. Hablamos de una sociedad del conocimiento y de una gran cantidad de dispositivos tecnológicos que el hombre está usando en su vida diaria, tanto en el hogar como en el trabajo. Nadie duda ya de estos avances, pero muchos están tratando de hacerlo cada vez más útil en beneficio del hombre; es así, que la educación también está dando ese giro en busca de una mejor calidad educativa; el estudiante siendo el eje principal busca orientar un tipo de aprendizaje en la que él sea el propio protagonista en administrar, autorregular su aprendizaje y estar preparado para aprender por sí mismo; usando los dispositivos móviles contribuye a fortalecer su entorno personal y social de aprendizaje. Claro está, que estos dispositivos por sí mismo, son un ente motivador con características propias que hacen más atractivo su uso a quienes lo manejan; existe una demanda importante de los estudiantes de tener un teléfono inteligente lo consideran ideal para usarlo en las aulas o fuera de ella con fines educativos con posibilidad de aprender en contextos no convencionales.

Existe un marcado interés de los estudiantes por usar el teléfono inteligente en las aulas y fuera de ellas, por tener una alta motivación, fácil de usar, de transportar, es ideal para aprender, que puede ser útil para desarrollar competencias o habilidades socioemocionales. Se plantea una necesidad de desarrollar competencias socioemocionales considerado también como las habilidades del siglo XXI, que permiten afrontar esta nueva sociedad producto del avance de la ciencia y la tecnología. Es una herramienta que no solo sirve para obtener conocimiento, sino que a la vez permite desarrollar habilidades blandas como la autoconciencia, autogestión, conciencia social, capacidad para relacionarse con otros y tomar decisiones responsables.

Los alumnos observados con edad promedio de 12 años, una generación con sus propias características originado por la nueva sociedad, denominado generación Z, quienes han nacido con el teléfono inteligente y con el internet inalámbrico o wifi; son quienes conviven con la tecnología, son prácticos, entusiastas, afronta los retos, aprenden por sí mismo; son generación que prefieren utilizar los audiovisuales y las pantallas que se pueden aprovechar para cultivarse, corregirse o disciplinar sus habilidades socioemocionales.

Se demuestra un deseo en los estudiantes de hacer actividades educativas en el aula usando el teléfono inteligente; tendencia a abrir el inmenso abanico de posibilidades, para usarlo con fines educativos, instrumento móvil que tiene gran capacidad de almacenar datos y realizar actividades, parecido a la de una mini computadora pero de bolsillo con mayor conectividad a través del internet inalámbrico o wifi permitiendo llevar consigo mismo en cualquier lugar y en el momento deseado, con función multitarea, como reproductor de videos, cámaras, mp3, podcast, redes sociales, aplicaciones, escuchar música, videojuegos entre otros; además, cuenta con programas de agenda, administración de contactos, acelerómetros, GPS y algunos programas de navegación; así mismo programas con variedad de formatos para leer documentos; además de esto, también cuentan con pantallas táctiles de hasta 6 pulgadas (15, 24 cm.) que están saliendo al mercado; además de lo mencionando, estos teléfonos inteligentes están cada día en aumento, son más económico en comparación para aquellos que pretenden tener internet fijo y computadora personal en casa; de esto se comprueba que las familias se inclinan a elegir por un teléfono inteligente.

Queda contrastado los beneficioso que se pueden obtener para que los estudiantes aprenden mejor además de la motivación lo consideran como novedoso, atractivo para seguir aprendiendo, de esta manera enriquece la actividad educativa, porque estos dispositivos son fáciles de usar, su manipulación no es complicado; es por ello, que podemos observar cómo las personas han involucrado en su vida el uso de estos teléfonos inteligentes, el que tiene uno en sus manos tiene la necesidad de estar informado o de informar a otros. Los hábitos

de las personas están cambiando y con esto, su comportamiento; a partir de estos datos surge la necesidad de generar metodología para emprender proyectos en que se incluyan estos dispositivos, que puedan ser utilizados para mejorar el acceso a una buena calidad de educación; ya que tienen un potencial considerable para enriquecer el aprendizaje; es por ello que la educación como la tecnología deben estar apoyándose mutuamente para revolucionar en paralelo en bien de una buena calidad educativa; los teléfonos inteligentes se adaptan a este paralelismo por su asequibilidad y su actual universalidad, tiene capacidad para transformar las oportunidades educativas obteniendo buenos resultados y será mucho mejor a medida que los teléfonos inteligentes se perfeccionen y se difundan para realizar aprendizaje dentro y fuera de la escuela; una innovación para la educación formal e informal, un aprendizaje continuo, personalizado, cooperativo y con tecnología didáctica. Por evolución la educación siempre se ha considerado en dos aspectos, una formal que se produce en la escuela y la otra informal que acontece en la casa o en la comunidad; gracias a la tecnología móvil que genera el aprendizaje móvil y usando el teléfonos inteligente ayudará a cerrar la brecha que separa el aprendizaje formal del informal generando un aprendizaje para toda la vida; porque el aprendizaje por naturaleza es permanente y gracias a la tecnología móvil se puede lograr y hacerlo más determinado; porque aprovecha elementos personalizados del estudiante (Identidad Digital o ID), sus distintas capacidades y en diferentes etapas de su desarrollo, mejorando su aprendizaje de acuerdo a su propio ritmo; es decir, un aprendizaje unificado que exige cambiar los modelos pedagógicos tradicionales con el fin de tratar de hacer que la educación sea cada vez más atractiva, pertinente, auténtica y eficaz para los estudiantes.

