



## **Decanato de Artes y Comunicación**

Trabajo de Grado para Optar por Título de:  
**Licenciatura en Comunicación Digital**

Tema:

**Análisis del impacto de los medios digitales en la  
educación primaria, República Dominicana, 2019**

Sustentante:

**Br. David Semerari Romero                      2015-2217**

Asesora:

**MET. Melissa Rosario**

Los conceptos expuestos en esta investigación  
son de la exclusiva responsabilidad de sus  
autores.

Santo Domingo, Distrito Nacional  
República Dominicana  
Marzo, 2019



Tema:

**Análisis del impacto de los medios digitales en la educación primaria, República Dominicana, 2019**



# ÍNDICE

<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	<b>I</b>
<b>DEDICATORIAS</b> .....	<b>III</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>V</b>
<b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>VII</b>
<b>DELIMITACIÓN DEL TEMA Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>X</b>
<b>OBJETIVOS</b> .....	<b>XIII</b>

## **CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO**

1.1 La tecnología educativa .....	2
1.1.1 Antecedentes de la tecnología educativa.....	4
1.1.2 Evolución de la tecnología educativa.....	8
1.1.3 Tendencias de la tecnología educativa.....	11
1.2 La Educación 3.0 .....	15
1.2.1 Definición del término gamificación.....	16
1.2.2 Elementos del juego aplicados a la educación .....	18
1.2.3 Teorías del aprendizaje .....	19
1.3 Los Medios Digitales en la Educación primaria .....	22
1.3.1 Medios Digitales más utilizados en la educación primaria en República Dominicana .....	25
1.3.2 Tipos de plataformas utilizadas dentro del marco educativo en República Dominicana .....	26

## **CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA**

2.1 Tipo de investigación .....	41
2.2 Métodos de investigación.....	41
2.3 Técnicas de investigación .....	41
2.4 Población .....	42
2.5 La muestra.....	42

## **CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

a. Encuesta a docentes de educación primaria en Santo Domingo 2019.....	44
b. Entrevistas a Directores de colegios en Santo Domingo.....	61

<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>XIV</b>
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	<b>XVII</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>XIX</b>
<b>ANEXOS O APÉNDICES</b>	



## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero dar las gracias a mi familia, por haber velado por mi bienestar y desarrollo y por ser claves en la culminación de este proyecto de vida. A mis padres Francesco Semerari y Kirsy Romero, por haberme transmitido tantos valores necesarios para hacer de mi un hombre de bien. Por la educación que me brindaron y por los consejos dados que me ayudaran en la vida. Les agradezco el apoyo incondicional dado en cada instante el cual solo lo brindan padres comprometidos con el desarrollo y la formación de sus hijos y los cuales solo los encontré en ellos.

A mí hermano Diego Semerari Romero, que ha sido mi compañero en cada momento y la persona con la que siempre podía conversar, siempre estuvo cerca de mi cuando lo he necesitado.

A mi abuela Ana Luisa Patnella, que, aunque ya no esté a mi lado, influyó mucho en mi vida, por su manera positiva de ver las cosas y por transmitirme los mejores valores que puede tener una persona. Mi abuela era una persona excepcional y siempre estaba atenta a los demás y siempre tenía una sonrisa en su rostro a pesar de cualquier vicisitud.

Le agradezco a mi asesora Melissa Rosario, la cual me ha ayudado con el último paso de este largo camino en mi vida, dando soporte a esta investigación y supervisándola con esmero.

A mis amigos del colegio, con los que he compartido toda mi vida y me han acompañado en las buenas y las malas. Son los hermanos que la vida me regalo y con quienes puedo contar en todo momento porque siempre han estado a mi lado. Ellos más que amigos son mi familia.

Agradezco a mis compañeros de universidad, con los cuales he aprendido y he tenido de las mejores experiencias de mi vida, con los cuales he podido recorrer este trayecto sin perder las ganas y siempre descubriendo cosas nuevas con cada uno de ellos.

## DEDICATORIAS

Este trabajo de grado va dedicado a mí papá, Francesco Semerari, fallecido recientemente, y que, a pesar de esto, sigue presente en mi vida, en mis pensamientos y en mi corazón. Mi padre fue la persona que más se preocupó y estuvo más atento a mis estudios. Él fue quien siempre me impulso y sin lugar a duda es quien más ha contribuido en forjar la persona que hoy soy.

Mi papá fue la persona más buena y solidaria que he conocido, buscaba siempre el bien común y la igualdad entre las personas. No escatimaba esfuerzo para defender el derecho de los demás, no solo fue importante para mí, sino que dejó huellas en todos aquellos que le conocieron porque se caracterizaba por no hacer diferencias entre los seres humanos, no le importaba el color de la piel ni estigmatizaba a los demás, cualidades estas que admiraba mucho en él.

Fue la persona más inteligente que he conocido, quien admitía sus errores, los analizaba y aprendía de ellos para no repetirlos.

Te dedico este trabajo por tantas vivencias y recuerdos, por todo lo que me has dado, me diste y me darás porque tus consejos los llevo fijados en mis pensamientos. Te agradezco todo, tu tiempo, tus recomendaciones y las orientaciones que me diste para que pudiera salir adelante en la vida. Fuiste un padre ejemplar en todo el sentido de la palabra y tu amor hacia mí fue incondicional atesorando todos los recuerdos que tengo de ti.

Este trabajo lleva tu nombre, ya que cada palabra, idea, pensamiento fue redactado pensando en tu memoria.



**Ti voglio tanto bene, papa.**



## INTRODUCCIÓN

Actualmente, la tecnología ha avanzado de una manera impresionante. Los desarrollos en computación, telecomunicaciones, dispositivos de comunicación y entretenimiento, han sido muy rápidos y, además, con el paso del tiempo, el diseño, producción, oferta en el mercado, de tales dispositivos digitales, se caracterizan por ciclos cada vez más vertiginosos; lo que hoy puede ser toda una novedad, el día de mañana será algo obsoleto.

Otro aspecto de gran trascendencia es que la cantidad, porcentaje y presencia de información digital adquiere, día a día, mayor predominio y repercusión en prácticamente todas las actividades humanas.

En tal marco, como profesionales de la información es nuestro deber ir a la par de las nuevas tecnologías de información y comunicación y conocer todos aquellos recursos digitales y multimedia que innovan la perspectiva de los acontecimientos y fenómenos sociales, culturales, políticos, etcétera, en el mundo contemporáneo, del mismo modo que nos ha preocupado mantenernos actualizados en otras áreas de la bibliotecología y estudios de la información.

Sin duda, ésta es un área del conocimiento en la que el bibliotecólogo debe prepararse con todo rigor. Así, la presente contribución intenta explicar aspectos relacionados con los recursos digitales y multimedia, así como sus modalidades y ventajas.

Debido a las variaciones que los sistemas educativos nacionales suelen presentar en términos de estructura y contenido curricular, evaluar y comparar el desempeño de los países a lo largo del tiempo o monitorear sus avances en la consecución de metas nacionales e internacionales pueden transformarse en tareas complejas.

## JUSTIFICACIÓN

La realización de esta investigación se lleva a cabo por la importancia que han tomado los medios digitales en todos los ámbitos de la sociedad, pero que no se ha logrado utilizar de gran manera y de forma efectiva en la educación, más específicamente en la educación primaria.

No se puede continuar obviando los medios digitales en la actualidad en donde el día a día se vive rodeado de esta digitalización y globalización, con esta investigación se tomarán en cuenta que puntos negativos hay en la utilización de éstos en la educación primaria y de qué forma se deberían de utilizar para un aprendizaje eficaz.

Se darán pautas y datos importantes por los cuales hay que realizar una modernización en los planes de educación, los cuales deben ir cambiando a través del tiempo para ir en vanguardia con sus propios tiempos y aptitudes de las personas.

Se puede lograr una optimización en el aprendizaje de los infantes, solo es necesario tener un plan y determinar de qué forma se han de utilizar los medios digitales, ya sea en las aulas, centros educativos o en los deberes escolares. Indicando que pautas a seguir y con una base de datos estable totalmente accesibles para los estudiantes, se alcanza un aumento en la enseñanza.

Lo cierto es que, tras pasado el umbral del tercer milenio, urge abandonar el esquema de una formación meramente alfabetizadora: porque ni se trata de rescatar del analfabetismo a nadie ni la cultura impresa y escrita es la dominante. Debemos reconocerlo: la cultura dominante, desde hace ya varios lustros, es la cultura audiovisual.

A pesar de todos los esfuerzos institucionales (educación obligatoria), la mayor parte de la población no lee un libro al año ni lee artículos completos en periódicos y revistas: simplemente, ojea, curioso, pero no lee. Es otra cultura, en la que hegemónicamente se inserta la publicidad, la que controla hoy en día el proceso formativo de los alumnos.

Esta investigación está motivada por la creciente popularidad de las tecnologías y los medios digitales en la República Dominicana, sobre todo en ámbitos de educación inicial y básica. Partimos de que la participación de estos dispositivos en las dinámicas sociales, comunicativas y educativas no se restringe al ámbito instrumental, ni que los retos a los que haya que enfrentarse sean solo de tipo operativo. Por el contrario, el fenómeno digital involucra una serie de problemáticas a nivel de construcción de sentido.

Por tal razón llevamos a cabo un estudio de los medios y las tecnologías digitales desde una perspectiva cultural e interpretativa. Así, analizamos la significación de las tecnologías y de los medios digitales tomando como referencia dos fuentes igualmente importantes: la versión académica, compuesta por teorías e

investigaciones de índole educativa y sociológica; y perspectiva docente, integrada por las experiencias y los discursos de educadores de niveles primarios. Así, partiendo de algunas consideraciones teóricas, metodológicas e instrumentales de la sociología cultural, intentamos reconstruir el relato sobre el fenómeno digital en dos momentos.

## **Delimitación del tema y planteamiento del problema de investigación**

La educación es una de las bases más importantes de la sociedad, y está comienza a muy temprana edad, con lo que se conoce como “educación básica o primaria”. Con dichas enseñanzas se forjan los conocimientos primordiales de cada ser humana y todos los saberes principales.

En la actualidad, hay muchas facilidades que ayudan a los niños con el aprendizaje de estos conocimientos básicos, y uno de los más utilizados son los medios digitales, sin embargo, estos generalmente se utilizan de una forma errónea, la cual dificulta el aprendizaje e incluso puede de llegar a entorpecerlo. Con los medios digitales toda la información y conocimiento están accesibles de una forma casi instantánea, lo cual ha traído muchos beneficios para la sociedad, pero en relación con la educación, está facilidad ha logrado un atraso en el aprendizaje básico.

El obtener toda información que se requiera al instante erradicar casi todo intento de aprendizaje, ya que la información no se adquiere con esfuerzo y no se obtiene ningún recuerdo, dato o hecho relacionable, los cuales son importantes en los niños para la adquisición de conocimiento.

Otro de los inconvenientes de la tan alta accesibilidad de información, es que los niños no aprenden porque consideran que siempre tendrán los conocimientos a

la mano y no ven necesario el saber dichos datos, este problema no sólo afecta a la educación primaria, sino en todos los grados de esta.

Todos estos inconvenientes han hecho que las personas prefieran prescindir de los medios digitales en la educación de sus hijos, prohibiendo su uso en las escuelas y colegios, no permitiendo dicha accesibilidad en los deberes del hogar y demás negaciones que se han impuesto en la sociedad.

Pero los medios digitales no son el problema en sí, lo que causa conflicto es el método en que estos se utilizan, ya que otras formas de llevar el conocimiento a los pequeños con dichos medios, los cuales son igual o incluso más eficientes que los métodos que se han utilizado a través de la historia.

Mediante cursos interactivos, ejercicios mentales, actividades digitales e inclusive videojuegos, los niños logran grabar el conocimiento dentro de sí, ya que ellos aprenden de una manera más eficiente cuando se les estimula y se dan los conocimientos con acciones realizadas por ellos mismos.

En la actualidad las personas se han arraigado mucho a los medios digitales, y hoy en día no se puede concebir la cotidianeidad sin estos dispositivos, por lo cual no se deberían de rechazar como un medio de educación eficiente y con mucha utilidad para el aprendizaje.

Por todo lo planteado, se plantea la pregunta de “*¿Qué impacto tienen los medios digitales en la educación del nivel primario, República Dominicana?*”, y que, a su vez, nos deriva a otras preguntas complementarias como: *¿Qué medios digitales se utilizan en la educación básica?, ¿Cuáles facilidades tienen los niños en el aprendizaje de la educación básica?, ¿Como se utilizan los medios digitales en el aprendizaje de los niños?, ¿Como ha atrasado el aprendizaje básico?, ¿Cuáles inconvenientes llevan a las personas de prescindir del uso de medios digitales en la enseñanza de la educación básica?, ¿Mediante que formas se pueden utilizar los medios digitales en la educación básica?*

La consecuente investigación está distribuida en tres partes o capítulos: marco teórico, en el que se darán a conocer los términos y/o informaciones que contextualizan la investigación, metodología de la investigación, en donde se explicarán las distintas técnicas y/o métodos utilizados para la creación de la investigación, y, por último, la presentación y análisis de datos, en el que se expondrán los resultados arrojados por la investigación realizada.

## **Objetivos**

### **Objetivo general:**

Analizar el impacto de los medios digitales en la educación primaria, República Dominicana, 2019.

### **Objetivos específicos:**

- Determinar los medios digitales se utilizan en la educación básica.
- Identificar las facilidades que tienen los niños en el aprendizaje de la educación básica.
- Investigar cómo se utilizan los medios digitales en el aprendizaje de los niños.
- Investigar cuales inconvenientes llevan a las personas de prescindir del uso de medios digitales en la enseñanza de la educación básica.
- Analizar de que formas se pueden utilizar los medios digitales en la educación básica.



**CAPÍTULO 1:**  
**MARCO TEÓRICO**



## **1.1 La tecnología educativa**

Con el desarrollo tecnológico que ha tenido la humanidad durante los siglos XX y XXI, han surgido una gran cantidad de formas de comunicación, las cuales han permitido la globalización y conexión en todo el mundo. La mayoría se han englobado en los medios digitales, ya que tienen una característica específica: solo poder ser utilizados mediante una máquina.

Según la Asociación Nacional de Medios de Comunicación de Colombia (Asomedios, 2017) los avances en la tecnología y los factores de estos medios, permiten un mayor flujo de información en conjunto a las comunicaciones, permitiendo que más personas tengan acceso a estas, de manera más rápida y por cualquier tipo de plataforma, por lo que se consigue una mayor influencia.

La tecnología educativa se ha definido como una especie de sistema, el cual concibe, aplica y evalúa los procesos de enseñanza y aprendizaje, resaltando los recursos, tanto humanos como técnicos y como se relacionan entre ellos (UNESCO, 1984).

En la actualidad, los avances tecnológicos han tomado cada vez más importancia en la vida diaria, llegando al punto de ser esencial para nuestra forma de vida contemporánea, esto se ha reflejado a muchos ámbitos de la sociedad, y la educación no ha sido la excepción.

Por otro lado, Rita C. Richey, Kenneth H. Silber, y Donald P. Ely (2008) dicen que la tecnología educativa no es más es el estudio en facilitar el aprendizaje y enseñanza, mejorando el rendimiento al dar origen, maniobrar y gestionar los procedimientos y recursos tecnológicos eficientes.

También se puede definir como la aplicación disciplinada del conocimiento con el fin de mejorar el aprendizaje, la instrucción y / o el rendimiento (Spector, 2015).

Por lo que este tipo de tecnología apoya al docente con los métodos y procesos de la enseñanza, mediante los recursos y medios tecnológicos, como lo podrían ser un dispositivo móvil, tableta, computador, entre muchos otros, para así lograr la máxima comprensión de las enseñanzas que se transmiten al estudiante y conseguir un aprendizaje exitoso.

Los medios digitales indudablemente han adquirido una importancia inmensa en la actualidad, ya que con ellos es como obtenemos una gran cantidad de información, nos permiten una conectividad con todo el mundo.

En los tiempos actuales, la población ha conseguido un acceso a los medios digitales y dispositivos electrónicos de manera masiva, los medios clásicos han quedado relegados a un segundo plano gracias al avance de la tecnología en los últimos años, lo que ha permitido un mayor manejo de la información (2017).

Para Rosario, O. (2007), “los medios digitales han transformado las formas tradicionales de la educación, estas llegan a ser herramientas fundamentales en el proceso enseñanza-aprendizaje en todos los niveles académicos. Los docentes que adaptarse a este nuevo modelo educativo”.

Al ser el medio más importante en la actualidad, da muchas utilidades para la educación, siempre y cuando se utilizan con eficacia.

### **1.1.1 Antecedentes de la tecnología educativa**

Ya definida la tecnología educativa, hay que especificar que a lo largo de la historia este tipo de enseñanza ha ido evolucionando, ya que desde que existen los recursos tecnológicos, se ha tratado la posibilidad de mejorar y/o perfeccionar el sistema de educación que se ha implementado hasta el momento.

Los primeros registros de la Tecnología Educativa se ven contemplados en la propuesta del presidente de American Psychological Association, en donde se expone que esta puede ser considerada una ciencia enfocada en la enseñanza y el aprendizaje (Guzmán, 2012).

Antonio Chacón (2007), han existido cinco décadas en el desarrollo de la tecnología educativa, las cuales son:

- 1º. En la década de 1940, el desarrollo se centraba en la formación que se diseñaba por y para el mundo militar por medio de los recursos audiovisuales.

- 2º. La década de 1950 está marcada por los trabajos de Burrhus Skinner sobre la enseñanza programada y de cómo se aplican.
- 3º. En los años de 1960 comienza el despegue y expansión de los medios de comunicación, mientras se revisaba la ya conocida teoría de la comunicación, relacionando los medios con la educación.
- 4º. La década de 1970 es la del desarrollo de la informática. Son los años en los que se produce el intento de utilización de la Enseñanza Asistida por Ordenador y de la enseñanza programada a través de los medios y dispositivos electrónicos.
- 5º. Durante la década de 1980 se inicia el desarrollo, que en parte continúa en la actualidad, de los soportes informáticos y audiovisuales que tiene como objetivo la interacción persona-sistema.

Otros profesionales en la materia como Edgar Olguín (2012) centran el origen en los trabajos de Skinner y su enseñanza programada ya que esta tenía la idea de elevar la eficiencia de la dirección del proceso docente. La enseñanza programada se le ve como un recurso técnico, método o sistema de enseñar.

Ya en 1994 es fundada "CompuHigh", la primera escuela secundaria en línea en la historia, dando un gran avance en la utilización de medios modernos en aplicación de la enseñanza.

Unos pocos años después, en (1997), Graziadei describió los criterios para evaluar productos y desarrollar cursos basados en tecnología que incluyen ser portátil, reproducible, escalable, asequible y con una alta probabilidad de rentabilidad a largo plazo.

Con la llegada de internet de modo masivo, se expandieron los límites de la comunicación, parte esencial de la tecnología educativa, permitiendo la creación de nuevos esquemas en la comunicación en conjunto con diferentes dispositivos electrónicos.

La llegada de estas técnicas de educación con tecnología ha intervenido en los procedimientos educativos que se tenían a lo largo de la historia, no solo en el ámbito de educación online, sino que también en centros educativos presenciales, y la forma en que estos manejan la enseñanza para los estudiantes.

También podemos encontrar el “instruccional design”, que es definido como la práctica de diseñar, desarrollar y entregar sistemáticamente productos y experiencias instructivas, tanto digitales como físicas, de manera coherente y confiable hacia un proceso eficiente, efectivo y atractivo. adquisición atractiva e inspiradora del conocimiento (Merrill, Drake, Lacy, & Pratt, 1996).