Hemos podido comprobar que usando el teléfono inteligente si se puede desarrollar competencias socioemocionales; todos los seres humanos se van formando desde su nacimiento y van a la escuela con diferentes habilidades desarrollados cada uno con diferentes destrezas entre uno más y otros menos, dependiendo del desarrollo de su lenguaje durante su infancia, interactuando para ir moldeando su competencia socioemocional y su

lenguaje a la vez. Ya en la escuela los estudiantes tienen la oportunidad para seguir cultivando y reforzando sus competencias emocionales, la escuela es una institución organizada por tanto es un ambiente altamente capaz de relacionarse con sus compañeros en forma positiva dependiendo de sus habilidades socioemocionales existentes que tienen porque va a compartir y comunicarse con una diversidad de estudiantes en un grupo social; se determina que la competencia socioemocional es fundamental para que el estudiante pueda adecuarse al ambiente escolar y tiene que ver con el logro escolar. Usar el teléfono inteligente en el aula ya es considerado como una escuela de valores porque usa una serie de virtudes que se deben aprender para toda la vida, aparte que es un excelente medio para aprender también tiene otras características que regulan su uso, pero requieren de juicios, valores y de emociones que se desarrollan y usan para toda la vida. Se comprueba que los estudiantes al recibir estímulos despertando sus emociones el aprendizaje es más estable y no se olvida fácilmente; se puede agregar que al desarrollar competencias cognitivas usando el teléfono inteligente contribuye en el desarrollo de competencias socioemocional, se comprueba porque las destrezas, habilidades, capacidades socioemocionales están en todas las etapas de la vida y puede regularse; por otro lado los estudiantes con mayor habilidad usando su lenguaje para comprender y expresarse contribuye a mejorar su competencia socioemocional.

A medida que vamos avanzando con estas investigaciones del uso de los teléfonos inteligentes, se plantean interrogantes de cómo aprovechar la ubicuidad en el aprendizaje móvil con funcionalidad cada vez más sofisticado de los teléfonos inteligentes, para ser aplicados a la educación; por ahora, aún queda por ir desterrando y disminuyendo la resistencia que todavía queda en los padres de familia y de la indiferencia del mismo estado; porque hasta ahora, no se cuenta con políticas para la enseñanza con teléfonos inteligentes; queda mucho aún por hacer y que esta investigación sea un aliciente apoyo, para seguir pensando y desarrollarnos en paralelo con la tecnología, que crece constantemente; sin dudar que cada vez, hay más personas que usan estos dispositivos hasta en lugares alejados; se

debe argumentar el acceso a las personas de bajo recursos en la búsqueda de una justificación para evitar ser excluidos.

RECOMENDACIONES

Usando los teléfonos móviles en las aulas; sobre todo, la función multimedia que contiene videos, pueden ser elaborados por el profesor y/o por los alumnos; también se pueden encontrar en las redes sociales como YouTube, que tiene gran cantidad almacenada de diferentes tipos de videos, que pueden ser usados, seleccionados o modificados con fines educativos; ahora también, existen plataformas gratuitas específicamente para educación; los estudiantes conocen muy bien el dispositivo, pero aquí lo más importante es que el docente debe enseñarle cómo usarlos en ambientes pedagógicos.

Una de las metodologías que está dando mucho que decir, se considerada como innovación educativa gracias a los dispositivos móviles ya es una realidad usando el teléfono inteligente el alumno puede seguir viendo el video en casa, en clase o en cualquier lugar que disponga de tiempo, para seguir revisando las veces que quiera sobre un tema o conceptos cuando tenga duda y pueda así reforzarse. Me refiero al método de enseñanza denominada Clase Invertida o Flipped Classroom, es una modalidad de aprendizaje semipresencial o mixta, que consiste en invertir los modelos tradicionales de enseñanza, donde la clase teórica se da fuera del aula y llevando los deberes o tareas dentro del salón de clase; es decir, que los alumnos vienen a clase no a aprender cosas nuevas; si no vienen al aula a aplicar o reforzar lo que se aprendió en casa; gracias a la posibilidad tecnológica de los videos y el acceso de los estudiantes con el uso del teléfono inteligente.

Los estudiantes pueden elaborar videos sobre un tema o proyecto, con duración de 3 a 5 minutos, lo pueden hacer grupal o individual fuera del salón de clase; ya en el aula se puede proyectar el video elaborado o subirlo a una red social de grupo en este caso estudiantes de la misma aula, cada grupo expone sobre el tema o proyecto elaborado. Se puede emplear para actividades grupales, para reforzar conceptos; es decir, que los

estudiantes reciben retroalimentación inmediata, ya que el docente tendrá más tiempo para ayudar a sus alumnos y a la vez, explicar conceptos más complicados, aclarando los conceptos que aún no comprendan, resolviendo las interrogantes de cada alumno; también permite apoyar a los alumnos que no tengan teléfono inteligente o carezcan de apoyo de sus padres.

Usando los teléfonos inteligentes, además de su ubicuidad, se dispone de las 24 horas del día, se debe aprovechar el tiempo para hacerlo productivo como aprender en casa, esperando el autobús, en el parque, viajando, etc. De esta manera acrecentar las posibilidades de un aprendizaje formal e informal y gracias a su versatilidad, este dispositivo está tomando al parecer gran importancia por su magnitud en la educación. Las generaciones actuales nacen junto con la tecnología móvil son ellos los que no podrán imaginar cómo era la vida antes de la tecnología, para ellos su vida será móvil con acceso diario no solo para obtener información y contenidos sino crear conocimientos tendrán nuevas formas de aprender que no podemos imaginar cómo será; pero sin embargo, Toffer, A. manifiesta cómo serán los analfabetos del siglo XXI “no serán aquellos que no pueden leer y escribir, sino aquellos que no puedan aprender, desaprender y volver aprender”

Se abre muchos caminos por venir empleando el teléfono inteligente; ya muchos consideran el instrumento adecuada, preciso para ser usado en la educación; si las investigaciones continúan, se podría abrir otros vías innumerables y fundamentales en los diferentes procesos educativos para ser aplicados, trasladando el aprendizaje usando el teléfono inteligente desde el ámbito teórico a la práctica, para ello se requiere planificar, hacer pruebas y más pruebas, entre aciertos y errores; ya que este aprendizaje recién está surgiendo, falta mucho por averiguar y requiere desarrollar acciones para mejorar este aprendizaje en el momento oportuno buscando perfeccionamiento educativo; pero más allá de los proyectos y los modelos pedagógicos que sirvan para valorar las ventajas y limitaciones de estos dispositivos; es necesario y fundamental analizar la forma de cómo se articulan estas

tecnologías en la articulación social y cultural de cada sociedad; porque por la misma naturaleza que caracteriza a nuestra sociedad siempre habrá divergencias; si será o no útil, llevarlo al campo de la educación no es tarea fácil.

Mientras avanza la tecnología de los teléfonos inteligentes y el concepto de aprender con estos dispositivos, se va ganando terreno en el mundo; pero surge una pregunta, hasta qué punto podrá este dispositivo contribuir en el desarrollo de las personas a lo largo del tiempo, sobre todo en la educación formal; para ello es necesario integrar la tecnología y prácticas existentes, con los programas de aprendizaje con estos dispositivos, al diseñar conjuntamente con las comunidades para afrontar de manera más efectiva las necesidades concretas ya que los cambios se dan o se alimentan de la composición de los avances tecnológicos y los cambios sociales. Cabe también destacar la actividad de los profesores; si no es aceptado el uso de los teléfonos inteligentes y la didáctica que le acompaña, también se verá opacado y no prosperará el uso de los teléfonos inteligentes, sobre todo usando en las aulas.

El futuro del uso de los teléfonos inteligentes depende mucho de un mundo conectado a escala global, en la que todos sin excepción tengan esa libertad de acceder a la información, para ello se requiere de una política en que los gobiernos respalden esta acción por una educación para todos, por lo contrario, se vería empañada o limitada las oportunidades de aprender con estos dispositivos móviles porque siempre habrá ofuscación al cambio. Se requiere de más investigaciones para observar prácticas de aprendizaje con teléfonos inteligentes; así como, buscar formas de evaluación formativa ya que los datos registrados se podrán recopilar de manera más rápida y sencilla; con la ayuda de estos dispositivos se podrán desarrollar otras etapas o niveles del proceso educativo. Algún día estos dispositivos móviles definirán nuestra vida cotidiana y será como dice Pedro, F. “Por favor, enciendan sus celulares, la clase empieza”

FUENTES DE INFORMACIÓN

Aguirre, A. (2013). *Los smartphones como herramientas en la metodología didáctica educativa.* Recuperado de:

https://www.educaweb.com/noticia/2013/03/11/smartphones-como-herramientas-metodologia-didactica-educativa-6047/

Aguirre, F. A. (2016). *Relación del uso del teléfono inteligente en el aula de clase con la atención y la memoria.* (Máster neuropsicología y educación. Universidad Internacional de la Rioja). Recuperado de:

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4554/AGUIRRE%20TELLEZ,%20FABIO%20ANDRES.pdf?sequence=1

Alonso, M. (18 de octubre de 2017). Las nueve inteligencias. Recuperado de:

https://youtu.be/O16yxQN1SkM

Andina (27 de marzo del 2019). INEI: 82 % de peruanos usan internet a través de un celular. Agencia Peruana de Noticias. Recuperado de:

https://andina.pe/agencia/noticia-inei-82-peruanos-usa-internet-a-traves-un-celular-746720.aspx

Andina (10 de junio del 2020). 75,1 % de niños y jóvenes del Perú accedieron a internet en primer trimestre del 2020. Agencia Peruana de Noticias. Recuperado de:

https://andina.pe/agencia/noticia-751-ninos-y-jovenes-del-peru-accedieron-a-internet-primer-trimestre-del-2020-801087.aspx

Arcos, A. (24 de marzo del 2020). Una generación digital, pero con carencias tecnológicas. Magisterio. Recuperado de:

https://www.magisnet.com/2020/03/una-generacion-digital-pero-con-carencias-tecnologicas/#:~:text=La%20Generaci%C3%B3n%20Z%20se%20siente,y%20lo%20hacen%20con%20naturalidad

Arcos, A. (24 de marzo de 2020). Iñaki, Ortega: “El móvil, bien usado, es una escuela de valores para la vida”. Magisterio. Recuperado de:

https://www.magisnet.com/2020/03/inaki-ortega-el-movil-bien-usado-es-una-escuela-de-valores-para-la-vida/

BID (2019). El futuro ya está aquí: habilidades transversales en América Latina y el Caribe en el siglo XXI. Banco Interamericano de Desarrollo. Recuperado de:

https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/El-futuro-ya-est%C3%A1-aqui-Habilidades-transversales-de-America-Latina-y-el-Caribe-en-el-siglo-XXI.pdf

Basantes, A., Naranjo, M., Gallegos, M. y Benites, N. (2017, abril). Los dispositivos móviles en el proceso de aprendizaje de la facultad de educación ciencia y tecnología de la Universidad Técnica del norte de Ecuador. Formación Universitaria. Recuperado de:

https://www.redalyc.org/pdf/3735/373550473009.pdf

Burbules, N. (02 de octubre 2010). Entrevista a Nicholas Burbules: sobre Modelo 1:1. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=VYfYmX5k6Gc

Burbules, N. (09 de noviembre de 2011) “El aprendizaje ubicuo. Recuperado de:

https://youtu.be/rcsK6YpKzGo

Cabanillas, A.L.E. (2018). *Uso del celular y rendimiento académico en estudiantes de la escuela profesional de derecho, universidad nacional Pedro Ruíz Gallo*. (Maestra en docencia universitaria. Lambayeque. Perú). Recuperado de:

http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/26972

Carrasco, Droguett, Huaiquil, Navarrete, Quiroz, y Binimelis (2017). *El uso de dispositivos móviles para niños: Entre el consumo y el cuidado familiar*. Recuperado de:

https://scielo.conicyt.cl/pdf/cuhso/v27n1/0719-2789-cuhso-27-01-00108.pdf

Castañeda, L. y Adell, J. (2013) Entornos Personales de Aprendizaje: clave para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil. España. Recuperado de:

http://www.edutec.es/sites/default/files/publicaciones/castanedayadelllibrople.pdf