Otra definición del diseño instruccional es que el proceso sistemático e iterativo de diseño, evaluación y revisión de experiencias de aprendizaje (Frazier & Herrington, 2017).

Las primeras tecnologías educativas pueden ser consideradas las pizarras e incluso los libros, los cuales fueron herramientas que se introdujeron en las escuelas estadounidenses.

Dicho por Michael Haran (2015), a lo largo del tiempo, se introdujo en las escuelas una variedad de tecnologías como cine, radio, televisión, máquinas de enseñanza, microcomputadoras e Internet, lo que generó controversia sobre su utilidad para la educación y la eficacia como ayuda para la enseñanza y el aprendizaje.

En la década de 1960, la psicología del comportamiento contribuyó al campo de la tecnología educativa al introducir "máquinas de enseñanza", las cuales tenían la intención de enseñar a los estudiantes a través de una instrucción cuidadosamente programada.

La premisa detrás de las máquinas de enseñanza era que los objetivos deben definirse por adelantado y se debe medir la medida en que se alcanzan estos objetivos. Los estudiantes operaron las máquinas y siguieron las instrucciones en una pantalla similar a una televisión. Normalmente, los cubículos individuales de los estudiantes se configuraban para bloquear el ruido producido por las máquinas. Este formato minimiza la cantidad de interacción entre los estudiantes y entre los estudiantes y el profesor.

Así es como la tecnología educativa dio los cimientos de los procesos y técnicas que utilizamos en la actualidad para la enseñanza y aprendizaje de los

conocimientos en los centros educativos, incorporando cada vez más formas de instrucción académica de los alumnos.

### **1.1.2 Evolución de la tecnología educativa**

Tras la creación de los primeros conceptos de la tecnología educativa y sus alternativas y equivalentes, esta ha ido cambiando a lo largo de las décadas.

Como expone Ismar Rosales (2016), en la historia de la tecnología educativa, podemos encontrar que en sus comienzos dominaba un pensamiento científico-positivista, para luego llegar a ser un arte factual y en los tiempos recientes se ha basado en el paradigma de la psicología del aprendizaje. Estas teorías han permitido que las tecnologías en la educación se enfoquen en la construcción del conocimiento y las reflexiones.

Se ha visto una evolución de la tecnología educativa a través de los años, cambios tan significativos e importantes para la sociedad y la educación, como para los sistemas implementados en los procesos de enseñanza, aprendizaje e instrucción de los conocimientos en cursos y centros educativos.

Como explica Pere Marquès (2011), la evolución de la tecnología educativa se divide en 5 momentos clave:

1. Los inicios del desarrollo de la tecnología educativa.

2. La incorporación de los medios de comunicación de masas en el contexto escolar.
3. La incorporación de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
4. La introducción del enfoque sistemático aplicado a la educación.
5. La incorporación de los avances de la teoría cognitiva y los replanteamientos epistemológicos en el campo educativo.

Por otro lado, Ana García (2002) considera que la tecnología educativa surge como disciplina pedagógica en Norteamérica a mediados del siglo XX, aunque no debemos olvidar que sus raíces se encuentran en el desarrollo de la didáctica y que aquella no se articula como campo de estudio diferenciado hasta la década del sesenta.

Desde un análisis crítico sobre la evolución del concepto de tecnología educativa, se observa que éste se ha producido de forma dialéctica, entendiendo la dialéctica como un movimiento vivo en su propia entraña, un auto movimiento que consiste en determinarse a sí mismo, con momentos contradictorios que se anulan unos a otros para reabsorberse constantemente en un movimiento progresivamente procesual (Muñoz A. G., 2002).

Siguiendo la historia de las tecnologías educativas, se puede dividir su evolución en 10 ideas, las cuales son:

1. La tecnología educativa supera lo que podría denominarse tecnología de la instrucción.
2. El maximalismo (tecnología educativa igual a didáctica) y el minimalismo (tecnología educativa igual a medios audiovisuales) han acompañado el devenir de la tecnología educativa.
3. La tecnología educativa debe ser una forma de humanismo, superando la clásica oposición entre valores tecnológicos y humanistas.
4. La tecnología educativa se encuentra entre la cacharrería educativa (uso de los medios) y el diseño instructivo.
5. La tecnología educativa debe compaginar la teoría y la práctica, interesándose por lo aplicable y la resolución de problemas, pero con sólidas fundamentaciones conceptuales.
6. La tecnología educativa debe ser un cauce para la creatividad, sin dejar de ser críticos con los medios y sus repercusiones sociales.
7. La tecnología educativa estudia las estrategias de enseñanza de carácter multimedial, integrando las viejas y las nuevas tecnologías.
8. Es necesario buscar la síntesis entre la acción empresarial (realizaciones tecnológicas) y la acción académica (reflexiones), estableciendo equipos multidisciplinares.
9. El paso del conductismo al cognitivismo se ha de dar tratando de aprovechar lo positivo de las distintas teorías del aprendizaje, según el tipo de alumnos y el tipo de aprendizajes.

10. La tecnología educativa no se ha de confundir con informática educativa, aunque ésta debe ocupar un espacio importante en los programas de tecnología educativa.

Tras todos estos cambios, se han definido y desarrollado las tecnologías educativas llegando a lo que son en la actualidad, un medio eficaz y masificado para la enseñanza.

### **1.1.3 Tendencias de la tecnología educativa**

La educación en la actualidad ha tenido varios cambios, gracias a la introducción y creación de nuevas tecnologías, las cuales se utilizan para una mayor comprensión de los estudiantes en la adquisición de nuevos conocimientos.

En los últimos años, los centros educativos de todos los niveles académicos y universidades están implementando medios y plataformas digitales para impartir las lecciones y profundizar en los conocimientos impartidos en las clases.

Son muchas las tendencias actuales en la educación, las más relevantes son:

1. Digitalización de planes de estudio: Los planes de estudio próximamente se encargarán de las necesidades digitales de los alumnos, digitalizando la información y los datos de estudio, haciéndolos accesibles para todo el público (Universia Chile, 2018).

2. Formación personalizada: Las acciones hechas por los estudiantes crearán una base de datos en los colegios y centros educativos, con lo cual el docente utilizaría estos datos para realizar una formación personalizada (Universia Chile, 2018).
3. Aprendizaje híbrido: Es la mezcla de una enseñanza en clases y enseñanza digital, la cual cada vez es más utilizada, ya que los docentes aprovechan las posibilidades que ofrecen estos medios digitales en la educación (Universia Chile, 2018).
4. Realidad Virtual: Nos brinda un elemento visual que hace el aprendizaje mucho más interactivo. Podemos ver sobre lo que estamos leyendo y esto representa un cambio impresionante (Angulo, 2017).
5. Educación móvil: Tenemos la posibilidad de decidir cuándo estudiar y cómo hacerlo. Además, no hay límites para este aprendizaje. Incluso los conocimientos prácticos, como aprender a programar o tomar fotos, pueden ser dictados con herramientas de transmisión en línea de pantallas de computador (Angulo, 2017).
6. Videojuegos para aprender: Agregar elementos de videojuegos a la educación tiene múltiples beneficios. Los estudiantes tienen la sensación de estar en ambiente progresivo y además ofrecen interactividad, incluso con materiales tangibles (Angulo, 2017).

Como se puede evidenciar, la educación ha evolucionado hasta adquirir diferentes avances tecnológicos para impartir el conocimiento a los estudiantes y a la

sociedad en general. Todo impacto tecnológico no pasa desapercibido para el ámbito de la educación, mejorando los métodos de impartir clases.

Los ordenadores e Internet se están integrando en la enseñanza a una velocidad espectacular. Si los campus virtuales ya son una herramienta totalmente normalizada en las universidades, ahora los colegios también están introduciendo todo tipo de medios digitales en el aprendizaje de los niños.

Las escuelas deben orientar ahora sus lecciones no al uso de las nuevas tecnologías, sino a saber usarlas bien y con sentido crítico. Ahora será más fácil elaborar trabajos gracias a Google, pero los niños deben aprender a encontrar la aguja en el pajar y saber seleccionar qué es exactamente lo que necesitan (Cuya Vera, 2009).

Por otro lado, Lunkad Mahendra P. (2018) dice que gracias al avance de teorías pedagógicas y tecnológicas impulsadas por autores reconocidos en el ámbito de la educación a distancia, hoy es posible desarrollar un sistema de educación digital que servirá no sólo para mejorar el proceso de aprendizaje de aquellos estudiantes que decidan aprender a aprender a cualquier hora, en cualquier momento y en cualquier lugar, sino también de aquellos que decidan asistir a un aula de clase para continuar su proceso de formación.

La educación digital tiene múltiples usos y aplicaciones. Su uso se ha comenzado a generalizar especialmente en universidades, pero paulatinamente se

incrementa también su implementación en colegios. Las teorías de enseñanza-aprendizaje que influenciaron el sistema educativo en la era industrial, imaginaban la mente como una caja cuya función era recibir la información transmitida por el profesor.

Según las investigaciones de la UNESCO (2013), revelan que el cerebro humano es un sistema mucho más complejo que la sencilla caja negra expuesta por teorías conductistas. Se entiende la concepción de la mente como un sistema biológico abierto, flexible y que responde de diversas maneras a los múltiples retos y situaciones que se presentan en la vida cotidiana.

La educación escolar se ha convertido en uno de los temas de mayor debate político y social en los últimos años a nivel global. Todas las campañas políticas y los programas de gobierno reconocen que es necesario educar a nuestros jóvenes para poder formar de la mejor manera posible al ciudadano del mañana (Rosario, 2007).

En los próximos años los colegios tendrán la necesidad de formar a sus alumnos en las competencias específicas de la era de conocimiento. Los padres de familia conscientes de la importancia del factor tecnológico para el mundo laboral influirán en los colegios para que incluyan en su presupuesto la distribución de clases de manera digital (Velkley, 2002).

## **1.2 La Educación 3.0**

La educación 3.0 es un nombre provisional que se le ha dado cuando en la educación se emplean elementos y propiedades de los juegos, para así hacer más eficiente el aprendizaje de los niños.

Es muy común que los infantes adquieran varios conocimientos jugando, ya es más fácil recordar y captar una información de primera mano que un dato dado por otra persona.

Según Nuria Otero (2009), los juegos son una parte importante para el desarrollo del cuerpo y el raciocinio de los niños. El acto de jugar es desarrollar la imaginación, relacionarse con los demás y es el paso de lo real a lo fantástico y viceversa.

Cuando se utilizan partes y características de los juegos en la educación, crea un ambiente más favorable para los infantes, dando beneficios tanto a los docentes como a los alumnos. Con los juegos se pueden motivar a los estudiantes, a pensar, a crear y a recrear con actividades que llamen su atención de forma activa, les enseña a seguir las reglas y las maneras en que se hacen las asignaciones (Martha Ruth C. , 2017).

### **1.2.1 Definición del término gamificación**

Junto con la educación 3.0, podemos encontrar lo que es la gamificación, una nueva tendencia que se ha venido utilizando y estudiando en la educación, principalmente en la educación primaria.

La Gamificación es una técnica de enseñanza-aprendizaje que utiliza las mecánicas de los juegos en ámbitos educativos para lograr una mayor comprensión de los temas de estudios y mejores resultados, mejorar alguna habilidad de los estudiantes o recompensar por acciones concretas (Gatán, 2013).

Con este método de enseñanza, se evita el típico pensamiento de muchos estudiantes de que los estudios son algo aburrido, al tratar el aprendizaje como un entretenimiento, empleando formas más fáciles de comprender un tema o un dato arrojado por el docente.

Dicho por Huotari y Hamari (2012), la gamificación comúnmente emplea elementos de diseño de juegos para mejorar el compromiso del usuario, productividad organizacional, flujo, aprendizaje, reclutamiento y evaluación de empleados, facilidad de uso, utilidad de los sistemas, ejercicio físico, infracciones de tránsito, apatía de los votantes, y más.

A lo largo de la historia, los docentes han usado las bases de la gamificación, sin saber que lo hacían, ejemplos de esto son: cuando un profesor crea una historia

ficticia para explicar un nuevo tema; cuando se realiza un juego grupal, en donde se tengan que responder datos de la clase.

Con la gamificación se obtienen muchas ventajas frente a otras formas de enseñanza, algunas de estas son descritas en Tiching (2014), las cuales son:

1. Motiva a los estudiantes por una asignatura u objetivo en la clase. Apoya el adquirir y conservar los conocimientos.
2. Permite una enseñanza divertida para los alumnos.
3. Ayuda al desarrollo de aptitudes como la creatividad, la atención, la autonomía o la iniciativa.
4. Mejora la construcción del conocimiento, estableciendo conexiones entre varios conceptos e ideas propias de los alumnos.
5. Es apto para todas las edades, ya que el conocimiento se puede adquirir en cualquier etapa de nuestras vidas.
6. Transmite los valores con actividades prácticas, haciendo que los estudiantes adquieran la información como suya.

La gamificación es el uso de la mecánica del juego para aplicaciones que no son juegos, en particular sitios web y móviles orientados al consumidor, para alentar a los usuarios a participar en comportamientos deseados en relación con las aplicaciones (Kapp, 2012).

Tras las definiciones anteriores, se puede sacar como resultado una definición del término de gamificación como:

“La gamificación es el uso de la mecánica basada en el juego, la estética y el pensamiento del juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.”

### **1.2.2 Elementos del juego aplicados a la educación**

Se pueden tomar varios conceptos y elementos de la educación para llevar a cabo la gamificación, entre los cuales están:

- La colaboración, el trabajo en equipo, para conseguir un objetivo.
- La competición, ganadores y perdedores. También se puede realizar contra uno mismo.
- Desafíos, tareas que implican esfuerzo o que supongan un reto.
- Recompensas, beneficios y premios por los logros.
- Turnos, participación secuencial, equitativa y alternativa.

A parte de estos elementos, también pueden emplearse algunos componentes de los videojuegos para este método de enseñanza, tales como:

- Los avatares: que son una representación visual del jugador.
- Colecciones: elementos que pueden acumularse por el jugador.

- Desbloqueo de contenidos: nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos.
- Equipos: trabajo en grupo con objetivos en común.
- Límites de tiempo: competir contra el tiempo y con uno mismo.
- Misiones: desafíos predeterminados con objetivos y recompensas.
- Niveles: diferentes estadios de progresión y/o dificultad.
- Puntos: recompensas que representan la progresión.

Todos estos aspectos de los juegos que resaltan Leyre Alejandre y Antonia María (2017) son recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación.

Tras señalar los elementos que se utiliza en la gamificación, hay que aclarar que esta no es utilizar juegos y/o videojuegos ya creados para educar, sino utilizar sus bases para realizar el acto de educar. Tampoco se trata de crear videojuegos aleatorios, solo se utilizarían si estos fueron creados originalmente con la intención de enseñar.

### **1.2.3 Teorías del aprendizaje**

Como bien dice el nombre, las teorías del aprendizaje, son una serie de explicaciones que tratan de entender cómo se realiza y como se hace el aprendizaje.

Para iniciar, se tiene que saber en primer lugar el significado de aprendizaje, el cual según Freddy Rojas (2001), se trata de un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia.

Otra definición válida es que se trata del proceso mediante el cual se origina o se modifica una actividad respondiendo a una situación siempre que los cambios no puedan ser atribuidos al crecimiento o al estado temporal del organismo (Revista Ibero Americana, 2018).

Las teorías del aprendizaje son necesarias ya que con ellas se puede llegar a una mayor comprensión de cómo funciona el aprendizaje y así lograr programas educativos más eficaces para las generaciones venideras.

Existen varias teorías, cada una desde un punto de vista diferente, las más expandidas son:

**Teoría Constructivista:** El aprendizaje sostiene esta teoría, sucede con la experimentación propia de las personas y no porque se les explique un suceso. Se recalca que el aprendizaje no es un proceso de “todo o nada”, sino que las personas van construyendo los nuevos conocimientos sobre otros que ya poseen (Fundación Belén, 2019).

**Teoría de Piaget:** La teoría se basa en la naturaleza del conocimiento y de cómo las personas consiguen y construyen lo aprendido. Según esta teoría los niños

crean una comprensión del mundo y la realidad con la que interactúan, encuentran diferencias entre lo que saben y lo que descubren en su entorno, y luego en base a lo vivido, recrean sus ideas en consecuencia de lo visto (McLeod, 2018).

**Teoría Conductista:** El conductismo se trata del aprendizaje como un cambio de comportamiento, debido a la adquisición o refuerzo de los conocimientos del individuo (Romero, 2017).

**Teoría de Vygotsky:** Esta teoría es sociocultural, ya que se centra en como el aprendizaje individual es influenciado no solo por las personas que rodean al individuo, sino también por las creencias y actitudes culturales que lo rodean e influyen (Vegara, 2018).

**Teoría de Ausubel:** También conocida como aprendizaje significativo, sostiene que el aprendizaje de los nuevos conocimientos se basa en los ya conocidos con anterioridad y aprendemos por una construcción de información que posea el individuo (Guerri, 2016).

**Teoría Sudbury:** Conocido también como Escuela o Modelo de Sudbury, esta teoría argumenta que aprender es un proceso propio, donde no se necesitan otras personas, ya que sostiene que cada persona aprende por si misma a su propio ritmo (Rojas, 2010).

**Teoría de Goleman:** Teoría basada enteramente en la inteligencia emocional, de acuerdo con esta teoría el aprendizaje se adquiere por situaciones relacionadas con experiencias emotivas de cada persona. Se considera que el aprendizaje de actividades diarias debe integrarse de una forma plena (Fundación Belén, 2019).

### **1.3 Los Medios Digitales en la Educación primaria**

La utilización de los medios digitales en la educación cada vez se está expandiendo más alrededor del mundo, ya no siendo solo una posibilidad en países del primer mundo, ya que varias instituciones académicas están implementando dichos elementos en sus aulas y métodos de impartición de clases.

“El proceso de enseñanza-aprendizaje esta evolucionando gracias a la incorporación de las Tecnología de Información y Comunicación (TIC), la inmersión de esta era a lo digita hace que nos replantemos las necesidades educativas” (Méndez, 2017).

En República Dominicana, los docentes y los centros académicos ya están aplicando algún tipo de medio o tecnología digital para impartir sus clases, llegando a ser más intuitivas para los alumnos.

La utilización de los recursos tecnológicos en el ámbito educativo ayuda con el desarrollo y crecimiento intelectual de los jóvenes, además de servir de apoyo al profesorado en diferentes habilidades y estilos de enseñanzas.

Según Innted (2017), este tipo de recursos en la educación, aportan muchos beneficios, entre los cuales están:

- Las actividades en el aula son más provechosas, ayudando a mejorar el contenido que se esté trabajando y desarrollando, mientras los alumnos pueden investigar sobre otros temas.
- Existe más comodidad y facilidad para recopilar y compartir la información. Con ayuda de estos recursos los estudiantes tienen la oportunidad de hacer bases de datos y almacenar toda la información que consigan de forma digital.
- Mejoran la comunicación, facilitando las presentaciones de temas y trabajos, el envío de información ideas o reflexiones.
- Se ahorra tiempo y se logra una mayor organización de trabajos y tareas en desarrollo.

El desarrollo de Internet ha dado lugar al desarrollo de un nuevo modelo de capacitación empresarial fundamentado en la educación digital. Este nuevo paradigma representa una gran oportunidad para crear un ambiente virtual de aprendizaje accesible en cualquier momento y lugar.

El sistema de educación digital permite combinar de manera eficaz el aprendizaje individual en un entorno flexible de aprendizaje colaborativo que facilita la entrega de información y el desarrollo de habilidades para la gente adecuada en el momento oportuno optimizando la inversión en capital humano (Rojas Velásquez, 2001).

A través de la Educación Digital la formación educativa es más flexible y económica ya que se evitan los desplazamientos al lugar donde se imparten los cursos y la formación se adapta a las necesidades específicas de las empresas.

Definido por Cuya Vera, R. (2009) las actividades digitales de estudio y trabajo que están influenciando el contexto laboral y académico. Incorporarlo como herramienta para su uso habitual es una forma ideal de formar a los estudiantes para que conozcan y usen estas herramientas y puedan integrarse en mejores condiciones al mercado laboral.

Adicionalmente, la educación digital no requiere de una organización educativa tradicional (colegio, empresa o universidad) para poder funcionar. Las personas de manera individual pueden acceder a los beneficios que ofrece la educación digital para actualizar su conocimiento a través de los denominados portales educativos que ofrecen educación personalizada (Asomedios, 2017).

Según las teorías de enseñanza-aprendizaje de Andrés Núñez (2013) el sistema educativo en la era industrial imaginaba la mente como una caja cuya función era

recibir la información transmitida por el profesor. En los años 60, estos conceptos influenciaron el desarrollo de programas instruccionales totalmente lineales en los cuales se confunde instrucción con aprendizaje y conocimiento.

Estos descubrimientos tienen un gran impacto sobre el futuro de la educación porque nos demuestran que el modelo industrial de educación cohibe y restringe el desarrollo de los jóvenes en edad escolar. En la era del conocimiento es indispensable promover la creatividad, la innovación, y la experimentación en un proceso colaborativo que utilice las tecnologías digitales eficientemente para lograr el objetivo de aprender a aprender (Alvarez, 2013).

### **1.3.1 Medios Digitales más utilizados en la educación primaria en República Dominicana**

Las tecnologías se han empezado a utilizar y expandir en República Dominicana en el tema de educación, inicialmente propuestas por colegios privados, los cuales logran dar un aprendizaje más intuitivo, estando actualizados en dispositivos e información.

Tras el auge de la educación digital, el gobierno ha decidido crear y poner en marcha el proyecto “República Digital”, el cual trata de garantizar que todos los dominicanos tengan acceso a los medios y tecnologías digitales de la información y comunicación, para cerrar la brecha digital y dar mejor servicio a la ciudadanía y la educación (República Digital, 2018).

Este proyecto se enfatiza en el aprendizaje con los recursos digitales, centrándose en escuelas públicas, proporcionando dispositivos como laptops o tabletas y plataformas educativas. “Este proyecto se encarga de implementar, promover y esquematizar las estrategias que utilicen las Tecnologías de la Información y Comunicación es la educación de República Dominicana” (República Digital, 2018).

La incorporación de las tecnologías de aprendizaje se está utilizando cada vez más en rangos de edades más tempranas en la sociedad, cada vez más instituciones educativas proponen un sistema de enseñanza en donde los dispositivos digitales son imprescindibles para esta.

Tras una investigación en colegios de República Dominicana, se puede resaltar que los medios digitales más utilizados serían la televisión, celulares y computadoras, generalmente para explicar un tema y/o asignación a los alumnos, corregir tareas y exposiciones, ya sean hechas por el docente o por los mismos alumnos.

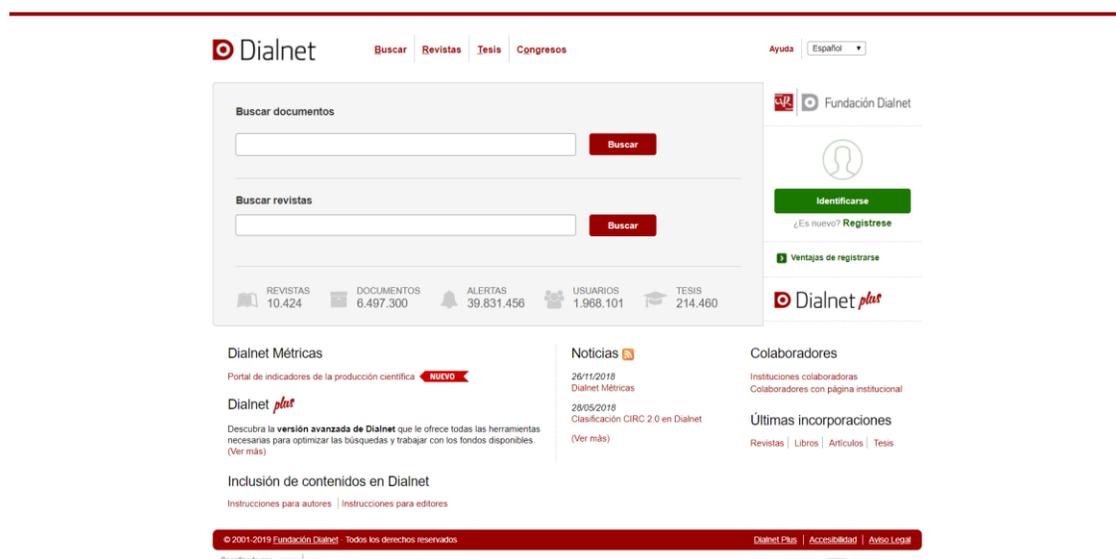
### **1.3.2 Tipos de plataformas utilizadas dentro del marco educativo en República Dominicana**

Una plataforma digital es un lugar de Internet que sirve para almacenar diferentes tipos de información tanto personal como nivel de negocios. Las plataformas digitales funcionan con unos tipos de sistemas operativos específicos, que

ejecutan programas o aplicaciones, las cuales contienen diferentes tipos de contenidos, los cuales pueden ser imágenes, videos, textos, cálculos, juegos o simulaciones (Lunkad, 2018).

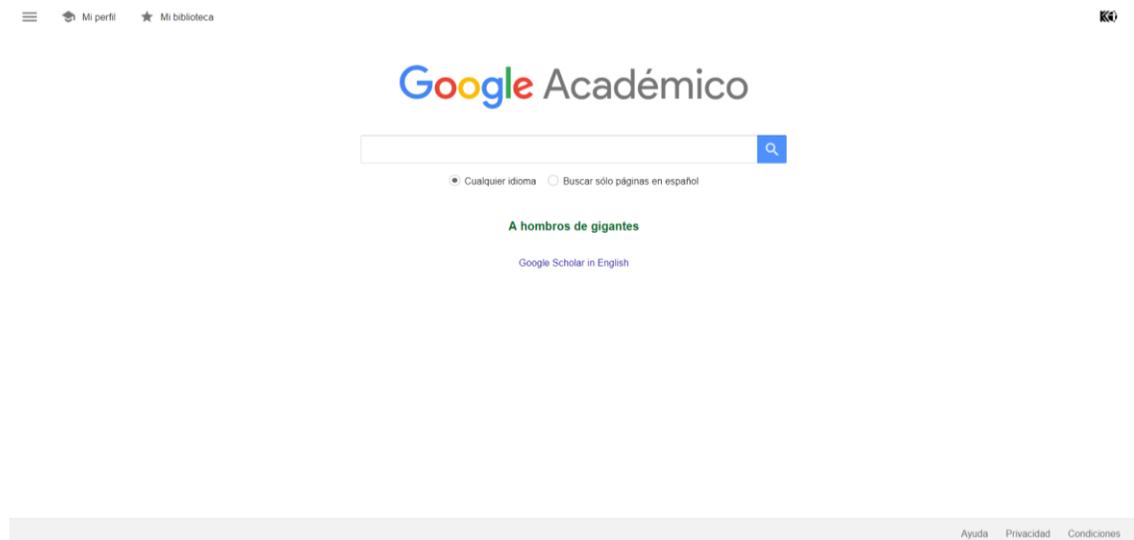
Existen plataformas digitales que son utilizadas solamente para el ámbito educativo, estos se enfocan en la acumulación de información educativa y científica entre varios usuarios. Estos pueden presentarse como forma de páginas web o aplicaciones. Algunos ejemplos de estas plataformas son:

**Dialnet** (<https://dialnet.unirioja.es/>)



Está es una plataforma educativa de origen española, la cual recopila documentos, información, libros, revistas, y todo tipo de datos en su base para uso educativo y de estudios. Este sitio es de acceso libre, aunque es propiedad de la Universidad de La Rioja, siendo esta una entidad sin fines de lucro.

## Google Académico (<https://scholar.google.com/>)



Este es un apartado de Google especializado y enfocado en la búsqueda de contenido didáctico, educativo, científico y académico. En su base de datos se pueden encontrar libros, citas, artículos de revistas científicas, informes, comunicaciones y congresos, tesis, y demás archivos, siempre y cuando estén relacionados con el enfoque científico y/o académico.

**Chamilo** (<https://campus.chamilo.org/>)



Esta plataforma de aprendizaje, se trata de la gestión del aprendizaje, tanto presencial, como semipresencial o exclusivamente virtual. Es una página web global, con total acceso a todos los documentos para la educación.

En República Dominicana existen varias plataformas digitales enfocadas en la educación, entre las cuales las más importantes son:

**Educando** (<http://www.educando.edu.do/portal/>)



Educando es una plataforma creada por el Ministerio de Educación y la Dirección General Informática Educativa, donde se pueden encontrar las diferentes informaciones sobre la educación en República Dominicana.

**SIGERD** (<http://portalsigerd.minerd.gob.do/>)



SigerD (Sistema de Información para la Gestión Escolar de la República Dominicana), plataforma exclusiva de MINERD, en esta plataforma informática ofrece a los usuarios las noticias e informaciones sobre todas las escuelas del país y la educación.

**República Digital** (<https://republicadigital.gob.do/>)



La República Digital es el programa del gobierno de digitalizar la mayor parte del país, logrando mayor conexión y educación, implementando los medios digitales en las escuelas públicas. En su plataforma digital, se pueden encontrar todos los programas de implementación, información de la educación del país y búsqueda de documentos.

#### **1.3.2.1 El uso de páginas web en la educación primaria en República Dominicana**

Varias instituciones educativas de República Dominicana han implementado plataformas digitales para una comunicación con los alumnos y los padres de estos. En estas dan información pertinente del colegio, sus actividades, cursos y nivel académico. Se tratan de la primera vista de los padres con el plantel estudiantil y estar al tanto de todos los servicios que se ofrecen, y su visión como institución.

Es muy común en la actualidad que los centros educativos tengan sus propias plataformas digitales, ya que con esta se pueden dar a conocer a través del medio digital, en conjunto con las redes sociales. Estos sitios web ayudan a reforzar a los colegios a nivel de comunicación, ya que con estas pueden darse a conocer al público potencial y llamar la atención de las personas interesadas.

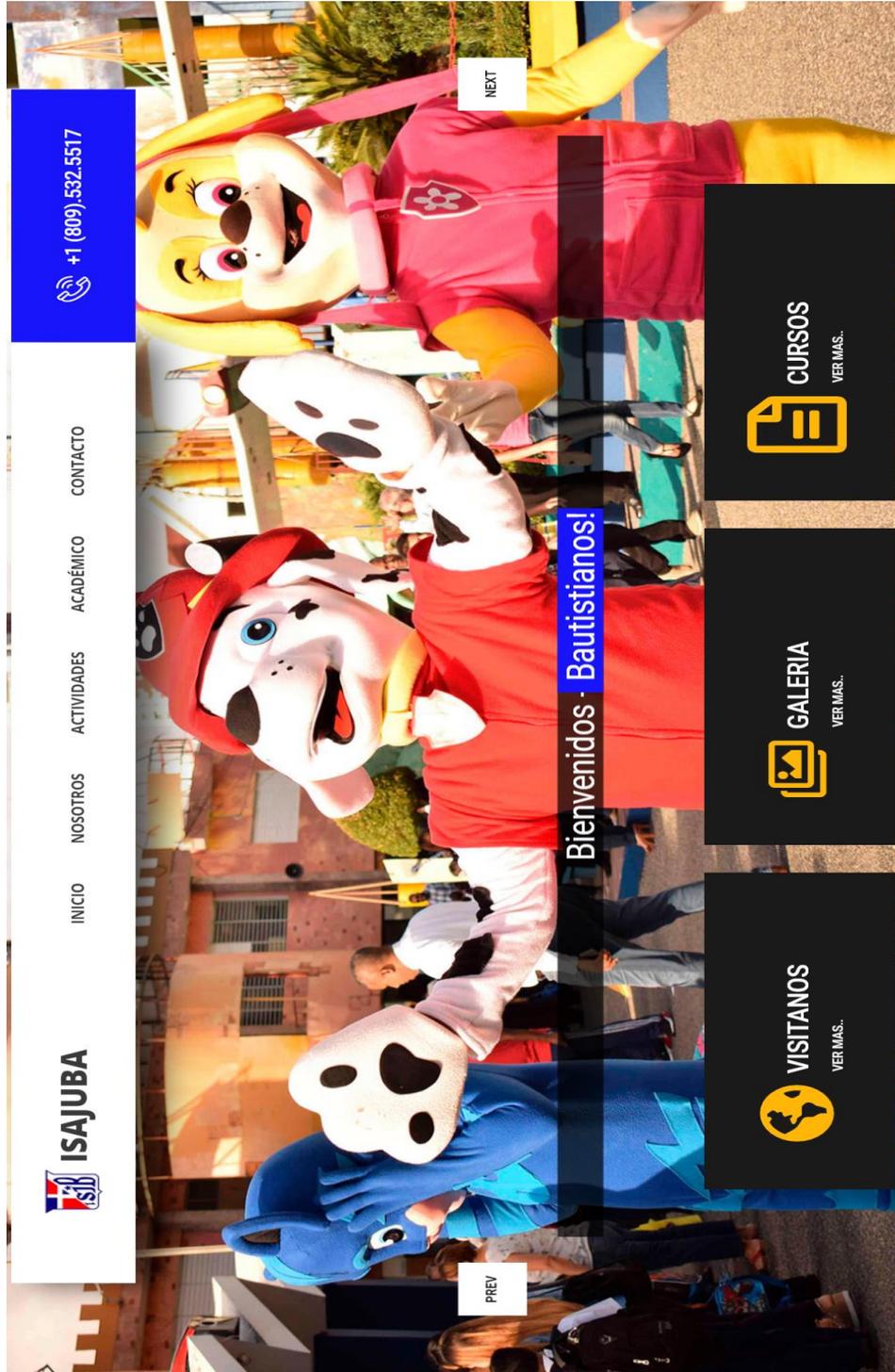


Imagen original de (<https://institutosanjuanbautista.org/index.html>)

El sitio web de Isajuba (Instituto San Juan Bautista), sirve como plataforma de información de la institución para los padres y alumnos, en ella se puede encontrar datos como su ubicación, cursos, los requisitos de inscripción y demás servicios que ofrecen en el centro. El objetivo de esta plataforma es dar a conocer el colegio al público y tener un medio para compartir todas las novedades de la institución.

Al ingresar a dicha página, encontramos imágenes mostrando a alumnos y eventos que han ocurrido dentro del centro estudiantil, junto con textos dando la bienvenida al instituto, sobre estas se encuentra el menú con el acceso hacia las diferentes pantallas de la plataforma.

El diseño del sitio web va acorde con la identidad cooperativa de la marca que representa, utilizando sus colores principales (azul, negro y blanco), en conjunto con una tipografía adecuada, y una interfaz sencilla y agradable a la vista, la cual hace interesar más a los sujetos que estén ingresando al sitio. Las imágenes en su mayoría son de autoría del centro educativa, mostrando tanto como a los alumnos como a el personal administrativo, también podemos observar entre estas, algunas fotografías de la institución.

Las tipografías que se han utilizado son Open Sans y Roboto (en el menú y contenido respectivamente), las cuales funcionan bien, ya que denotan seriedad, pero sin dejar de ser llamativas, lo cual es acertado para una plataforma de un colegio, en la cual deben acceder tanto padres como estudiantes.

El sitio no solo se limita a utilizar los colores institucionales, aunque sea en menor medida, también implementan otros como el amarillo, rojo y verde, generalmente para los botones, pudiendo así llamar la atención de los niños.

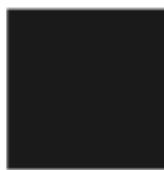
### ***Colores institucionales/principales***



#ffffff



#0981fa



#1a1a1a

### ***Colores secundarios***



#ffb606



#fe2c02



#5efe02

Ya dentro del menú, encontramos varias opciones, las cuales son:

- **Inicio:** que es la página principal de la plataforma, y la cual es la primera que se llega al acceder al sitio.
- **Nosotros: Área en construcción.**

- **Actividades:** lugar donde señalan las fechas de los eventos importantes del trayecto estudiantil, tales como el inicio de clases o las graduaciones.
- **Académico:** en esta sección nos dan a conocer a las personas que manejan la institución, los cuales son los coordinadores de cada área.
- **Contacto:** aquí se encuentran todos los enlaces a sus redes sociales, tales como Facebook, Instagram y YouTube. Incluye su número telefónico. Correo electrónico y dirección, junto con un mapa con la localización del centro estudiantil.

***Notas para tomar en cuenta:***

1. Algunas imágenes no están en la resolución recomendada para utilización de una página web.
2. Hay párrafos en que no se ha extraído el texto “lorem ipsum”
3. Existen botones que no dirigen hacia ningún nuevo sitio.

## Centro Educativo Andamios

Educación Inicial, Primaria y Secundaria

Excelencia Académica con calidad humana



## Centro Educativo Andamios

 Me gusta A 3 personas les gusta esto.  
Sé el primero de tus amigos.

### Acerca de nosotros

En CENTRO EDUCATIVO ANDAMIOS

Como nos sentimos con la construcción de

### Ubicación

AV. ENRIQUE JIMENEZ MOYA #19,  
ENSANCHE MATA HAMBRE  
DISTRITO NAQUÓN AT

### Contáctenos

Su nombre

Nombre

La página web del Centro Educativo Andamios, es una plataforma digital la cual sirve para dar la información básica de la institución, dando datos como la ubicación y los contactos. Junto a esto se encuentra una breve descripción de su carácter como centro educativo.

El sitio web a nivel de información, es pobre y básico, solo conteniendo la dirección, número telefónico y correo del colegio. Solamente contiene una pantalla, donde únicamente se da la información antes mencionada. Mientras que, en relación con el diseño de la plataforma, da la percepción de ser una página sin acabar. Solamente contiene una imagen, la cual es sobre los estudiantes, pero esta no se encuentra en buena calidad para ser utilizada en una página web.

La plataforma digital no va acorde con los colores institucionales, y esto hace que se pierda la identidad corporativa del colegio. Los botones del menú no dirigen hacia una nueva pantalla, y algunos de ellos se encuentran sin editar. Todos estos elementos hacen que la pagina del Centro Educativo Andamios, no sea eficiente y no cumpla su objetivo, ya que no consigue llamar la atención del público y puede llegar a dar una idea errónea de la institución.

La tipografía que se utiliza es Palatino Roman, la cual puede llegar a funcionar para este tipo de plataforma, pero en conjunto con los demás elementos, se siente fuera de lugar, al ser una tipografía seria, lo cual no va en resonancia con el resto del sitio web.

***Colores principales***



#ffffff



#1979e6



#00254e

**CAPÍTULO 2:**  
**METODOLOGÍA**



## **2.1 Tipo de investigación**

Esta investigación será de tipo analítico ya que se toman todos los factores, historia y evolución del tema, hasta su estado actual. Se explicará cada aspecto del impacto de los medios digitales en la educación primaria y como estos la afectan.

A su vez, se trata de una investigación de tipo documental, pues se elaborará un marco teórico sustentará la investigación y los términos teóricos, juntos con los conceptos de la investigación. Se fundamentará en documentos científicos y educativos para la realización de este trabajo.