Castro, P. J. y González-Palta, I.N. (febrero de 2016). Percepción de estudiantes de psicología sobre el uso del Facebook para desarrollar pensamiento crítico. Formación Universitaria. Recuperado de:

https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v9n1/art06.pdf

Cerda, C.E. (2016). *Uso del teléfono celular en estudiantes del nivel medio superior*. (Tesis de Maestría en docencia. Universidad Autónoma de Nueva León Facultad de Psicología. Monterrey, Nuevo León, México). Recuperado de:

http://eprints.uanl.mx/14274/1/1080237986.pdf

Catelli, J. (15 de octubre de 2019). Fundamentos para una “educación socioemocional”: apuntes conceptuales desde una mirada posible. Voces de la educación. Recuperado de: https://core.ac.uk/download/pdf/270073789.pdf

Cisneros, L. y Robles, S. (2017) ¿Para qué utilizan el celular en el aula, los estudiantes universitarios? San Luis de Potosí. México. Recuperado de:

http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2119.pdf

De Sola (2018). El uso problemático del teléfono móvil: desde el abuso a su consideración como adicción comportamental. Grado de Doctor. Universidad Complutense de Madrid. España. Recuperado de:

https://eprints.ucm.es/id/eprint/46732/1/T39651.pdf

El Universo (19 de abril del 2020). ¿Qué daños causa en los niños el uso excesivo del celular? Recuperado de:

https://www.eluniverso.com/noticias/2020/03/27/nota/7797483/enfermedades-ninos-exceso-uso-celulares/

Fano, S. (02 de noviembre de 2014) "Aprendizaje Ubicuo y Alfabetización Digital". Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=sDl1GpOP_ls

Fernández, I. (26 de febrero de 2018) *Las patologías del homo móvil.* El periódico Barcelona. Recuperado de:

https://www.elperiodico.com/es/sanidad/20180224/patologias-movil-tecnologias-6645964

Fernández, R. (16 de septiembre de 2020). Usuarios de teléfonos inteligentes a nivel mundial 2016 – 2021. Statista. Recuperado de:

https://es.statista.com/estadisticas/636569/usuarios-de-telefonos-inteligentes-a-nivel-mundial/

Fernández, R. (10 de noviembre de 2020). Venta de smartphones en el mundo 2011- 2021. Statista. Recuperado de:

https://es.statista.com/estadisticas/521667/numero-de-smartphones-vendidos-en-el-mundo-al-usuario-final/

Fidalgo B., Ángel (2014). Innovación educativa en la sociedad del conocimiento. Universidad de Salamanca. Madrid-España. Tesi, 15 (3), 2014 pp. 1 – 255.

Fondo Monetario Internacional (julio de 2018). Perspectiva de la economía mundial abril 2018: repunte cíclico, cambio estructural. FMI. Recupero de:

https://www.imf.org/es/Publications/WEO/Issues/2018/03/20/world-economic-outlook-april-2018

Fundación Telefónica (2019). Teléfonos inteligentes: abriendo las puertas al mundo digital. Recuperado de:

https://www.fundaciontelefonica.com/wp-content/uploads/2019/12/PROFESIONES_DIGITALES_5.pdf

Galileo Edu (2011). *El paradigma de las competencias*. Recuperado de:

https://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/6.-EL-PARADIGMA-DE-LAS-COMPETENCIAS.pdf

García, B. (noviembre de 2018). Las habilidades socioemocionales, no cognitivas o “blandas”: aproximaciones a su evaluación. Revista Digital Universitaria. Recuperado de:

https://www.revista.unam.mx/2018v19n6/habilidades-socioemocionales-no-cognitivas-o-blandas-aproximaciones-a-su-evaluacion/

García, B. y Pineda, V. (11 de febrero de 2019). Motivación y emociones: ingredientes esenciales de interés y el involucramiento en el aprendizaje en línea. Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/332139821_Motivacion_y_emociones_ingredientes_esenciales_del_interes_y_el_involucramiento_en_el_aprendizaje_en_linea

García, J. (2019). Tecnología 3G, 4G y 5G: Una perspectiva económica y social de la carrera para la innovación de las redes de banda ancha. COMILLAS. Universidad Pontificia. Madrid. España. Recuperado de:

https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/27633/TFG%20Garcila%20Barranco%2C%20Jesuls.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Girao, D. (28 de agosto del 2020). Diferencias entre 3G, 4G y 5G en los móviles. Evolución y futuro. Móvil Zona. Recuperado de:

https://www.movilzona.es/2020/08/28/diferencias-redes-3g-4g-5g-evolucion-futuro/

Godoy, S. (2018). *Variable dependiente e independiente*. Recuperado de:

https://www.cultura10.com/variable-dependiente-e-independiente/

Goleman, D. (1998) “La Inteligencia Emocional” Buenos Aires - Argentina. VERLAP S.A.

Gonzáles, E. (24 de marzo 2020). Claves para entender y educar a la generación Z desde las aulas. Magisterio. Recuperado de:

https://www.magisnet.com/2020/03/claves-para-entender-y-educar-a-la-generacion-z-desde-las-aulas/

Gros, B. (2015, 27 de marzo). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. *Education in The Knowledge Society*. Recuperado de:

http://revistas.usal.es/index.php/eks/article/viewFile/eks20151615868/13002

Guerra, J. M. (2018). *Uso del celular y su relación con el aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Pública "Víctor Manuel Maúrtua" en Parcona-Ica. Repositorio Institucional.* (Tesis de segunda especialidad. Universidad Nacional de Huancavelica-Perú. Recuperado de:

http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2077

Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill Educación. 6ta. Edición. Santa Fe. México. Recuperado de:

https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Hernández V. (2016). Las Apps como refuerzo educativo: De la educación informal a la educación formal. Un estudio etnográfico. Trabajo Fin de Máster. Universidad Nacional de Educación a Distancia – UNED. Madrid. España. Recuperado de:

http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:masterComEdred-Vhernandez/Hernandez_Saavedra_Victoria_TFM.pdf

Hernández, V. (14 de diciembre del 2018). 5 estrategias para implementar el Mobile Learning. E- Learning Máster. Recuperado de:

http://elearningmasters.galileo.edu/2018/12/14/estrategias-para-mobile-learning/

Howard, G. (2001). Estructura de la Mente: La Teoría de las Inteligencias Múltiples. Bogotá - Colombia. Fondo de Cultura Económica LTDA.

Howard, G. (23 de abril de 2014). La competencia emocional y espiritual del educador. Recuperado de: https://youtu.be/3-ETNQCFnms

INEI (junio 2020). Estadística de las tecnologías de información y comunicación en los hogares. Informe técnico. Recuperado de:

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_tics.pdf

Inoma (27 de abril del 2020). Habilidades socioemocionales para un aprendizaje integral. Recuperado de:

https://www.inoma.mx/noticias/index.php/2020/04/27/habilidades-socioemocionales-aprendizaje-integral/

Jiménez, V. E. y Comet, C. (2016, diciembre). Los estudios de casos como enfoque metodológico. Revista de investigación en ciencias sociales y humanidades. Recuperado de:

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5757749

León, O. G. y Montero, I. (2003). Métodos de investigación en Psicología y Educación. Psicothema. Recuperado de: http://www.psicothema.com/pdf/1177.pdf

Ludim, Miriam (4 de mayo de 2006). Ciclos generacionales. Colisión Generacional. Recuperado de:

https://colisiongeneracional.wordpress.com/2006/05/04/ciclos-generacionales/

Mikulic, I., Caballero, R., Vizioli, N., y Hurtado, G. (2017). Estudios de las competencias socioemocionales en diferentes etapas vitales. Anuario de Investigación de la Facultad de Psicología 3 (1), 374-382. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/321144339_Estudio_de_las_Competencias_Socioemocionales_en_Diferentes_Etapas_Vitales

Medina, K. (02 de marzo de 2013). Competencia en la educación virtual I. Recuperado de:

https://educacionvirtual2013.wordpress.com/2013/03/02/competencias-en-la-educacion-virtual-i/

Mendoza, M. (2014, septiembre-diciembre). El teléfono celular como mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje. Omnia. Recuperado de:

https://www.redalyc.org/pdf/737/73737091002.pdf

Mojarro, A. (2019). Mobile Learning en la Educación Superior: Una alternativa educativa en entornos interactivos de aprendizaje. Tesis Doctoral. Universidad de Huelva. Huelva. España. Recuperado de:

http://www.doctorado-comunicacion.es/ficheros/doctorandos/H23.pdf

Morales, M.; Herrera, S.; Fennema, M.; Palavecino, R. y Goñi, J. (2014). Diseño de estrategia de m – learning: Desarrollo de aplicaciones. WICC 2014 XVI. Universidad Nacional de la Plata. Recuperado de:

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/43775/Documento_completo.pdf?sequence=1#:~

Montero, I. y León, O. G. (02 de julio de 2002). Clasificación y descripción de las metodologías de investigación en Psicología. Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud. Recuperado de:

http://www.aepc.es/ijchp/articulos_pdf/ijchp-53.pdf

Navarrete, D. y Villamil, E. (febrero de 2020). Los aportes de la neurociencia en la educación. Revista Atlante. Recuperado de:

https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/02/aportes-neurociencia-educacion.html

Osiptel (noviembre 2020). Del 2015 a 2020 usuarios han obtenido de 9 a 61 veces más datos de navegación en internet, pagando similares tarifas. Reporte estadístico No. 5. Recuperado de:

https://repositorio.osiptel.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12630/735/2020-05-noviembre-reporte-estadistico.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ordaz, T., González, J. y García, A. (2017). Aproximación conceptual a los entornos personales de aprendizaje. Congreso Nacional de Investigación Educativa-COMIE. Recuperado de:

http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2104.pdf

Orosco, J.; Pomasunco, R. y Torres, E. (2020). Uso del smartphone en estudiantes universitarios de la región central del Perú. Universidad Nacional del Centro. Perú. Recuperado de:

https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/ie_rie_rediech/article/view/769/878

PUCV Abierta (28 de agosto del 2018). Uso del teléfono inteligente en el aprendizaje. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Chile. Recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=N-XoCwIFIt0&list=PLPt9Zkc41vH2Xaf1s9j1Vbj1U3G-BfPro&index=6

Prensky, M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. Distribuidora SEK, S.A. Recuperado de:

https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf

Quezada, M. (abril del 2015). Creación de videos educativos como estrategia didáctica para la formación de futuros docentes de inglés. Actualidades Investigativas de Educación. Recuperado de:

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032015000100006

Raciti, P., Vivaldi, P. y Assunta, G. (2016, enero- junio). Política de lucha contra la pobreza e inclusión laboral. Análisis de experiencia latinoamericanas en la evaluación de las competencias transversales. Opera. Recuperado de:

https://www.redalyc.org/pdf/675/67546312007.pdf

Redes (6 de septiembre de 2014). El aprendizaje social y emocional las habilidades para la vida. René Diekstra. Recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=acyCufptiME