## **2.2 Métodos de investigación**

Dentro de los métodos que se usaran están el método analítico, el método deductivo y el método estadístico. Se usará el análisis ya que se investigará como se ha desarrollado dicha problemática y como se maneja está en la actualidad. La deducción se tomará en cuenta los casos generales que describen la problemática y serán aplicado al caso particular sobre la educación primaria. El método estadístico se utilizará ya que, a partir de encuestas y los datos arrojados de la investigación, se realizarán tablas con los datos finales.

## **2.3 Técnicas de investigación**

Las técnicas de investigación a usar son la entrevista y la encuesta. La entrevista se realizará a directores de colegios donde se utilicen los medios digitales en la

educación primaria. La encuesta será aplicada a los docentes escolares, con el fin de saber la opinión tanto de los profesionales como de los estudiantes. Las encuestas serán llevadas a cabo mediante un focus group entre varios centros educativos, tomando las opiniones y respuestas de estos docentes.

## **2.4 Población**

En la República Dominicana, la población docente a nivel nacional está compuesta por 92,009 personas, de las cuales 13,529 corresponden a docentes de educación primaria. Adicional a esto, existe un total de 1,242,025 estudiantes del mismo nivel académico.

## **2.5 La muestra**

Por razón del tamaño de la muestra que es demasiado grande, se realizara un muestreo no probabilístico de tipo por conveniencia, en el cual se aplicarán los instrumentos de investigación a un total de veintidós (22) docentes de nivel primario y tres (3) directores de colegios.

**CAPÍTULO 3:**  
**PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**



a. Encuesta a docentes de educación primaria en Santo Domingo 2019.

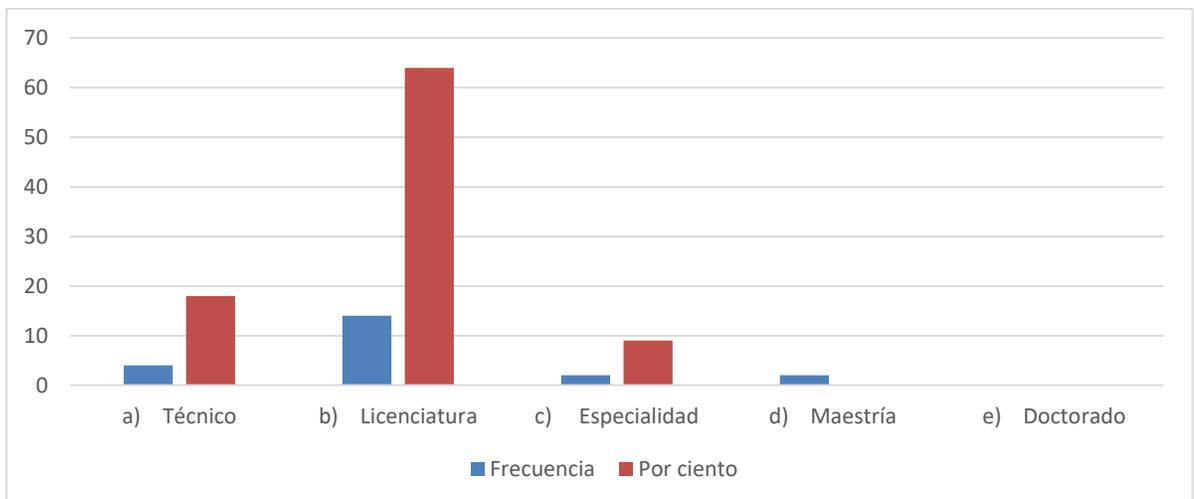
**Tabla 1**

Grado académico

Alternativa	Frecuencia	Por ciento
a) Técnico	4	18%
b) Licenciatura	14	64%
c) Especialidad	2	9%
d) Maestría	2	9%
e) Doctorado	0	0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico de barras**



Sobre los grados académicos de los docentes, el 68% tiene una licenciatura, el 18% un técnico, un 9% una especialidad, otro 9% una maestría y por último el 0% tiene un doctorado.

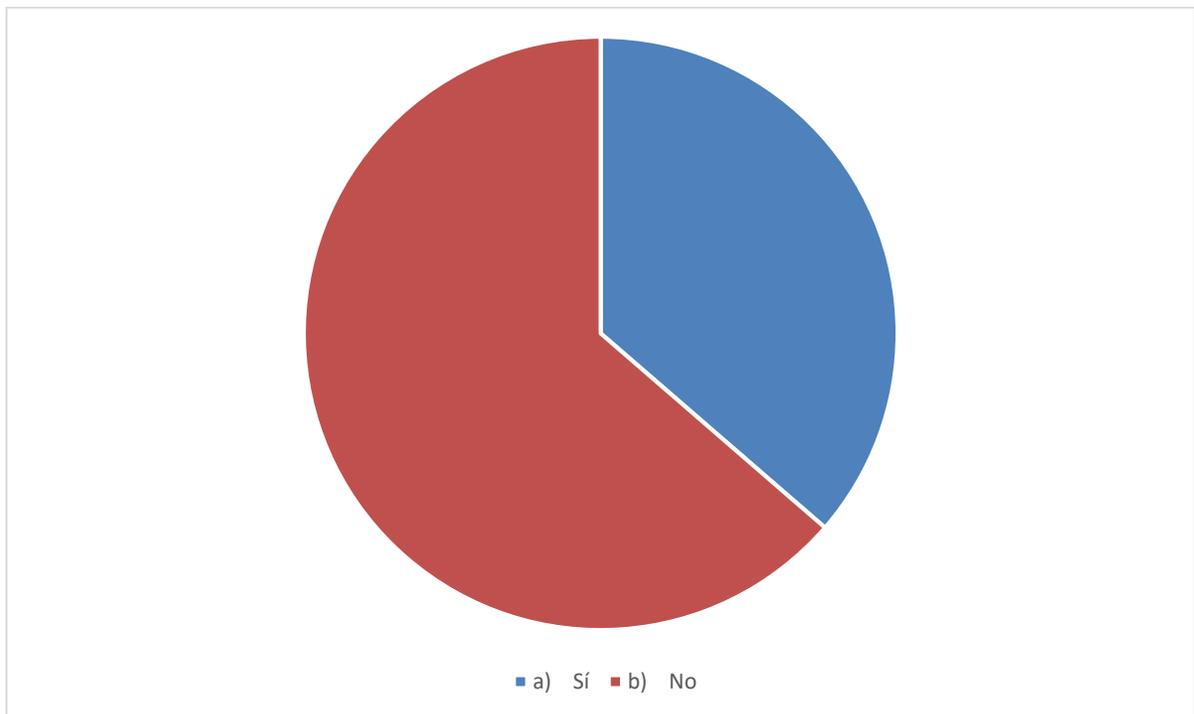
**Tabla 2**

Grado en tecnología educativa

Alternativa	Frecuencia	Por ciento
a) Sí	8	36%
b) No	14	64%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico circular**



Sobre si los encuestados poseen un grado en tecnología educativa, el 64% dijo que no, mientras que un 36% afirmó que sí poseían un título de este estudio.

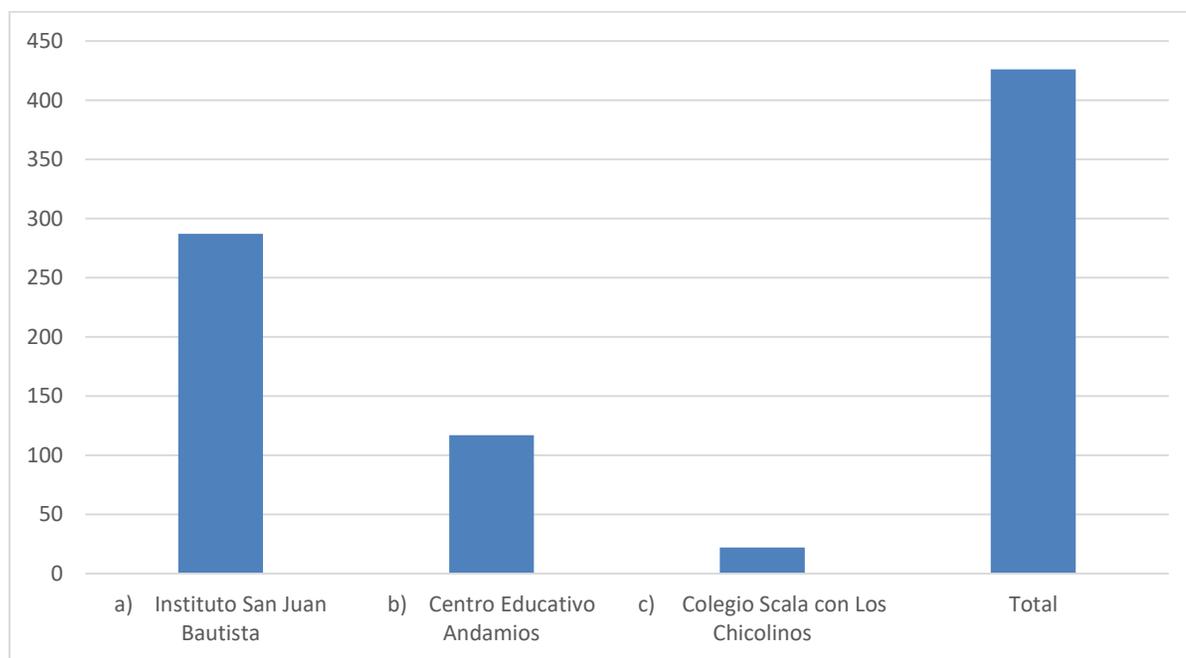
**Tabla 3**

Cantidad de alumnos

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Por ciento</b>
a) Instituto San Juan Bautista	12	55%
b) Centro Educativo Andamios	7	32%
c) Colegio Scala con Los Chicolinos	3	13%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico de barras**



Sobre la cantidad de alumnos que ha tenido alcance la encuesta, el número total es de 426 estudiantes, 287 estudiantes en el Instituto San Juan Bautista, 117 en el Centro Educativo Andamios y 22 en el Colegio Scala con Los Chicolinos.

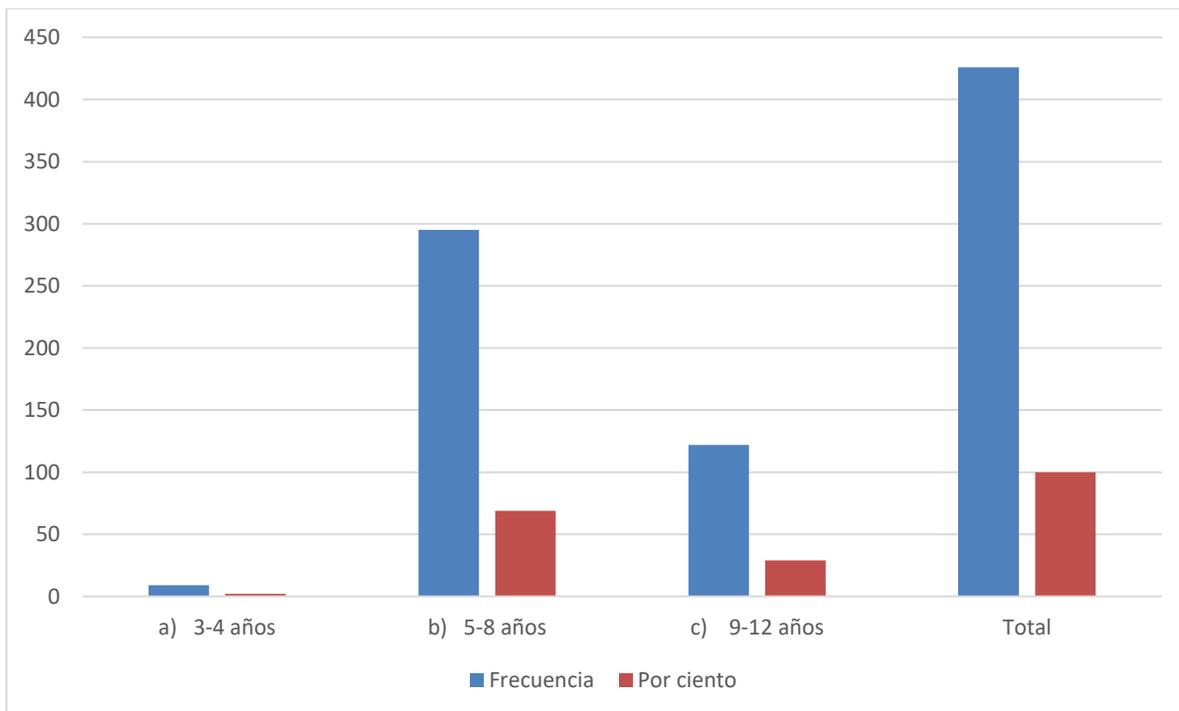
**Tabla 4**

Edad de los alumnos

Alternativa	Frecuencia	Por ciento
a) 3-4 años	1	4%
b) 5-8 años	14	64%
c) 9-12 años	7	32%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico de barras**



Sobre la edad de los alumnos en la educación primaria, 296 estudiantes rondan entre los 5 y 8 años, otros 122 tienen entre los 9 y 12 años, mientras que 9 alumnos tienen entre 3 y 4 años.

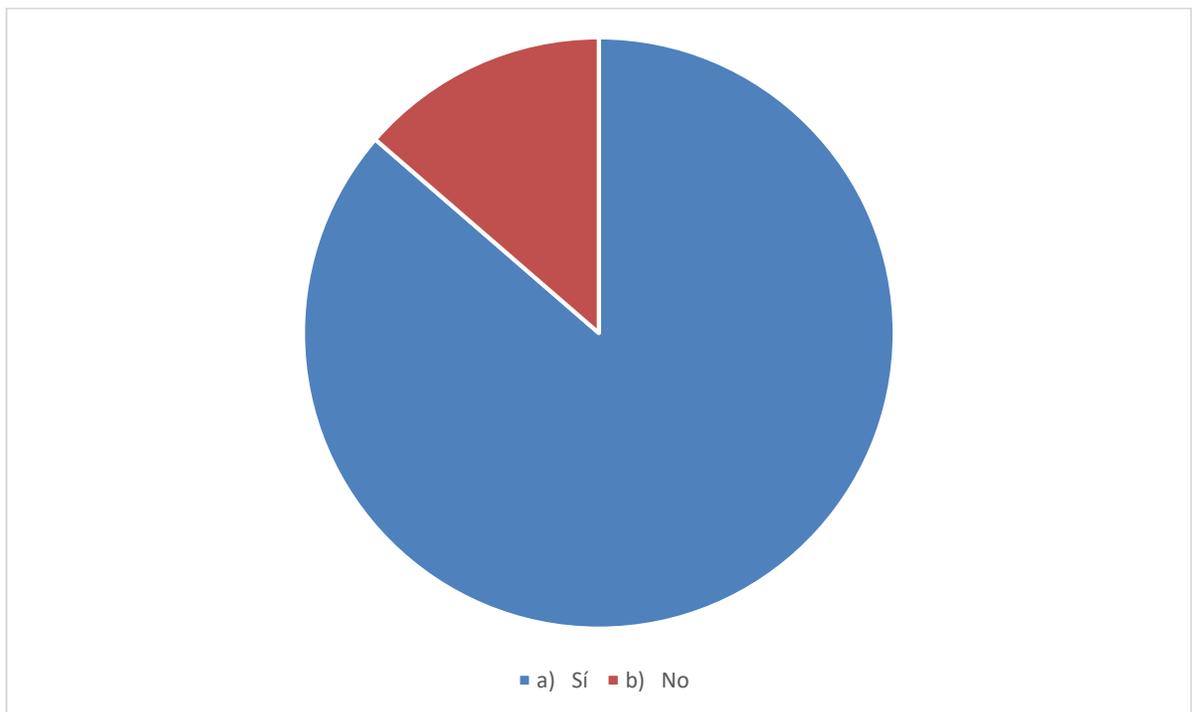
**Tabla 5**

Utilización de recursos tecnológicos en la clase

Alternativa	Frecuencia	Por ciento
a) Sí	19	86%
b) No	3	14%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico circular**



Sobre si los docentes utilizan recursos tecnológicos para impartir clases, el 86% dijo que utiliza los recursos tecnológicos en clase, mientras que el 14% no utiliza estos recursos.

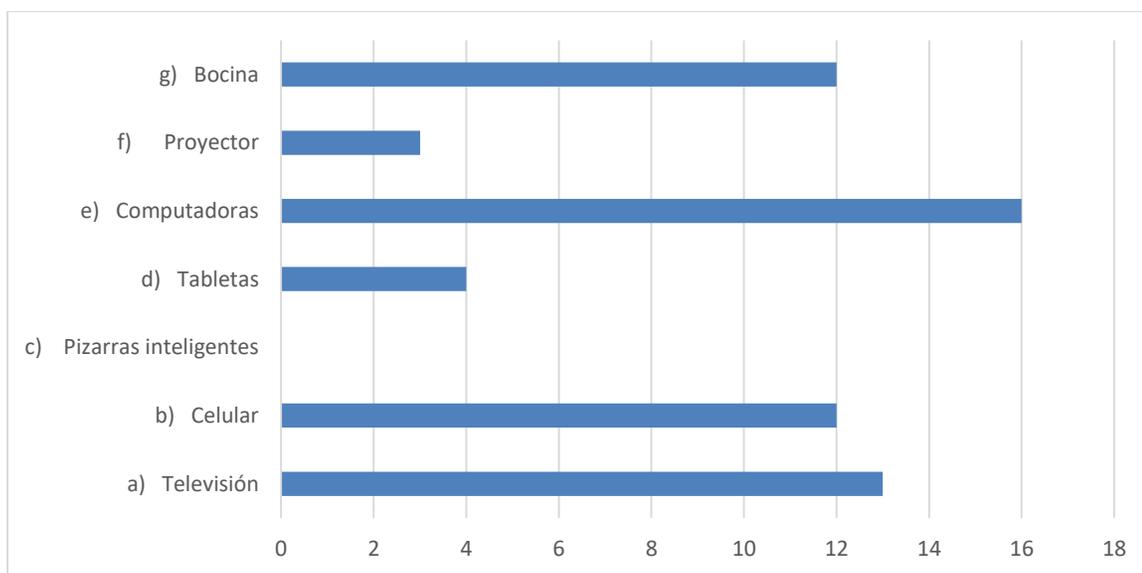
**Tabla 6**

**Recursos utilizados en las clases**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>
a) Televisión	13
b) Celular	12
c) Pizarras inteligentes	0
d) Tabletas	4
e) Computadoras	16
f) Proyector	3
g) Bocina	12

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico de barras**



Sobre los recursos más utilizados en las clases de educación primaria, 16 de los docentes utilizan las computadoras, 13 dan uso a las televisiones, 12 han dicho utilizar celulares y bocinas, las tabletas son utilizados con una frecuencia de 4 docentes, mientras que los proyectores han tenido una frecuencia de 3.