Ríos, D. y Herrera, D. (2017). Los desafíos de la evaluación por competencias en el ámbito educativo. Universidad de Santiago de Chile. Santiago- Chile. Recuperado de:

http://www.scielo.br/pdf/ep/v43n4/1517-9702-ep-S1678-4634201706164230.pdf

Rodríguez, O.; Ballesteros, V. y Lozano, S. (19 de mayo del 2020). Tecnologías digitales para la innovación en educación: Una revisión teórica de procesos de aprendizaje mediados por dispositivos móviles. Pensamiento y Acción. Recuperado de:

https://revistas.uptc.edu.co/index.php/pensamiento_accion/article/view/11192/9365

Rodríguez, U. (11 de octubre del 2019). Miopía, tendinitis, sordera…las dolencias del “Homo tecnologicus”. La Voz de Galicia. Recuperado de:

https://www.lavozdegalicia.es/noticia/sociedad/2019/06/12/miopia-tendinitis-sordera-dolencias-homo-tecnologicus/00031560330467902859518.htm

RPP (14 de julio de 2020). Samsung ya apunta a las redes 6G y esperan que lleguen en 2028. Recuperado de:

https://rpp.pe/tecnologia/mas-tecnologia/samsung-ya-apunta-a-las-redes-6g-y-espera-que-lleguen-en-2028-noticia-1279963

RPP (07 de noviembre de 2020). China coloca en órbita el primer satélite de comunicaciones 6G del mundo. Recuperado de:

https://rpp.pe/ciencia/espacio/redes-6g-china-coloca-en-orbita-el-primer-satelite-de-comunicaciones-6g-del-mundo-noticia-1302961

Rodríguez, H.; Restrepo, L. y García, G. (2017). Habilidades digitales y uso de teléfonos inteligentes (Smartphones) en el aprendizaje en la educación superior. Universidad Católica del Norte. Medellín - Colombia. Recuperado de:

https://www.redalyc.org/pdf/1942/194250865008.pdf

Sánchez, F. (2018). Influencia del uso del celular en el aprendizaje activo dentro del aula en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad Nacional del Altiplano- Puno, 2018. Tesis. Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria. Puno. Perú. Recuperado de:

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11406/S%C3%A1nchez_Ch%C3%A1vez_Francisco_William.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez, M. (2011, diciembre). El uso del celular para el desarrollo crítico, reflexivo y analítico. Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa. Etic@net. Recuperado de:

http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero11/Articulos/Formato/articulo9.pdf

San Juan, J. (23 de febrero de 2018). Las seis generaciones digitales que conviven hoy en día en nuestra sociedad. Recuperado de:

http://www.teknlife.com/noticia/las-seis-generaciones-digitales-que-conviven-hoy-dia-en-nuestra-sociedad/

Shuler, C.; Winters, N. y West, M. (2013). El futuro del aprendizaje móvil: Implicancias para la planificación y la formación de políticas. UNESCO. Recuperado de:

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219637_spa

Silva, A. y Martínez, D. (2017, 25 de marzo). Influencia del Smartphone en los procesos de aprendizaje y enseñanza. Fundación Universitaria Konrad Lorenz. Recuperado de:

https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S2215910X17300010?token=F42A9C6BAFA44EC64FEC1D560FE5AB17E5A299E6DF007C872F10B69AA94DEA3E526DFE9C7916A688EAB8F36AFCB134B7

Skaf, A. (2018). Las 9 tendencias de Marketing que debes seguir para crecer en 2018. Postcron. Recuperado de:

https://docs.google.com/document/d/1x5IP_jAJdRr44npiWqkV3T1Eg0BkEWVv/edit

Sosa, C. A. (2018). Uso del celular y rendimiento académico en el estudiante del I ciclo grupo A y C en el curso de filosofía de la ciencia y tecnología e innovación de la Escuela Profesional de Ingeniería Civil Semestre 2016- I, Universidad José Carlos Mariátegui, Moquegua - Perú (Tesis de maestría) Recuperado de:

http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/81347?offset=80

Temas para la educación (marzo de 2011). El uso didáctico del video. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Recuperado de:

https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8279.pdf

Tendencias Digitales (29 de enero 2020). Las generaciones y su uso de internet. Recuperado de: https://tendenciasdigitales.com/las-generaciones-y-su-uso-de-internet/

Torres-Gordillo, J. y Herrero-Vásquez, E. (2016). PLE: Entorno de Aprendizaje Y Entorno de Aprendizaje Personalizado. Revista Española de Orientación y Psicopedagogía. Recuperado de:

https://www.redalyc.org/pdf/3382/338250662003.pdf

Toffer, A. (1980). La Tercera Ola. Plaza & Janes S.A. Editores. Bogotá. Colombia. Recuperado de:

https://cudeg.com.uy/wp-content/uploads/2017/10/La-tercera-ola.pdf

Universidad Politécnica de Madrid (2013). Guía para la implementación del Mobile Learning. GATE. Recuperado de:

http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/guia_implementacion_movil.pdf

Unión (25 de julio de 2020). Habilidades socioemocionales ¿Cuáles son? Redes de Información y Educación del siglo XXI. Recuperado de:

https://www.unionpuebla.mx/articulo/2020/07/25/educacion/habilidades-socioemocionales-cuales-son

UPM (2014). Guía para la implementación del Mobile Learning. Gabinete de Tele - Educación. GATE. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de:

http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/guia_implementacion_movil.pdf

VIU (21 de marzo del 2018). Evolución de la red de comunicación móvil, del 1G al 5G. Universidad Internacional de Valencia. España. Recuperado de:

https://www.universidadviu.com/int/actualidad/nuestros-expertos/evolucion-de-la-red-de-comunicacion-movil-del-1g-al-5g

Vega, M. (2018). El uso de los teléfonos móviles como recurso educativo. Tesis. Fin de Grado en Pedagogía. Universidad de Sevilla. España. Recuperado de:

https://1library.co/document/y95696dz-uso-telefonos-moviles-recurso-educativo.html