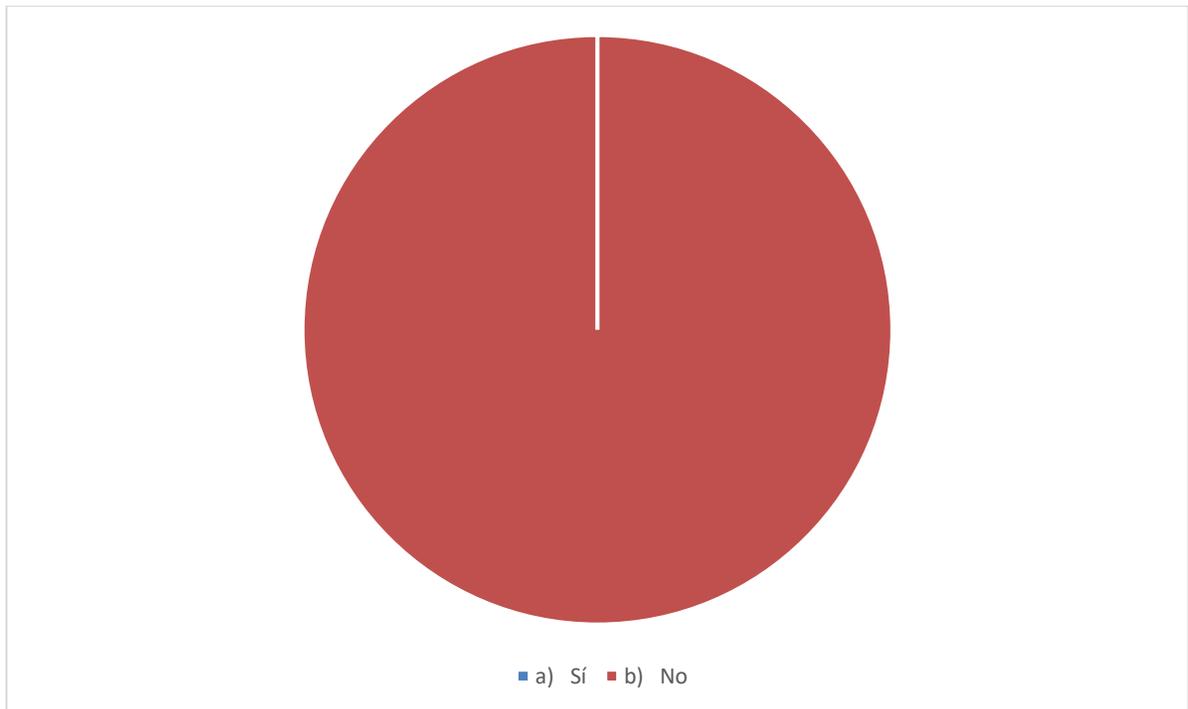
**Tabla 7**

Utilización de software en el aula

Alternativa	Frecuencia	Por ciento
a) Sí	0	0
b) No	22	100%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico circular**



Sobre si los docentes utilizan algún tipo de software para impartir sus clases, el 100% afirmó que no utiliza ninguna, y un 0% las utiliza.

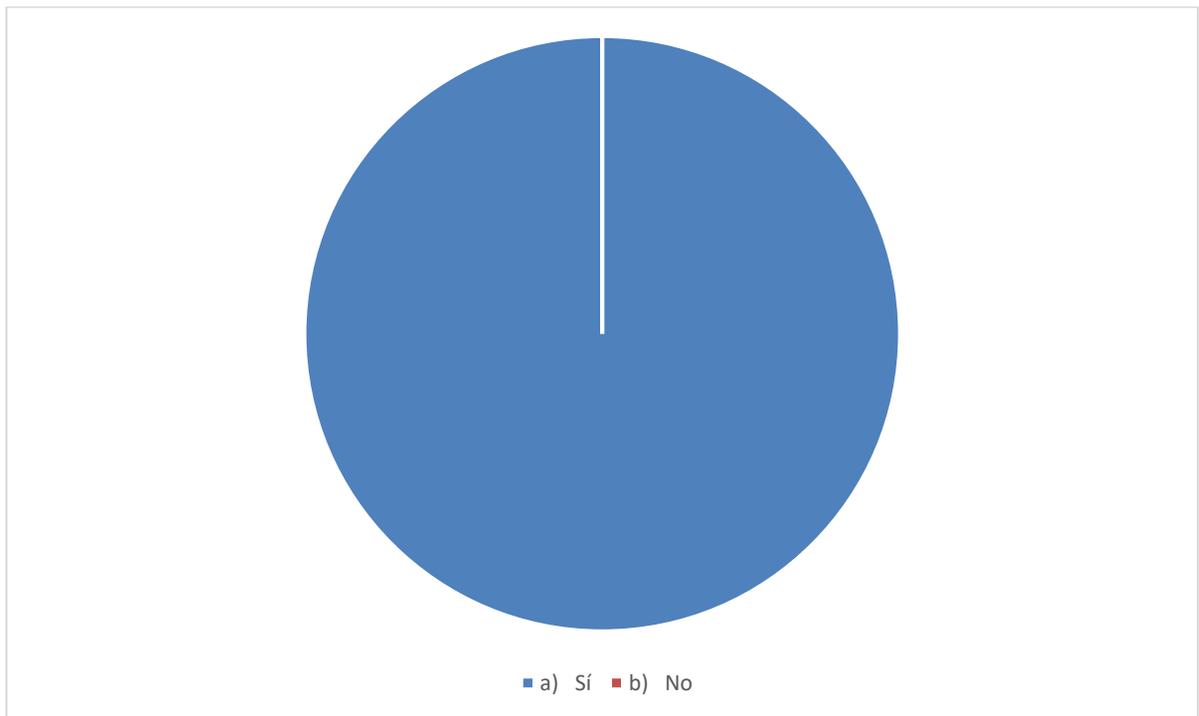
**Tabla 8**

Opinión del docente ante la utilización de la tecnología en la educación

Alternativa	Frecuencia	Por ciento
a) Sí	22	100%
b) No	0	0%
<b>Total</b>	<b>373</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico circular**



Sobre lo que opinan los docentes ante la pregunta de si las tecnologías ayudan con los objetivos de Enseñanza-Aprendizaje, el 100% dijo que, si apoyan estos objetivos, y un 0% dijo que no los apoya.

**Justificación de los docentes a la pregunta número siete (7) y tabla número ocho (8) “¿Considera que la tecnología le ayuda a alcanzar los objetivos de Enseñanza-Aprendizaje?”:**

- Porque es un medio que nos permite la facilidad de la información.
- Razones por las cuales los conocimientos no deben de limitarse y es imprescindible las diferentes tecnologías para la ampliación de dichos conocimientos.
- Facilita el aprendizaje.
- Los TICs (Tecnología de Información y la Comunicación) son recursos que nos permiten ahorrar tiempo, realizan actividades interactivas.
- Como maestra sé que cada estudiante tiene manera diferente de aprender, por lo tanto, pienso que el recurso tecnológico le brinda diferentes formas para desarrollar las inteligencias.
- Más facilidad de aprendizaje.
- Tengo contenidos que se trabajan de manera visual y es un éxito.
- La tecnología ayuda porque la hace más entretenida, más dinámica y se puede hacer más que de la manera de enseñanza tradicional.
- Considero que la tecnología es de gran ayuda para lograr los objetivos de enseñanza-aprendizaje, ya que utiliza los sentidos, capta más rápido, y es un sistema divertido para el niño.
- Hay temas que son muy abstractos y algunas dramatizaciones presentadas en videos ayudan para una mejor comprensión.

- Porque los alumnos se actualizan con más amplitud sobre los conocimientos adquiridos con estas tecnologías, sumados con los aprendidos en el aula.
- Si, porque los niños y niñas aprenden más viendo y escuchando los contenidos dados en el momento.
- A los niños les gusta la tecnología, y porque durante el proceso de enseñanza-aprendizaje el niño adquiere más rápido los conocimientos ya que se utilizan los sentidos audiovisuales y la enseñanza se hace más divertida y en un lenguaje más ameno.
- Se sienten más motivados.
- Si, porque además de las explicaciones verbales, cuando les proyectas un video, refuerza los conocimientos y se motivan más y así les ayuda a comprender mejor.
- Permite el buen desarrollo de enseñanza y aprendizaje.
- Más en contacto con la realidad.
- Porque es un medio audio visual, que ayuda a los niños y niñas a afianzar más sus conocimientos.
- Más facilidad para sus conocimientos.
- Si, ya que con ellos se nos facilita la estimulación sensorial para con los niños y niñas.

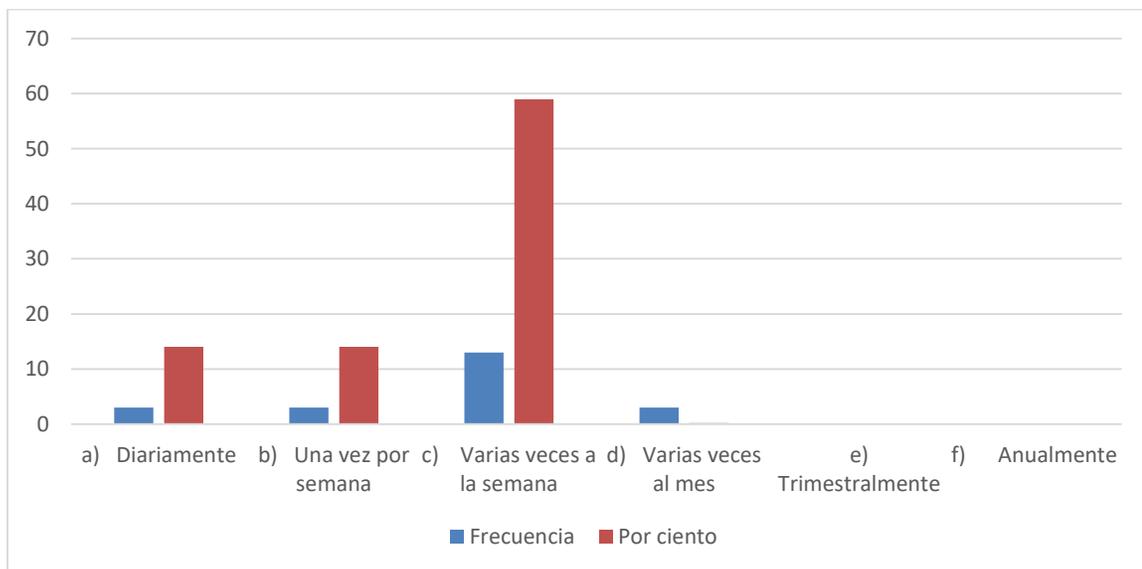
**Tabla 9**

Frecuencia del uso de los medios en la educación

Alternativa	Frecuencia	Por ciento
a) Diariamente	3	14%
b) Una vez por semana	3	14%
c) Varias veces a la semana	13	59%
d) Varias veces al mes	3	14%
e) Trimestralmente	0	0%
f) Anualmente	0	0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico de barras**



Sobre la frecuencia en la que los docentes utilizan los medios digitales en la educación primaria, el 59% dijo que las utiliza varias veces a la semana, el 14% dijo diariamente, otro 14% dijo que una vez por semana, otro 14% los utiliza varias veces al mes y un 0% trimestral y anualmente.

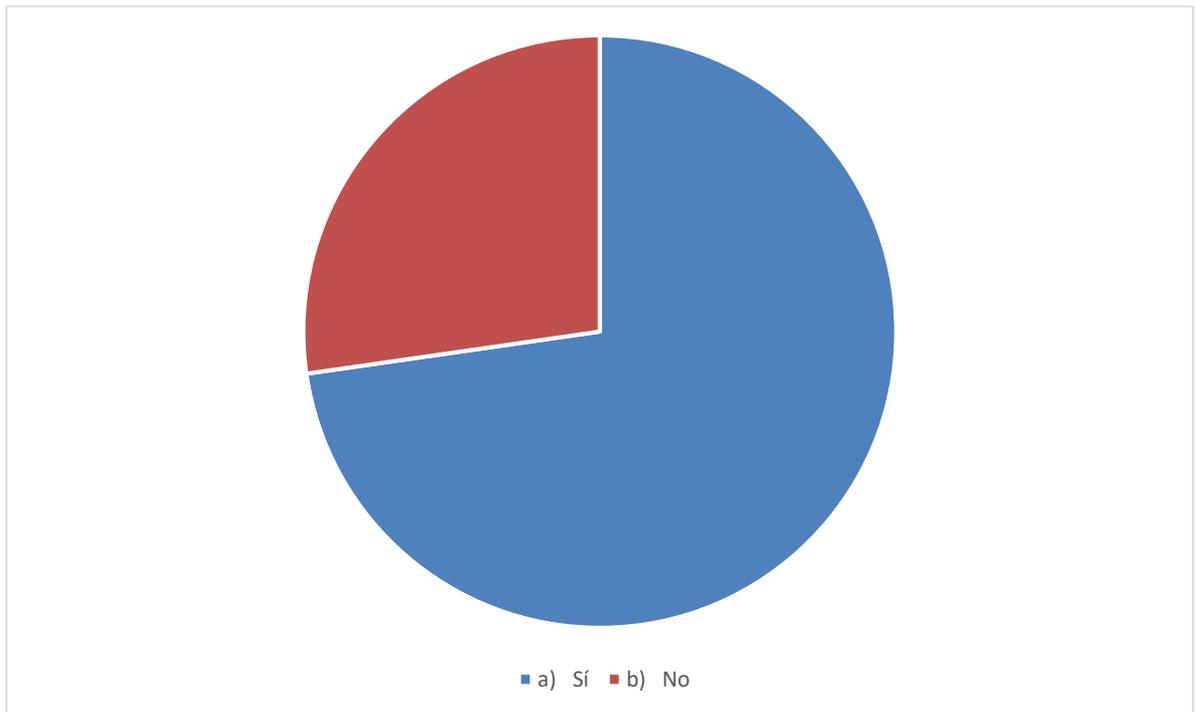
**Tabla 10**

Asignaciones con dispositivos digitales

Alternativa	Frecuencia	Por ciento
a) Sí	16	73%
b) No	6	27%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico circular**



Sobre si los docentes dan asignaciones a los estudiantes que necesiten el uso de dispositivos digitales, el 73% dijo que sí, mientras que el 27% dijo que no deja tales asignaciones.

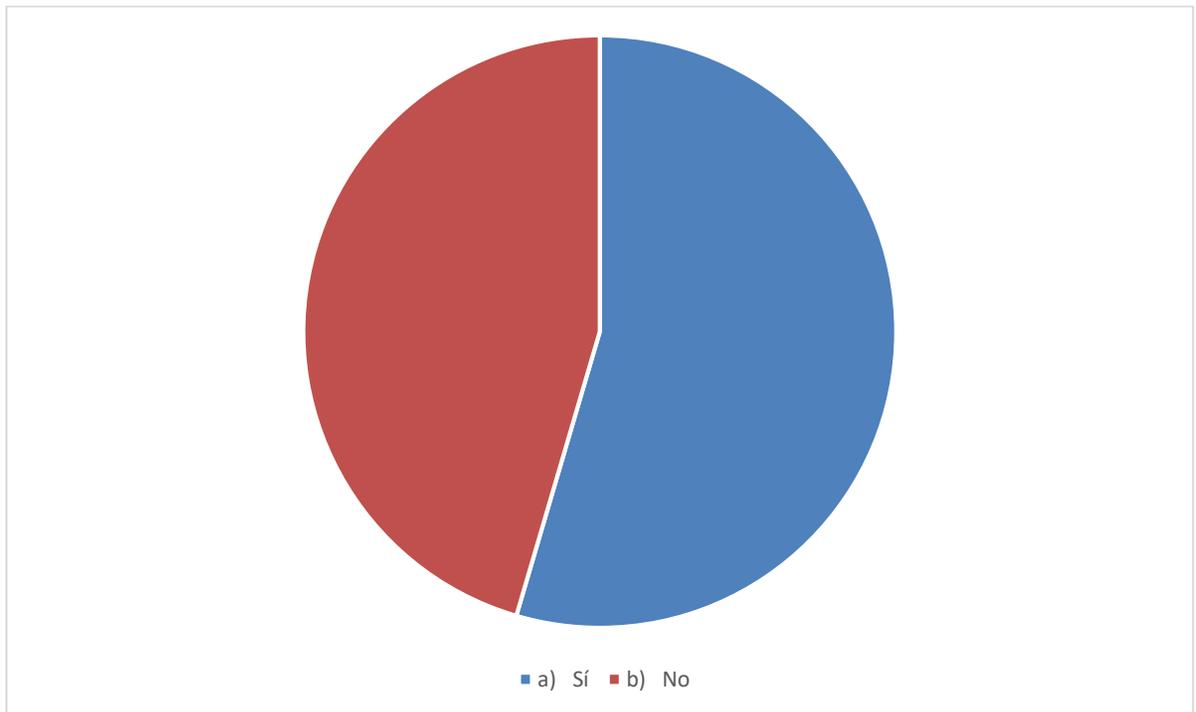
**Tabla 11**

Material didáctico digital

Alternativa	Frecuencia	Por ciento
a) Sí	12	55%
b) No	10	45%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico circular**



Sobre los docentes crean o utilizan material didáctico digital para sus clases, el 55% dijo sí ha creado este tipo de material, mientras tanto el 45% dijo no.

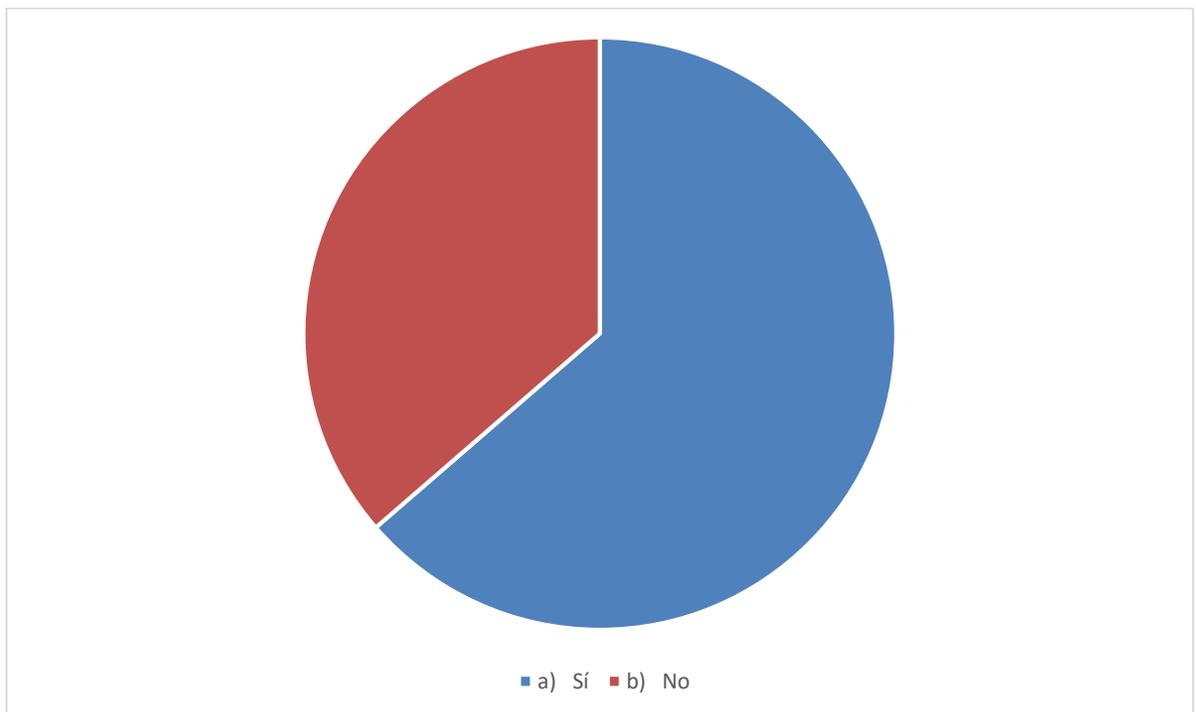
**Tabla 12**

Acceso a internet y medios digitales en el aula

Alternativa	Frecuencia	Por ciento
a) Sí	14	64%
b) No	8	36%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico circular**



Sobre los docentes tienen acceso a internet y medios digitales en las aulas, el 64% dijo que, si posee este tipo de acceso, y el 36% dijo que sus aulas no están habilitadas con estos medios.