WIKO (10 de junio de 2019). Hipersociabilizar a través del smartphone, clave para las generaciones Y & Z según un análisis de wiko. Comunicae.es. Recuperado de:

https://www.comunicae.es/nota/hipersociabilizar-a-traves-del-smartphone_1-1205326/

Zambrano, J. (23 de octubre del 2009). Aprendizaje móvil (M-Learning). ResearchGate. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/277751288_Aprendizaje_movil_M-LEARNING

Zamora, R. (2019). El M-Learning, las ventajas de la utilización de dispositivos móviles en el proceso autónomo de aprendizaje. ReHuSo, *4*(3), 29-38. Recuperado de:

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047179

ANEXOS

ANEXO: 1

PREGUNTAS PARA LAS ENTREVISTAS

I. Introducción:

Preparar el ambiente, y estar dispuesto a escucharlos tratando de ser objetivo y abierto en nuestras preguntas.

1. ¿Has escuchado la palabra smartphone, teléfono inteligente, celular?
2. ¿Para qué sirve un celular?
3. ¿Qué acciones se realizan con el celular?

II. Tema:

4. ¿Quiénes tienen celular en tu casa?
5. ¿Tienes tu propio celular?
6. ¿Te gustaría tener un smartphone?
7. ¿Te gustaría llevarlo a la escuela?
8. ¿Crees que se pueda aprender si usas el celular?
9. ¿Qué áreas te gustaría aprender?
10. ¿Por qué crees que si vas a aprender usando el celular?
11. ¿Ves videos en tu celular, que tipos de videos ves?
12. ¿Si tu profesor te dice que aprendas temas usando videos, estás de acuerdo?
13. ¿Pero si tu profesor te dice que hagas videos sobre algún tema, lo harías?

III. Conclusión:

14. ¿Crees que es importante que uses el celular para aprender?
15. ¿Te gustaría realizar tus tareas usando el celular?
16. ¿Quieres ver un video para aprender fuera del aula, en casa por ejemplo?
17. ¿Te gustaría aprender juntos con tus amigos en el aula?

ANEXO 2:

E N C U E S T A

I.E.E. No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez.

Nombre completo:

Grado y sección:

Fecha:

I. Marca con X la respuesta que creas conveniente:

1.- Usas internet en casa: Si_____ No_____

2.- Tienes celular de uso personal: Si_____ No_____

3.- Tiene internet tú celular: Si_____ No_____

4.- Te gustaría aprender usando tu celular, para desarrollar diversas áreas en el aula por el profesor: Si_____ No_____

5.- Usando tu celular te gustaría ver videos relacionados a las áreas desarrollado por el profesor en el aula: Si_____ No_____

6.- Usando tu celular, te gustaría hacer videos relacionados con temas programados por tu profesor: Si_____ No_____

II. Coloca en número la cantidad aproximada de minutos u horas:

7.- Cuantas horas al día utilizas el celular: _____

8.- De cuantos minutos de duración te gustaría ver videos relacionados a las áreas que se desarrollan en el aula: _____

III. Marca con una X las alternativas que tu crea conveniente:

9.- Habitualmente que es lo que más haces utilizando tu celular:

1) Video juegos
2) Escuchar música
3) Tomar fotos
4) Leer noticias
5) Aprender otro idioma
6) Chat
7) Ver videos
8) Hacer llamadas
9) Ver el tiempo o clima
10) Otros.

10.- Que programa o aplicaciones (app) utilizas en las redes sociales:

1) Facebook
2) YouTube
3) Google
4) Instagram
5) Telegram
6) Twitter
7) WhatsApp
8) Myspace
9) Pinterest
10) Otros

11.- Utilizando tu celular que áreas te gustaría aprender en el aula:

1) Comunicación
2) Matemáticas
3) Personal Social
4) Ciencia y Tecnología
5) Arte y Cultura
6) Otras áreas.

12.- Piensas que, usando tu celular en el aula, te será útil porque:

1) Es más divertido para aprender
2) Es fácil de usar
3) Me es más cómodo usarlo
4) Aprenderé rápido
5) Puedo seguir usando en otro lugar
6) No me será útil.

13.- Puede crearte algún problema si usas mucho tiempo el celular como:

1) Tener adicción
2) Ser distraído
3) Sentir que algo te falta cuando no lo usas.
4) Volverte aislado
5) Volverte antisocial
6) Otros motivos.

ANEXO 3:

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES			
INDICADORES		SI	NO
1	Al usar el teléfono inteligente comparte con sus compañeros sus propias ideas u opiniones.		
2	Se muestra dispuesto a trabajar con sus compañeros usando el teléfono inteligente.		
3	Contribuye con sus compañeros al trabajo en grupo al usar el teléfono inteligente.		
4	Prefiere estar solo sin relacionarse con sus compañeros u otros al usar el teléfono inteligente.		
5	Se acostumbra fácilmente al usar el teléfono inteligente con sus compañeros, se siente cómodo.		
6	Le resulta difícil comprender a mis compañeros y ponerme en su lugar, cuando usa el teléfono inteligente.		
7	Se da cuenta de que le cuesta expresarse o hablar en público cuando terminó su trabajo luego de usar el teléfono inteligente.		
8	Escucha las opiniones de sus compañeros de manera respetuosa sin utilizar el teléfono inteligente.		
9	Controla sus emociones al disertar con sus compañeros sobre un tema usando el teléfono inteligente.		
10	Crea un ambiente de respeto mutuo para la convivencia democrática usando el teléfono inteligente.		
OBSERVACIONES:			