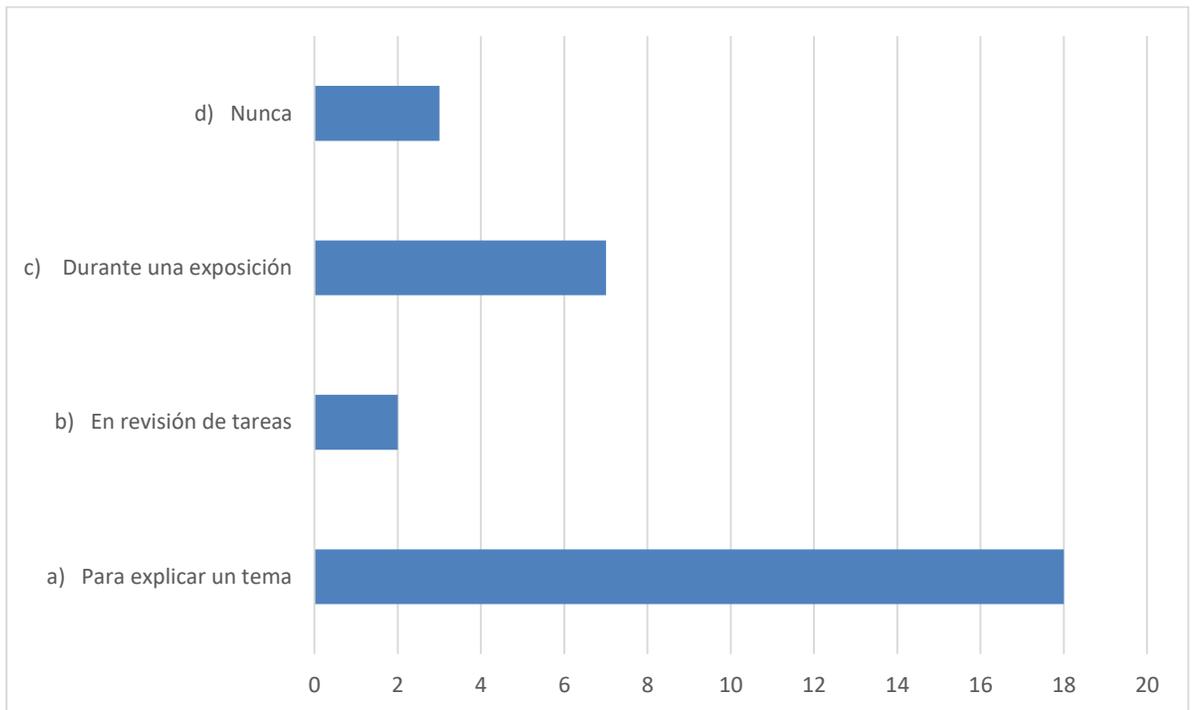
**Tabla 13**

**Casos en que se utilizan los medios digitales**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>
a) Para explicar un tema	18
b) En revisión de tareas	2
c) Durante una exposición	7
d) Nunca	3

Fuente: Encuesta docentes

**Gráfico de barras**



Sobre en cuales casos los docentes utilizan los medios digitales, 18 hacen uso de ellos para explicar un tema, 7 durante una exposición, 3 nunca los utilizan y 2 durante una revisión de tareas.

**Respuestas de los docentes a la pregunta número trece (13) “¿Cuáles sugerencias tiene para la mejora de aplicación de la tecnología en el aula?”:**

- Que los medios tecnológicos utilizados sean con fines educativos, solamente porque se esta confundiendo el verdadero fin de estos medios tecnológicos.
- Que el sistema de energía eléctrica pueda funcionar de una forma estable.
- Que los padres contribuyan al aporte de los recursos didácticos y tecnológicos de sus hijos para que tengan el mejor uso dentro del aula.
- Que los estudiantes al haber obtenido los recursos tanto tecnológicos, como didácticos, les puedan dar el uso correspondiente.
- Que cada uno de nosotros quienes integramos este sistema educativo nos empoderemos para estar a la vanguardia de estos nuevos cambios.
- Que los colegios puedan habilitar un salón para este fin.
- Que se den a conocer algunas aplicaciones digitales que le brinden facilidad para realizar las tareas que a su vez sean divertidas para crear un habito educativo en los estudiantes.
- Es de vital importancia que las instituciones faciliten el internet en las aulas, así el trabajo sería de más calidad.
- Facilitar a los maestros la compra de computadoras que sean descontadas por nómina y con facilidad de pago.
- Concientizar a los estudiantes sobre el uso positivo de la tecnología.

- Que el acceso a internet sea permanente en el aula. Que los alumnos tengan tableta, o algún dispositivo que puedan utilizar durante el proceso de enseñanza y realizar sus prácticas en el aula.
- Suministrar los recursos necesarios.
- Modernizar por su totalidad los espacios del colegio, y que cada uno disponga de un dispositivo.
- Seguir incluyendo todo tipo de tecnología que facilite y ayude el buen desarrollo de la clase.
- Usar tabletas en el aula como recurso de investigación e internet.

**b. Entrevistas a Directores de colegios en Santo Domingo**

*Entrevista realizada a Lucy Vitiello, directora del Colegio Scala con Los Chicolinos.*

**1. ¿Utilizan recursos tecnológicos en las aulas de primaria?**

Sí \_\_\_

No \_\_\_

En algunas aulas

**2. ¿Solicitan a los alumnos dispositivos como computadora, celular o tabletas en su lista de recursos estudiantiles?**

Sí \_\_\_

No

**3. ¿Considera que la tecnología le ayuda a alcanzar los objetivos de Enseñanza-Aprendizaje?**

Claro que sí, en nuestro caso se imparten clases y charlas mensuales llevando el recurso al aula, pero todavía no lo tenemos fijo, sino es llevado cuando planificamos una actividad.

**4. ¿Existe algún tipo de capacitación docente para el uso de esas tecnologías?**

Sí \_\_\_

No

**5. ¿Posee la institución algún tipo de software o aplicación didáctica?, en caso de poseerla, favor describirla.**

No

**6. ¿Su institución posee página web?**

Sí \_\_\_

No

**7. ¿Cuál es la dirección de la página web de su institución?**

Estamos en proceso de creación de la página web.

*Entrevista realizada a Alcides Rafael Tejada, director del Instituto San Juan Bautista.*

**1. ¿Utilizan recursos tecnológicos en las aulas de primaria?**

Sí

No \_\_\_

En algunas aulas \_\_\_

**2. ¿Solicitan a los alumnos dispositivos como computadora, celular o tabletas en su lista de recursos estudiantiles?**

Sí

No \_\_\_

**3. ¿Considera que la tecnología le ayuda a alcanzar los objetivos de Enseñanza-Aprendizaje?**

Por supuesto que sí, estamos en la era de la tecnología y la información, en la era digital y la educación está íntimamente ligada al uso de estos recursos.

**4. ¿Existe algún tipo de capacitación docente para el uso de esas tecnologías?**

Sí

No \_\_\_

**Especifique la/las razones:**

La capacitación es un requisito indispensable para que nuestros docentes puedan utilizar estas herramientas en su labor formativo.

**5. ¿Posee la institución algún tipo de software o aplicación didáctica?, en caso de poseerla, favor describirla.**

Poseemos una plataforma informática que incluye laboratorio para uso didáctico y un conjunto de aplicaciones que nos permite interconectar los diferentes departamentos docentes, vigilancia, evaluación y aspectos administrativos.

**6. ¿Su institución posee página web?**

Sí

No

**7. ¿Cuál es la dirección de la página web de su institución?**

<https://institutosanjuanbautista.org/>

*Entrevista realizada a Ligia Pérez, directora del Centro Educativo Andamios.*

**1. ¿Utilizan recursos tecnológicos en las aulas de primaria?**

Sí \_\_\_

No \_\_\_

En algunas aulas

**2. ¿Solicitan a los alumnos dispositivos como computadora, celular o tabletas en su lista de recursos estudiantiles?**

Sí \_\_\_

No

**3. ¿Considera que la tecnología le ayuda a alcanzar los objetivos de Enseñanza-Aprendizaje?**

Sí, siempre que se haga una buena planificación.

**4. ¿Existe algún tipo de capacitación docente para el uso de esas tecnologías?**

Sí

No \_\_\_

**5. ¿Posee la institución algún tipo de software o aplicación didáctica?, en caso de poseerla, favor describirla.**

No

**6. ¿Su institución posee página web?**

Sí \_\_\_

No

**7. ¿Cuál es la dirección de la página web de su institución?**

<http://www.centroeducativoandamios.com/>

## CONCLUSIONES

Tras la investigación, se ha demostrado la importancia que tienen los medios digitales en la educación primaria, a lo largo de la historia se han ido implementando y evolucionando junto las metodologías de enseñanza. Se ha podido identificar cuales de estos medios digitales son los más utilizados y eficientes para este tipo de actividad educativa. Tanto las computadoras, como los televisores y celulares son muy importantes en la educación actual, y son utilizadas por los docentes para impartir sus clases de forma más eficiente e intuitiva, ya que, con estos, el procedimiento Enseñanza-Aprendizaje se realiza por medios que son comunes con los infantes.

Hoy en día, la tecnología se ha vuelto parte de nuestra vida diaria, por lo que se ha mezclado en todos los aspectos de la vida cotidiana, y la educación no ha sido la excepción, con estos medios digitales se pueden plantear y dar a conocer temas a los alumnos de una manera más amena y simple, mostrando no solo con palabras y letras la información, sino también con imágenes, sonidos y videos, los cuales resultan más llamativos para un niño que estudia en primaria, ya que estos necesitan estimular sus mentes, y el ver y oír sobre las cosas, les resulta más practico que estudios a papel y lápiz.

Los colegios ya han empezado a incorporar distintos medios digitales, tanto dentro de sus aulas, como fuera de estas, utilizando algunos de estos, las plataformas

digitales, donde se pueden encontrar diferentes cursos, actividades, asignaciones, videos interactivos y diferentes formas de transmitir conocimiento. Otras de las formas, que, aunque menos utilizadas, son importantes recalcar, son los cursos en línea, o la gamificación, siendo este último, la utilización de las bases de los juegos para beneficiar la educación.

A pesar de todos los beneficios que traen estas formas de estudio, sino se utilizan de una forma responsable y organizada, dando a los docentes una capacitación para poder saber cómo utilizar estas tecnologías de la manera correcta y de la forma pertinente para utilizar los medios, no utilizando dispositivos desfasados, porque estos pueden dar como resultado, más inconvenientes que beneficios. Si no se toman en cuenta todos estos puntos, los medios digitales pueden llegar a tener un impacto negativo en los estudiantes.

Por tales motivos, aún hay personas que prefieren la nula utilización de las tecnologías en la educación, considerándolos como distractores en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Varias instituciones han decidió prohibir cualquier tipo de tecnología dentro de sus edificaciones, pero con el paso del tiempo, poco ha poco han ido rectificando, e implementando estos medios, de forma organizada y planificada, para lograr un aprendizaje eficiente.

En conclusión, los medios digitales son importantes en la educación actual, ya están siendo utilizados de manera eficiente día a día en la educación primaria,

siendo de las formas más eficientes y dinámicas para los estudiantes de aprender, ya que, con estas tecnologías, los alumnos se manejan en su zona de confort, ya que estamos indudablemente en la era digital y de la tecnología. Con la tecnología se puede lograr una mejor comprensión de los temas de estudio que se imparten en las clases y resulta ser mayor intuitiva para los alumnos, dando mejores resultados que los métodos convencionales.

## RECOMENDACIONES

Los medios digitales han comenzado a implementarse en los colegios, pero en muchos de estos simplemente capacitan las aulas con diferentes tecnologías, haciendo que sea casi nula la eficacia con las que estas se utilizan.

Para una buena utilización de estos medios, y así tener un impacto positivo en la educación, se han de crear capacitaciones para los docentes para que sepan cuando y como maniobrar estos dispositivos, explicarles como funcionan y cuales son sus beneficios para con los objetivos del proceso Enseñanza-Aprendizaje, a la par de proporcionar a los docentes material didáctico digital para utilizar con dichas tecnologías.

Otro punto importante, es proporcionar o pedir a los alumnos los dispositivos electrónicos como computadoras o tabletas, así para que todos los estudiantes se mantengan en las mismas condiciones, y así puedan manejar todo el material dado por el docente de manera digital y poder revisarlos cada vez que se necesite para temas de estudio y/o asignaciones. Junto con estos dispositivos, se utilizarían plataformas de estudios, ya sean propias de la institución, como de otros orígenes, utilizar aplicaciones y juegos para el aprendizaje, ya que, con estos, los niños no sentirían un desánimo en los estudios.

Con todas las planificaciones es y organizaciones, las tecnologías pueden llegar a ser muy útiles en la educación primaria, siempre que se utilicen con esta mentalidad y con los recursos apropiados y los conocimientos que se necesitan para utilizar estos con sentidos educativos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Acosta Aguilar, C. (20 de Abril de 2018). *Entre Periodistas: Comunidad para vivir el periodismo*. Obtenido de Entre Periodistas:  
<http://www.entreperiodistas.com/medios-digitales-herramientas-utiles/>
- Alvarez, A. N. (2013). *La Educación Digital*. Bogota, Colombia: Tecnologico Inespro.
- America Learning & Media. (s.f. de Diciembre de 2011). *America Learning & Media - Tendencia - Innovación - Tecnología - Cultura*. Obtenido de America Learning & Media:  
<http://www.americlearningmedia.com/edicion-009/111-white-papers/687-tic-en-el-aula-materiales-medios-y-tecnologia-educativa>
- Angulo, S. (2 de Noviembre de 2017). *ENTER.CO*. Obtenido de 7 Tendencias Actuales (y del futuro) en Tecnología para la Educación:  
<https://www.enter.co/cultura-digital/el-popurri/educacion/>
- Asomedios. (s.f. de s.f. de 2017). *Asomedios*. Obtenido de Asomedios:  
<http://www.asomedios.com/medios-digitales/>
- Avendaño Porras, V. (s.f. de s.f. de 2015). Implementación y uso escolar de las tecnologías de la información y la comunicación :en la Meseta Comitéca Tojolabal del estado de Chiapas. *Implementación y uso escolar de las tecnologías de la información y la comunicación :en la Meseta Comitéca Tojolabal del estado de Chiapas*. Chiapas, s.f., México: Centro Regional de Formación Docente e Investigación Educativa.
- B., L. A., & G.J., A. M. (2017). *Gamificar: El uso de los elementos del Juego en la enseñanza de Español*. Oxford, Inglaterra: Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of International Education.
- Ballou, R. (2004). *Logística Administración de la cadena de suministro*. Mexico: Pearson.

- Bernal, C. (15 de Abril de 2015). *Prezi*. Obtenido de Prezi:  
<https://prezi.com/f7cnmjp5fgfx/medios-digitales-y-multimedia/>
- Borzone de Manrique, A. M. (s.f de s.f de s.f.). *Alfabetización Intercultural para Niños de Sectores Urbanos y Rurales Pobres. Alfabetización Intercultural para Niños de Sectores Urbanos y Rurales Pobres*. s.f, s.f, s.f: CONICET.
- Cantu, H. (2011). *Desarrollo de una cultura de calidad*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Chile, U. (28 de Marzo de 2018). *Universia Chile*. Obtenido de 7 tendencias tecnológicas que veremos en la educación este 2018:  
<http://noticias.universia.cl/cultura/noticia/2018/03/28/1157850/7-tendencias-tecnologicas-veremos-educacion-2018.html>
- Chopra, S. y. (2008). *Administracion de la cadena de suministro. Estrategia, Planeacion y operacion*. Pearson: Mexico.
- Coyle, J. L. (2013). *Administracion de la cadena de suministro Una Perspectiva Logistica*. Mexico: Cengage Learning.
- Cuya Vera, R. (27 de Septiembre de 2009). *Calidad Educativa y Procesos Cognitivos*. Obtenido de Calidad Educativa y Procesos Cognitivos:  
<http://calidad.blogspot.com/2009/09/el-aprendizaje-un-proceso-bio-quimico.html>
- Educaweb. (s.f. de s.f. de s.f.). *Educaweb*. Obtenido de Educaweb:  
<https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/sistema-educativo/educacion-primaria/>
- Fontalvo, J. (2010). *La gestion avanzada de la calidad metodologica eficaces*. Bogota: Ediciones asesores.
- Frazier, M., & Hearnington, D. (2017). *Technology Coordinatior´s Handbook*. Portland, Oregon: International Society for Technology in Education.
- Fundación Belén. (s.f. de s.f. de 2019). *Fundación Belén*. Obtenido de Teorías del Aprendizaje: <https://fundacionbelen.org/taller-padres/teorias-del-aprendizaje/>

- Gatán, V. (15 de Octubre de 2013). *Educativa*. Obtenido de Gamificación: el aprendizaje divertido: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gonzales, M. (1989). *Los servicios: Concepto, clasificacion y problemas de medicion*. España: Fundacion FIES-Universidas de Alcala.
- Gonzalez, M. (2013). *Logística y distribución comercial: modelos de gestion de inventarios con patron de demanda potencial*. España: Universidad de La Laguna.
- Graells, P. M. (24 de Enero de 2011). *Pangea Internet etic i solidari*. Obtenido de LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA: CONCEPTUALIZACIÓN, LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: <http://peremarques.pangea.org/tec.htm>
- Graziadei, W. (s.f. de s.f. de 1997). *Horizon*. Obtenido de Building Asynchronous and Synchronous Teaching-Learning Environments: Exploring a Course/Classroom Management System Solution: [http://horizon.unc.edu/projects/monograph/CD/Technological\\_Tools/Graziadei.html](http://horizon.unc.edu/projects/monograph/CD/Technological_Tools/Graziadei.html)
- Guerri, M. (s.f. de s.f. de 2016). *Psicoactiva*. Obtenido de La teoría del aprendizaje de Ausubel y el aprendizaje significativo: <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-ausubel-aprendizaje-significativo/>
- Guzmán, E. O. (2012). *Generalidades de la Tecnología Educativa*. Hidalgo: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Haran, M. (29 de Mayo de 2015). *Institute of Progressive Education & Learning*. Obtenido de A History of Education Technology: <http://institute-of-progressive-education-and-learning.org/a-history-of-education-technology/>
- Harrington, H. J. (1997). *Administracion toal del mejoramiento continuo*.
- Houtari, K., & Hamari, J. (3 de Octubre de 2012). *ResearchGate*. Obtenido de Defining Gamification - A Service Marketing Perspective:

- [https://www.researchgate.net/publication/259841647\\_Defining\\_Gamification\\_-\\_A\\_Service\\_Marketing\\_Perspective](https://www.researchgate.net/publication/259841647_Defining_Gamification_-_A_Service_Marketing_Perspective)
- Innted. (15 de Enero de 2017). *Las herramientas digitales otro medio para aprender*. Obtenido de Innted: <http://www.innovandoeducacion.es/las-herramientas-digitales-otro-medio-para-aprender/>
- Iracemis. (4 de 10 de 2014). *Prezi*. Obtenido de Prezi: <https://www.slideshare.net/iracemis/plataformas-sociales-39881510>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer A Wiley Imprint.
- Levine, D. (1971). *Simmel: On individuality and social forms*. Chicago : University Press.
- Lovelock, C. (2006). *Services Marketing*. E.E.U.U.: PRENTICE-HALL INTERNATIONAL EDITION.
- Lunkad, M. P. (30 de Enero de 2018). *Quora*. Obtenido de Quora: <https://www.quora.com/What-is-a-digital-platform-And-how-does-it-differ-from-campaigns-or-branding>
- Martha Ruth C. . (30 de Enero de 2017). *Magisterio Colombia*. Obtenido de El juego como estrategia lúdica de aprendizaje: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Martin-Andino, R. (2007). *Gestion de operaciones y logistica*. España: Escuela de Organizacion Industrial(EOI).
- Martin-Andino, R. (2007). *Gestion de operaciones y logistica*. España: Escuela de Organizacion Industrial (EOI).
- Martínez, N. O. (s.f. de Noviembre de 2009). *Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de El Juego como medio de Estimación Educativa: <http://www.eumed.net/rev/ced/09/nom3.htm>

- McLeod, S. (s.f. de s.f. de 2018). *Simply Psychology*. Obtenido de Jean Piaget's Theory of Cognitive Development:  
<https://www.simplypsychology.org/piaget.html>
- Medina, A. C. (2007). *La tecnología educativa en el marco de la didáctica*. s.e.: Ediciones Pirámide.
- Méndez Ortiz, V. R. (s.f. de s.f. de 2007). Recursos digitales y multimedia . *Recursos digitales y multimedia* . Ciudad de México, Ciudad de México, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Méndez, N. (05 de Mayo de 2017). *Innovación educativa con nuevas tecnologías*. Obtenido de Listin Diario:  
<https://listindiario.com/elnorte/2017/05/05/464594/innovacion-educativa-con-nuevas-tecnologias>
- Merrill, M., Drake, L., Lacy, M., & Pratt, J. (1996). *Reclaiming instructional design*. Logan, Utah: Utah State University.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (1 de 11 de 2018). *Mecd*. Obtenido de Mecd: <https://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/areas-educacion/estudiantes/educacion-primaria.html>
- Mora, L. (2016). *Gestión logística integral Las mejores prácticas en la cadena de abastecimiento*. Bogota: Ecoe Ediciones.
- Muñoz, A. G. (2002). *Tecnología Educativa: Características y Evolución de una Disciplina*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Muñoz, M. (14 de 6 de 2017). *Súmate blog*. Obtenido de Súmate:  
<https://www.sumate.eu/2017/06/top-5-nuevos-medios-digitales/>
- Murphy, P. y. (2015). *Logística Contemporánea*. Mexico: Pearson.
- Plasma365. (s.f. de s.f. de 2017). *Plasma 365 Agency*. Obtenido de Plasma365:  
<http://plasma365.com.do/importancia-de-la-presencia-en-los-medios-digitales/>
- República Digital. (s.f. de s.f. de 2018). *¿Qué es República Digital?* Obtenido de República Digital: <https://republicadigital.gob.do/que-es-republica-digital/>

- República Digital. (s.f. de s.f. de 2018). *Educación - República Digital*. Obtenido de República Digital: <https://republicadigital.gob.do/eje/educacion/>
- Revista Ibero Americana. (9 de Octubre de 2018). *Revista IA de Educación*. Obtenido de Revista Ibero Americana de Educación: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie46a06.htm>
- Richey, R. S. (2008). Reflections on the 2008 AECT Definitions of the Field. En *AECT, Reflections on the 2008 AECT Definitions of the Field* (págs. 24-25). s.e.: TechTrends.
- Rojas Velásquez, F. (s.f. de Junio de 2001). Enfoque sobre el aprendizaje humano. *Enfoque sobre el aprendizaje humano*. Caracas, Estado Miranda, Venezuela: Universidad Simón Bolívar.
- Rojas, E. (29 de Mayo de 2010). *Didáctica Unefa*. Obtenido de Modelo Conductista, Modelo Constructivista y Modelo Sudbury: <http://didacticaunefa.blogspot.com/2010/05/modelo-conductista-modelo.html>
- Romero, G. (27 de Septiembre de 2017). *Educar 21*. Obtenido de 9 Teorías de Aprendizaje más Influyentes: <https://educar21.com/inicio/teorias-de-aprendizaje-mas-influyentes/>
- Rosales, I. (30 de Junio de 2016). *Scribd*. Obtenido de Historia de la tecnología Educativa: <https://es.scribd.com/document/289618691/Historia-de-la-tecnologia-Educativa>
- Rosario, O. (24 de Agosto de 2007). *SlideShare*. Obtenido de SlideShare: <https://es.slideshare.net/rosariomar/importancia-de-los-medios-digitales-96959>
- Significados. (10 de Octubre de 2018). *Significados*. Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/cultura/>

- Spector, J. M. (2015). Foundations of educational technology: Integrative approaches and interdisciplinary perspectives. En Routledge, *Foundations of educational technology: Integrative approaches and interdisciplinary perspectives* (pág. s.e.). Londres: Routledge.
- Tiching. (6 de Enero de 2014). *Tiching Blog*. Obtenido de El juego: un elemento básico en el aprendizaje: <http://blog.tiching.com/el-juego-un-elemento-basico-en-el-aprendizaje/>
- UNESCO. (1984). Revista trimestral de educación. *Perspectiva*, 11-22.
- UNESCO. (2013). *Clasificación Internacional Normalizada de la Educación CINE 2011*. Montréal, Québec: Instituto de Estadística de la UNESCO.
- Vavra, T. (2003). *COMO MEDIR LA SATISFACCION DEL CLIENTE. SEGUN LA ISO 9001:2000*. España: FC Editorial. Fundación Confemetal.
- Vegara, C. (31 de Marzo de 2018). *Actualidad en Psicología*. Obtenido de Vygotsky y la teoría sociocultural del desarrollo cognitivo: <https://www.actualidadenpsicologia.com/vygotsky-teoria-sociocultural/>
- Velásquez, F. R. (2001). *Enfoques sobre el aprendizaje humano*. Caracas: Universidad Simón.
- Velazquez, E. (2012). *Canales de Distribucion y logistica*. Mexico: Red tercer milenio.
- Velkley, R. (s.f. de s.f. de 2002). The Tension in the Beautiful: On Culture and Civilization in Rousseau and German Philosophy. (s.f., Entrevistador)
- Zapata, J. (2004). *Fundamentos de la gestion de inventarios*. Medellin: Centro editorial Esumer.



**ANEXOS**  
**ANTEPROYECTO**

A : DECANATO DE ARTES Y COMUNICACIÓN.

Asunto: **REMISIÓN ANTEPROYECTO DE TRABAJO DE GRADO.**

Tema : “Análisis del impacto de los medios digitales en la educación primaria, Rep. Dom., 2018”.

Sustentado por: **Br. David Semerari**

2015-2217

Resultado de la evaluación: Aprobado:   X  

Fecha: 03/12/2018.

Devuelto para corrección: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

  
**Lic. María Margarita Cordero Amaral**

Directora.





# UNAPÉC

## UNIVERSIDAD APEC

### Decanato de artes y comunicación

Escuela de arte

Anteproyecto de trabajo de grado para optar por título de Lic. Comunicación Digital.

**Análisis del impacto de los medios digitales en la educación primaria, Rep. Dom., 2018.**

Estudiante:

David Semerari Romero

2015-2217

DEPARTAMENTO DE SOCIALES	
PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO	
<b>APROBADO</b>	
FIRMA	
FECHA	4-17-18

Santo Domingo DN., Republica Dominicana

1 de noviembre 2018



**Decanato de artes y comunicación**

Escuela de arte

Anteproyecto de trabajo de grado para optar por título de Lic. Comunicación Digital.

**Análisis del impacto de los medios digitales en la educación primaria, Rep. Dom., 2018.**

Estudiante:

David Semerari Romero

2015-2217

Santo Domingo DN., Republica Dominicana

1 de noviembre 2018

## **Índice de contenido**

- 1. Tema**
- 2. Introducción**
- 3. Justificación**
- 4. Delimitación del tema y planteamiento del problema de investigación**
- 5. Objetivos**
- 6. Marco teórico referencial**
- 7. Metodología**
- 8. Fuentes**
- 9. Esquema preliminar de contenido**

**Tema:**

Análisis del impacto de los medios digitales en la educación primaria, Rep. Dom., 2018.

**Introducción:**

Actualmente, la tecnología ha avanzado de una manera impresionante. Los desarrollos en computación, telecomunicaciones, dispositivos de comunicación y entretenimiento, etcétera, han sido muy rápidos y, además, con el paso del tiempo, el diseño, producción, oferta en el mercado, etcétera, de tales dispositivos digitales, se caracterizan por ciclos cada vez más vertiginosos; lo que hoy puede ser toda una novedad, el día de mañana será algo obsoleto. Otro aspecto de gran trascendencia es que la cantidad, porcentaje y presencia de información digital adquiere, día a día, mayor predominio y repercusión en prácticamente todas las actividades humanas. En tal marco, como profesionales de la información es nuestro deber ir a la par de las nuevas tecnologías de información y comunicación y conocer todos aquellos recursos digitales y multimedia que innovan la perspectiva de los acontecimientos y fenómenos sociales, culturales, políticos, etcétera, en el mundo contemporáneo, del mismo modo que nos ha preocupado mantenernos actualizados en otras áreas de la bibliotecología y estudios de la información. Sin duda, ésta es un área del conocimiento en la que el bibliotecólogo debe prepararse con todo rigor. Así, la presente contribución intenta explicar aspectos relacionados con los recursos digitales y multimedia, así como sus modalidades y ventajas.

Debido a las variaciones que los sistemas educativos nacionales suelen presentar en términos de estructura y contenido curricular, evaluar y comparar el desempeño de los países a lo largo del tiempo o monitorear sus avances en la consecución de metas nacionales e internacionales pueden transformarse en tareas complejas.

## **Justificación**

La realización de esta investigación se lleva a cabo por la importancia que han tomado los medios digitales en todos los ámbitos de la sociedad, pero que no se ha logrado utilizar de gran manera y de forma efectiva en la educación, más específicamente en la educación primaria.

No se puede continuar obviando los medios digitales en la actualidad en donde el día a día se vive rodeado de esta digitalización y globalización, con esta investigación se tomarán en cuenta que puntos negativos hay en la utilización de éstos en la educación primaria y de qué forma se deberían de utilizar para un aprendizaje eficaz.

Se darán pautas y datos importantes por los cuales hay que realizar una modernización en los planes de educación, los cuales deben ir cambiando a través del tiempo para ir en vanguardia con sus propios tiempos y aptitudes de las personas.

Se puede lograr una optimización en el aprendizaje de los infantes, solo es necesario tener un plan y determinar de qué forma se han de utilizar los medios digitales, ya sea en las aulas, centros educativos o en los deberes escolares. Indicando que pautas a seguir y con una base de datos estable totalmente accesibles para los estudiantes, se alcanza un aumento en la enseñanza.

Lo cierto es que, tras pasado el umbral del tercer milenio, urge abandonar el esquema de una formación meramente alfabetizadora: porque ni se trata de rescatar del analfabetismo a nadie (la población es ya mayoritariamente alfabeto) ni la cultura impresa y escrita es la dominante. Debemos reconocerlo: la cultura dominante, desde hace ya varios lustros, es la cultura audiovisual.

A pesar de todos los esfuerzos institucionales (educación obligatoria, etc.), la mayor parte de la población no lee un libro al año ni lee artículos completos en periódicos y revistas: simplemente, ojea, curiosear, pero no lee. Es otra cultura, en la que hegemónicamente se inserta la publicidad, la que controla hoy en día el proceso formativo de los alumnos.

Esta investigación está motivada por la creciente popularidad de las tecnologías y los medios digitales en Colombia, sobre todo en ámbitos de educación superior. Partimos de que la participación de estos dispositivos en las dinámicas sociales, comunicativas y educativas no se restringe al ámbito instrumental, ni que los

retos a los que haya que enfrentarse sean solo de tipo operativo. Por el contrario, el fenómeno digital involucra una serie problemáticas a nivel de construcción de sentido.

Por tal razón llevamos a cabo un estudio de los medios y las tecnologías digitales desde una perspectiva cultural e interpretativa. Así, analizamos la significación de las tecnologías y de los medios digitales tomando como referencia dos fuentes igualmente importantes: la versión académica, compuesta por teorías e investigaciones de índole educativa y sociológica; y la estudiantil, integrada por las experiencias y los discursos de jóvenes universitarios. Así, partiendo de algunas consideraciones teóricas, metodológicas e instrumentales de la sociología cultural, intentamos reconstruir el relato sobre el fenómeno digital en dos momentos.

## **Delimitación del tema y planteamiento del problema de investigación**

La educación es una de las bases más importantes de la sociedad, y está comienza a muy temprana edad, con lo que se conoce como "educación básica o primaria". Con dichas enseñanzas se forjan los conocimientos primordiales de cada ser humana y todos los saberes principales.

En la actualidad, hay muchas facilidades que ayudan a los niños con el aprendizaje de estos conocimientos básicos, y uno de los más utilizados son los medios digitales, sin embargo, estos generalmente se utilizan de una forma errónea, la cual dificulta el aprendizaje e incluso puede de llegar a entorpecerlo. Con los medios digitales toda la información y conocimiento están accesibles de una forma casi instantánea, lo cual ha traído muchos beneficios para la sociedad, pero en relación con la educación, esta facilidad ha logrado un atraso en el aprendizaje básico.

El obtener toda información que se requiera al instante erradicar casi todo intento de aprendizaje, ya que la información no se adquiere con esfuerzo y no se obtiene ningún recuerdo, dato o hecho relacionable, los cuales son importantes en los niños para la adquisición de conocimiento.

Otro de los inconvenientes de la tan alta accesibilidad de información, es que los niños no aprenden porque consideran que siempre tendrán los conocimientos a la mano y no ven necesario el saber dichos datos, este problema no sólo afecta a la educación primaria, sino en todos los grados de esta.

Todos estos inconvenientes han hecho que las personas prefieran prescindir de los medios digitales en la educación de sus hijos, prohibiendo su uso en las escuelas y colegios, no permitiendo dicha accesibilidad en los deberes del hogar y demás negaciones que se han impuesto en la sociedad.

Pero los medios digitales no son el problema en sí, lo que causa conflicto es el método en que estos se utilizan, ya que otras formas de llevar el conocimiento a los pequeños con dichos medios, los cuales son igual o incluso más eficientes que los métodos que se han utilizado a través de la historia.

Mediante cursos interactivos, ejercicios mentales, actividades digitales e inclusive videojuegos, los niños logran grabar el conocimiento dentro de sí, ya

que ellos aprenden de una manera más eficiente cuando se les estimula y se dan los conocimientos con acciones realizadas por ellos mismos.

En la actualidad las personas se han arraigado mucho a los medios digitales, y hoy en día no se puede concebir la cotidianidad sin estos dispositivos, por lo cual no se deberían de rechazar como un medio de educación eficiente y con mucha utilidad para el aprendizaje.

**a. Formulación del problema:**

¿Qué impacto tienen los medios digitales en la educación del nivel primario, Rep. Dom., 2018?

**b. Sistematización del problema.**

¿Qué medios digitales se utilizan en la educación básica?

¿Cuáles facilidades tienen los niños en el aprendizaje de la educación básica?

¿Como se utilizan los medios digitales en el aprendizaje de los niños?

¿Como ha atrasado el aprendizaje básico?

¿Cuáles inconvenientes llevan a las personas de prescindir del uso de medios digitales en la enseñanza de la educación básica?

¿Mediante que formas se pueden utilizar los medios digitales en la educación básica?

## **Objetivos**

### **Objetivo general:**

Analizar el impacto de los medios digitales en la educación primaria, Rep. Dom., 2018.

### **Objetivos específicos:**

Determinar los medios digitales se utilizan en la educación básica.

Identificar las facilidades que tienen los niños en el aprendizaje de la educación básica.

Investigar cómo se utilizan los medios digitales en el aprendizaje de los niños.  
Exponer como ha atrasado el aprendizaje básico.

Investigar cuales inconvenientes llevan a las personas de prescindir del uso de medios digitales en la enseñanza de la educación básica.

Analizar de que formas se pueden utilizar los medios digitales en la educación básica.

## **Marco teórico referencial**

### **Los Medios Digitales**

Con el desarrollo tecnológico que ha tenido la humanidad durante los siglos XX y XXI, han surgido una gran cantidad de formas de comunicación, las cuales han permitido la globalización y conexión en todo el mundo. La mayoría se han englobado en los medios digitales, ya que tienen una característica específica: solo poder ser utilizados mediante una máquina.

Según Asomeditos (Asociación Nacional de Medios de Comunicación) (2017) los factores y los avances tecnológicos permiten que la información y las comunicaciones lleguen a mucha más gente, más rápido y desde una amplia diversidad de plataformas y en consecuencia adquieren mayor influencia, nos permiten conocer otros referentes y culturas, nos hacen ciudadanos del mundo.

En la actualidad, la sociedad está viviendo de una manera diferente, debido al creciente uso de computadoras, la web, así como todos los nuevos dispositivos digitales existentes, como las laptops, ipods, teléfonos celulares, reproductores mp3, memorias USB, ahora herramientas indispensables en la vida cotidiana para estudiar, trabajar, informarnos, entretenernos y relacionarnos (Méndez Ortiz, 2007).

También se define a los medios digitales como “la integración en un sistema informático de texto, gráficos, imágenes, vídeo, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente” (Bernal, 2015).

#### **Medios Digitales más utilizados**

Ya definidos los medios digitales, hay que decir que estos pueden venir en diferentes formatos, y por consiguiente, unos son más utilizados que otros, ya sea por su eficacia, facilidad de utilización o la asequibilidad para la mayor parte de población.

Según Acosta Aguilar, C. (2018) algunos de los medios digitales más importantes son:

**Página Web o Sitio Web:** Toda página web debe contar con un diseño visual atractivo, claro, directo que favorezca la usabilidad, es decir, el fácil acceso y navegación de los usuarios. Es así, como este medio digital se convierte en la primera experiencia de contacto de las personas.

**El Blog:** Estos medios digitales se caracterizan porque fomentan la interacción con otros usuarios, que, de igual forma, comparten contenidos desde sus sitios web o que simplemente exploran o investigan temas sobre los que desean saber.

**Redes Sociales:** Según los antropólogos británicos Alfred Radcliffe-Brown y Jhon Barnes una red social es un grupo de personas o entidades conectadas entre sí por algún tipo de relación o interés común.

**Videos Online:** La efectividad de estos medios digitales demuestra un alto porcentaje de tráfico en los sitios web, blogs y redes sociales, ya que el poder de este formato reside en la integración de la imagen en movimiento y el sonido, características que lo hacen muy cercano, veraz y atractivo frente a los ojos de la audiencia.

Montse Muñoz (2017) recalca el surgimiento de 5 nuevos medios digitales, los cuales están teniendo un gran desarrollo y aceptación del público:

**Realidad Virtual:** Permite al usuario ser el dueño de diversas experiencias ofrecidas. La rápida extensión de las gafas de realidad virtual ha sido posible gracias a la fuerte disminución de su precio y de la infinidad de alternativas ofrecidas por diferentes marcas que cumplen la misma función a muy bajo coste, adaptándose incluso a tu móvil para que cualquier usuario pueda permitirse unas.

Esta tecnología funciona muy bien para el desarrollo educativo, dando la oportunidad de aprender con un método más interactivo y dinámico, aprendiendo conocimientos de historia y conseguir la información en cualquier lugar, ya sea en la escuela o en el hogar.

**Realidad Aumentada:** La realidad aumentada va un paso más allá, consiguiendo fundir la realidad con objetos y figuras en 3D, pudiendo ser modificadas por el usuario. Una de las ventajas para el consumidor es que dicha

herramienta puede utilizarse en cualquier dispositivo móvil sin necesidad de gasto adicional.