ANEXO: 4

FICHA TÉCNICA	
TEMA DE LA INVESTIGACIÓN	"Uso del teléfono inteligente para desarrollar las competencias socioemocionales en los estudiantes del 6to. grado de primaria del Colegio No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez (Lima, 2020)"
OBJETIVO GENERAL DE INVESTIGACIÓN	Analizar el uso del teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes del 6to. grado de primaria del colegio No. 2073 Ricardo Bentín Sánchez - Lima, 2020.
VARIABLE INDEPENDIENTE	Uso del teléfono inteligente.
VARIABLE DEPENDIENTE	Desarrollar competencias socioemocionales.
ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	Cualitativo.
METODOLOGÍA	Estudio de casos.
TÉCNICA	Se determina de acuerdo con el contexto.
INSTRUMENTO	Entrevista personal.
POBLACIÓN	Colegio No.2073 Ricardo Bentín Sánchez.
MUESTRA	Alumnos del 6to. grado de primaria sección A, B, C y D
CRITERIO MUESTRAL	Muestra no probabilística.
CRITERIO DE VALIDEZ	Estudio de manera más certera y efectiva con validez y credibilidad.
ROL DE LA TEORÍA	Surge de la investigación para generar hipótesis.
ANÁLISIS DE LOS DATOS	Estudio que refleja la realidad aplicando razonamiento inductivo desde una perspectiva holística.

ANEXO 5:

	TECNICAS E INSTRUMENTOS USADOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA.
1	Observación directa, participativa y espontánea.
2	Entrevista individual, grupal y directa.
3	Técnica de grupo focal.
4	Rúbrica para reconocer competencias o habilidades socioemocionales.
5	Encuesta aleatoria.

ANEXO 6:

	RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA
A	CON RESPECTO AL USO DEL TELÉFONO INTELIGENTE: ✧ Existe una marcada realización por aprender utilizando el teléfono inteligente en los alumnos, por su propia naturaleza tiene carácter motivacional. ✧ Existe una tendencia gradual por el uso del internet inalámbrico o wifi que permite llevar el teléfono inteligente de manera libre en cualquier lugar y tiempo. ✧ Los alumnos se inclinan por aprender usando las multipantallas, como los videos; características de esta generación que buscan aprender por sí mismo, pero de manera visual con imágenes en movimiento y sonido. ✧ Hay una tendencia positiva en los alumnos por elaborar sus propios videos, les atrae el uso de imagen en movimiento. ✧ Se observa una marcada incidencia del tiempo en el uso del teléfono inteligente, se requiere invertir los usos para realizar procesos de enseñanza aprendizaje. ✧ Reconocen y son conscientes que el uso excesivo del teléfono inteligente les puede producir enfermedades tanto físico y mentales; por tanto, se requiere regular su uso.

B	CON RELACIÓN A LAS COMPETENCIAS Y HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES: ✧ Se identifica que el teléfono inteligente por su naturaleza es ya una herramienta de valores porque al utilizarlo y regular su uso tiene ya una serie de virtudes, de juicios y hasta de emociones que se desarrollan inclusive para toda la vida. ✧ Se demuestra que al utilizar el teléfono inteligente se pueden desarrollar competencias y/o habilidades socioemocionales; frente a esto se plantea, una educación holística e integrador que incluya desarrollar competencias que integren modalidades cognitivas, emocionales y éticos, que se puedan analizar y definir con efectividad en la acción; competencias y/o habilidades que permitan aprender, desaprender o ir mejorando. ✧ Si alcanzamos a desarrollar competencias socioemocionales para comprender, expresar y regular apropiadamente nuestra existencia, estaríamos conociendo y controlando los fenómenos emocionales que son fundamentales para lo largo y ancho de nuestra vida. ✧ Las habilidades socioemocionales conocido como habilidades del siglo XXI, abarcan habilidades intrapersonal, interpersonal y cognitiva; que se pueden desarrollar a través de modalidades de enseñanza aprendizaje como, por ejemplo: Aprendizaje basado en proyectos; aprendizajes transversales; aprendizaje para toda la viva; gestión de la identidad digital (ID); entornos personales de aprendizaje, etc.

ANEXO 7:

	RESULTADOS DE ACUERDO CON EL OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS
A	OBJETIVO GENERAL: "Analizar el uso del teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes…" Usar el teléfono inteligente beneficia la comunicación y permite la retroalimentación en los alumnos, al utilizarlos para desarrollar competencias socioemocionales de manera integral y holístico en los procesos enseñanza aprendizaje, estableciendo objetivos claros, con métodos didácticos es de gran utilidad en lugar de prohibirlos, además despierta el interés por aprender por sí mismo.
B	OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 1. "Establecer el uso adecuado del teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes…" Las nuevas ventajas como la portabilidad, pantalla y cámara mejorada, potente procesador, tecnología holográfica, entre otras características hacen del teléfono inteligente una herramienta con nuevas oportunidades para ser usado en las actividades pedagógicas, una de ellas es la de desarrollar competencias socioemocionales. 2. "Identificar las dimensiones de las competencias socioemocionales que se podrán desarrollar al usar el teléfono inteligente en los estudiantes…" Las dimensiones de las competencias socioemocionales conocidos como las habilidades del siglo XXI; desde el punto de vista integral, actúa durante toda la vida desde que se nace hasta que se muere a lo largo y ancho de la vida con habilidades intrapersonal e interpersonal, ambos son imprescindibles en el desarrollo emocional y social, pero en constante innovación; desde este punto de vista se tiene que buscar formas adecuadas para poder orientarlas y desarrollar aprendizajes socioemocionales. 3. "Distinguir cuáles son las estrategias didácticas adecuadas al uso del teléfono inteligente para desarrollar competencias socioemocionales en los estudiantes" Las competencias socioemocionales permiten aprender y ejecutar habilidades para actuar de manera positiva con los demás y consigo mismo, una interacción permanente durante y después de las actividades educativas; competencias o habilidades que se pueden mejorar, aprender o desaprender. Una investigación cualitativa no permite ir a profundidad en estrategias didácticas, pero queda el camino para futuras investigaciones.