#### **Retransmisiones en streaming y vídeos interactivos:**

-**Webinars y vídeos interactivos** usados por las empresas como herramienta para resolver de forma instantánea cualquier tipo de duda que les pueda surgir a sus clientes.

-**Retransmisiones en streaming** utilizados tanto por marcas como por influencers con el objetivo de promocionar viajes, eventos o productos y mostrar sus experiencias en el momento en el que están sucediendo.

**Advergaming:** Alude al uso de videojuegos para publicitar una marca, producto, organización o idea con el fin de llegar al consumidor final o fidelizarlo de una forma más innovadora.

**Digital signage y escaparates interactivos:** es la emisión de contenidos multimedia a través de soportes digitales de una forma interactiva. Esto permite al consumidor navegar libremente por el contenido ofrecido.

#### Tipos de plataformas

Una plataforma digital es un lugar de Internet que sirve para almacenar diferentes tipos de información tanto personal como nivel de negocios. Estas plataformas funcionan con determinados tipos de sistemas operativos y ejecutan programas o aplicaciones con diferentes contenidos, como pueden ser juegos, imágenes, texto, cálculos, simulaciones y vídeo, entre otros (Lunkad, 2018).

Existen 2 tipos de plataformas digitales: Las plataformas educativas y las plataformas sociales y de publicación.

-Plataformas educativas: En este tipo de plataforma, se enfoca la acumulación de información educativa y científica entre varios usuarios. Estos pueden presentarse como forma de páginas web o aplicaciones. Algunos ejemplos de estas plataformas son:

**Dialnet** (<https://dialnet.unirioja.es/>)

**Google Académico** (<https://scholar.google.com/>)

**Camilo** (<https://campus.chamilo.org/>)

-Plataformas sociales y de publicación: Son sitios web que sirven para almacenar varios tipos de información relacionadas con las interacciones sociales de los usuarios. Además, son redes sociales que facilitan el contacto con amigos familiares y otros. Estas plataformas funcionan con determinados tipos de sistemas operativos y ejecutan programas y aplicaciones con contenido muy amplio, (imágenes, texto, audiovisuales, cálculos, etc.) (Iracemis, 2014). Ejemplos de este tipo de plataformas:

**Facebook** (<https://www.facebook.com/>)

**Twitter** (<https://www.twitter.com/>)

**Instagram** (<https://www.instagram.com/>)

#### Importancia en la actualidad

Los medios digitales indudablemente han adquirido una importancia inmensa en la actualidad, ya que con ellos es como obtenemos una gran cantidad de información, nos permiten una conectividad con todo el mundo.

En estos tiempos el acceso de la población a los dispositivos tecnológicos y al internet se ha vuelto masivo, los medios convencionales se podrían decir que han pasado a un segundo plano todo esto es a causa del avance que hemos tenido en las últimas décadas en materia de tecnología y del manejo de la información (2017).

Para Rosario, O. (2007), "los medios digitales han roto los esquemas tradicionales en el campo de la educación. Es una herramienta decisiva para el proceso enseñanza-aprendizaje, tanto en el pregrado como en el postgrado. El docente tiene que ver la necesidad de actuar y asumir funciones con este nuevo modelo".

Al ser el medio más importante en la actualidad, da muchas utilidades para la educación, siempre y cuando se utilizan con eficacia.

### **Educación primaria**

La educación primaria es una de las etapas de aprendizaje más importantes de todo ser humano, ya que aquí cada individuo obtiene los conocimientos básicos, imprescindibles para el desarrollo humano y personal.

Según la UNESCO en su libro CINE (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación) (2013) la educación primaria, está principalmente destinada a proporcionar a los estudiantes destrezas básicas en lectura, escritura y matemáticas (es decir, alfabetismo y utilización de números) y sentar una sólida base para el aprendizaje y la comprensión de las áreas esenciales del conocimiento y el desarrollo personal y social como preparación a la educación secundaria baja.

Usualmente, en este nivel el único requisito de ingreso es la edad. En general, la edad habitual o legal de ingreso no es inferior a los 5 años ni superior a los 7 años. Este nivel suele tener una duración de seis años, aunque esta puede fluctuar entre cuatro y siete años. A su vez, la edad de salida de la educación primaria está situada típicamente en el rango de 10 a 12 años. Una vez concluidos los programas de educación primaria, el niño continúa su educación en el nivel de educación secundaria baja.

Por otro lado, la finalidad de la educación primaria es facilitar aprendizajes como la expresión y comprensión oral, la escritura, la lectura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, los hábitos de convivencia, estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad; con el fin de garantizar al alumnado una formación integral y prepararlo para la Educación Secundaria Obligatoria (Educaweb, s.f.).

La metodología didáctica tiene un carácter personal y se adapta a los distintos ritmos de aprendizaje de cada niña o niño.

La promoción del alumnado a los cursos y etapas siguientes se hace teniendo en cuenta la adquisición de los objetivos y competencias definidos para cada uno de los cursos. Si no es así, el alumnado puede repetir una sola vez durante la etapa.

La Educación Primaria tiene carácter obligatorio y gratuito. Comprende seis cursos académicos, que se seguirán ordinariamente entre los seis y los doce años. Con carácter general, los alumnos y las alumnas se incorporarán al primer curso de la Educación Primaria en el año natural en el que cumplan seis años (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2018).

La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y las alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y las alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.

La acción educativa en esta etapa procurará la integración de las distintas experiencias y aprendizajes del alumnado y se adaptará a sus ritmos de trabajo.

La Educación Primaria se organiza en asignaturas y áreas con un carácter global e integrador y es impartida por maestros que tienen competencia en todas las áreas de este nivel. La enseñanza de la música, de la educación física y de los idiomas extranjeros la imparten los maestros con la especialización o cualificación correspondiente (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2018).

#### Enseñanza y aprendizaje

Estos son los conceptos básicos de la educación, diferenciándose en que la enseñanza es cuando una persona, generalmente maestro, profesor o tutor, transmiten el conocimiento al alumno, mientras que el aprendizaje es el proceso en el cual el alumno adquiere y conserva dichos conocimientos.

Dicho por Cuya Vera, R. (2009) el docente transmite sus conocimientos al o a los alumnos a través de diversos medios, técnicas, y herramientas de apoyo; siendo él, la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del mismo. El aprendizaje es un proceso bioquímico.

El aprendizaje humano resulta de la interacción de la persona con el medio ambiente. Es el resultado de la experiencia, del contacto del hombre con su entorno. Este proceso, inicialmente es natural, nace en el entorno familiar y social; luego, simultáneamente, se hace deliberado (previamente planificado). La evidencia de un nuevo aprendizaje se manifiesta cuando la persona expresa una respuesta adecuada interna o externamente (Rojas Velásquez, 2001).

#### Alfabetización

El conocimiento del lenguaje, tanto como la lectura como la parte oral, y la escritura, la alfabetización trata del aprendizaje del medio universal de comunicación, los idiomas, los cuales son distintivos según cada país y sector de la población.

Dentro del campo de la educación puede ser entendida como un proceso de apropiación de las formas de utilizar la lengua escrita en diferentes sociedades (Revista Ibero Americana, 2018).

Cuando se habla de alfabetización, se piensa generalmente en el aprendizaje de la lectura y escritura. Sin embargo, la alfabetización se utiliza también en sentido amplio al hacer referencia a las habilidades lingüística y cognitivas necesarias para el ingreso al mundo de los conocimientos (la ciencia, el arte y los lenguajes simbólicos y matemáticos) que la humanidad ha producido a lo largo de su historia (Borzzone de Manrique, s.f.).

Las personas alfabetizadas no sólo adquieren conocimientos mediante la escritura, sino que además usan al pensar y al hablar, las formas más elaboradas de sistematizar la información que aprenden al adquirir el lenguaje escrito.

#### Conceptos culturales

Lo cultural hace referencia a la cultura, como creación humana, y conjunto de valores, creencias, objetos materiales, ideología, religión y costumbres en general, de una determinada sociedad.

Se puede definir cultura como todo complejo que incluye el conocimiento, el arte, las creencias, la ley, la moral, las costumbres y todos los hábitos y habilidades

adquiridos por el hombre no sólo en la familia, sino también al ser parte de una sociedad como miembro que es (Significados, 2018).

La cultura también se define en las ciencias sociales como un conjunto de ideas, comportamientos, símbolos y prácticas sociales, aprendidos de generación en generación a través de la vida en sociedad. Sería el patrimonio social de la humanidad o, específicamente, una variante particular del patrimonio social (Levine, 1971).

Dicho por (Velkley, 2002), la principal característica de la cultura es que el mecanismo de adaptación, que es la capacidad que tienen los individuos para responder al medio de acuerdo con cambios de hábitos, posiblemente incluso más que en una evolución biológica. La cultura es también un mecanismo acumulativo porque las modificaciones traídas por una generación pasan a la siguiente generación, donde se transforma, se pierden y se incorporan otros aspectos que buscan mejorar así la vivencia de las nuevas generaciones.

### **Marco conceptual**

**Educación primaria:** Clases o programas principalmente destinados a proporcionar a los estudiantes destrezas básicas en lectura, escritura y matemáticas (es decir, alfabetismo y utilización de números – numeracy) y sentar una sólida base para el aprendizaje y la comprensión de las áreas esenciales del conocimiento y el desarrollo personal y social como preparación a la educación secundaria baja. Estos programas privilegian el aprendizaje a un nivel de complejidad básico con muy poca o ninguna especialización. (Cuya Vera, 2009)

**Medios digitales:** son cualquier medio codificado en un formato legible para máquina. Los medios digitales se pueden crear, visualizar, distribuir, modificar y preservar en dispositivos electrónicos digitales. Programas informáticos y software; imágenes digitales, vídeo digital; videojuegos; páginas web y sitios web, incluyendo los medios de comunicación social; de datos y bases de datos; de audio digital, como MP3; y los libros electrónicos son ejemplos de medios digitales. Implican la interacción y uso de formato de texto, imágenes, elementos gráficos, animación y sonido, para crear productos digitales que puedan ser usados con o sin conexión. (Educaweb, s.f.)

**Centro educativo:** un centro educativo necesita ser forzosamente una sede para el desarrollo de las virtudes humanas. Los centros educativos existen en función de los contenidos culturales predeterminados y estructurados que allí se encuentran. (Asomedios, 2017)

**Conocimiento:** es un proceso a través de cual un individuo se hace consciente de su realidad y en éste se presenta un conjunto de representaciones sobre las cuales no existe duda de su veracidad. Además, el conocimiento puede ser entendido de diversas formas: como una contemplación porque conocer es ver; como una asimilación porque es nutrirse y como una creación porque conocer es engendrar. (Borzzone de Manrique, s.f.)

**Aprendizaje:** el proceso mediante el cual se origina o se modifica una actividad respondiendo a una situación siempre que los cambios no puedan ser atribuidos al crecimiento o al estado temporal del organismo (como la fatiga o bajo el efecto de las drogas). (Revista Ibero Americana, 2018)

**Accesibilidad:** Es el diseño de productos, dispositivos, servicios o entornos para personas con discapacidad y obtenible para todas o gran parte de la población.

**Alumno:** un discípulo o discente de su maestro (a) quién está en un proceso de enseñanza aprendizaje. (UNESCO, 2013)

**Pedagogía:** Conjunto de saberes que se ocupan de la educación, y como ciencia de carácter psicosocial ligada a los aspectos psicológicos del niño en la sociedad. (Iracemis, 2014)

**Ciclo Educativo:** Denominación que se aplica generalmente a una etapa o conjunto completo de estudios. (UNESCO, 2013)

## **Diseño metodológico: metodología y técnicas de investigación cuantitativa y/o cualitativa**

### **Tipo de investigación**

Esta investigación será de tipo explicativo ya que se toman en cuenta la raíz del problema, como se desarrolla y como solucionarlo. Se explicará cada aspecto del impacto de los medios digitales en la educación primaria y como estos la afectan.

A su vez, se trata de una investigación de tipo documental, pues se elaborará un marco teórico sustentará la investigación y los términos teóricos, juntos con los conceptos de la investigación. Se fundamentará en documentos científicos y educativos para la realización de este trabajo.

### **Métodos de investigación**

Dentro de los métodos que se usaran están el método analítico, el método deductivo y el método estadístico. Se usará el análisis ya que se investigará como se ha desarrollado dicha problemática y cuáles son sus posibles soluciones. La deducción se tomará en cuenta los casos generales que describen la problemática y serán aplicado al caso particular sobre la educación primaria. El método estadístico se utilizará ya que, a partir de encuestas y los datos arrojados de la investigación, se realizarán tablas con los datos finales.

### **Técnicas de investigación**

Las técnicas de investigación a usar son la entrevista y la encuesta. La entrevista se realizará a profesores, directores y padres con hijos del rango de edad para recibir la educación primaria. La encuesta será aplicada a los alumnos y docentes escolares, con el fin de saber la opinión tanto de los profesionales como de los estudiantes.

## Fuentes documentales

- Acosta Aguilar, C. (20 de Abril de 2018). *Entre Periodistas: Comunidad para vivir el periodismo*. Obtenido de Entre Periodistas:  
<http://www.entreperiodistas.com/medios-digitales-herramientas-utiles/>
- Asomedios. (s.f. de s.f. de 2017). *Asomedios*. Obtenido de Asomedios:  
<http://www.asomedios.com/medios-digitales/>
- Ballou, R. (2004). *Logística Administración de la cadena de suministro*. Mexico: Pearson.
- Bernal, C. (15 de Abril de 2015). *Prezi*. Obtenido de Prezi:  
<https://prezi.com/f7cnmjp5fgfx/medios-digitales-y-multimedia/>
- Borzzone de Manrique, A. M. (s.f de s.f de s.f.). Alfabetización Intercultural para Niños de Sectores Urbanos y Rurales Pobres. *Alfabetización Intercultural para Niños de Sectores Urbanos y Rurales Pobres*. s.f, s.f, s.f: CONICET.
- Cantu, H. (2011). *Desarrollo de una cultura de calidad*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Chopra, S. y. (2008). *Administración de la cadena de suministro. Estrategia, Planeación y operación*. Pearson: Mexico.
- Coyle, J. L. (2013). *Administración de la cadena de suministro Una Perspectiva Logística*. Mexico: Cengage Learning.
- Cuya Vera, R. (27 de Septiembre de 2009). *Calidad Educativa y Procesos Cognitivos*. Obtenido de Calidad Educativa y Procesos Cognitivos:  
<http://calidad.blogspot.com/2009/09/el-aprendizaje-un-proceso-bio-quimico.html>
- Educaweb. (s.f. de s.f. de s.f.). *Educaweb*. Obtenido de Educaweb:  
<https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/sistema-educativo/educacion-primaria/>
- Fontalvo, J. (2010). *La gestión avanzada de la calidad metodológica eficaces*. Bogota: Ediciones asesores.
- Gonzales, M. (1989). *Los servicios: Concepto, clasificación y problemas de medición*. España: Fundación FIES-Universidades de Alcalá.
- Gonzalez, M. (2013). *Logística y distribución comercial: modelos de gestión de inventarios con patrón de demanda potencial*. España: Universidad de La Laguna.

- Harrington, H. J. (1997). *Administración total del mejoramiento continuo*.
- Iracemis. (4 de 10 de 2014). *Prezi*. Obtenido de Prezi:  
<https://www.slideshare.net/iracemis/plataformas-sociales-39881510>
- Levine, D. (1971). *Simmel: On individuality and social forms*. Chicago :  
University Press.
- Lovelock, C. (2006). *Services Marketing* . E.E.U.U.: PRENTICE-HALL  
INTERNATIONAL EDITION.
- Lunkad, M. P. (30 de Enero de 2018). *Quora*. Obtenido de Quora:  
<https://www.quora.com/What-is-a-digital-platform-And-how-does-it-differ-from-campaigns-or-branding>
- Martin-Andino, R. (2007). *Gestión de operaciones y logística*. España: Escuela  
de Organización Industrial(EOI).
- Martin-Andino, R. (2007). *Gestión de operaciones y logística*. España: Escuela  
de Organización Industrial (EOI).
- Méndez Ortiz, V. R. (s.f. de s.f. de 2007). Recursos digitales y multimedia .  
*Recursos digitales y multimedia* . Ciudad de México, Ciudad de México,  
México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (1 de 11 de 2018). *Mecd*.  
Obtenido de Mecd: <https://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/areas-educacion/estudiantes/educacion-primaria.html>
- Mora, L. (2016). *Gestión logística integral Las mejores prácticas en la cadena  
de abastecimiento*. Bogota: Ecoe Ediciones.
- Muñoz, M. (14 de 6 de 2017). *Súmate blog*. Obtenido de Súmate:  
<https://www.sumate.eu/2017/06/top-5-nuevos-medios-digitales/>
- Murphy, P. y. (2015). *Logística Contemporánea*. Mexico: Pearson.
- Plasma365. (s.f. de s.f. de 2017). *Plasma 365 Agency*. Obtenido de  
Plasma365: <http://plasma365.com.do/importancia-de-la-presencia-en-los-medios-digitales/>
- Revista Ibero Americana. (9 de Octubre de 2018). *Revista IA de Educación*.  
Obtenido de Revista Ibero Americana de Educación:  
<https://rieoei.org/historico/documentos/rie46a06.htm>
- Rojas Velásquez, F. (s.f. de Junio de 2001). Enfoque sobre el aprendizaje  
humano. *Enfoque sobre el aprendizaje humano*. Caracas, Estado  
Miranda, Venezuela: Universidad Simón Bolívar.

- Rosario, O. (24 de Agosto de 2007). *SlideShare*. Obtenido de SlideShare:  
<https://es.slideshare.net/rosariomar/importancia-de-los-medios-digitales-96959>
- Significados. (10 de Octubre de 2018). *Significados*. Obtenido de Significados:  
<https://www.significados.com/cultura/>
- UNESCO. (2013). *Clasificación Internacional Normalizada de la Educación CINE 2011*. Montréal, Québec: Instituto de Estadística de la UNESCO.
- Vavra, T. (2003). *COMO MEDIR LA SATISFACCION DEL CLIENTE. SEGUN LA ISO 9001:2000*. España: FC Editorial. Fundación Confemetal.
- Velazquez, E. (2012). *Canales de Distribucion y logística*. Mexico: Red tercer milenio.
- Velkley, R. (s.f. de s.f. de 2002). The Tension in the Beautiful: On Culture and Civilization in Rousseau and German Philosophy. (s.f., Entrevistador)
- Zapata, J. (2004). *Fundamentos de la gestion de inventarios*. Medellin: Centro editorial Esumer.

## **Esquema preliminar de contenido**

### **Resumen ejecutivo**

### **Introducción**

### **Capítulo I.- Marco teórico**

#### 1.1 Medios Digitales

##### 1.1.1 Medios Digitales más utilizados

##### 1.1.1.1 Tipos de plataformas

##### 1.1.2 Importancia en la actualidad

#### 1.2 Educación primaria

##### 1.2.1 Enseñanza y aprendizaje

##### 1.2.2 Alfabetización

##### 1.2.3 Conceptos culturales

#### 1.3 Enseñanza en el mundo digital

##### 1.3.1 Influencia de los medios digitales

##### 1.3.2 Programas de implementación

##### 1.3.3 Planes de estudio

##### 1.3.4 Beneficios de la digitalización

##### 1.3.5 Negativas de la digitalización

#### 1.4 Digitalización de la educación

##### 1.4.1 Métodos de implementación

##### 1.4.2 Rendimiento académico

#### 1.5 Plan de implementación de los medios digitales en la educación

### **Capítulo II.- Metodología**

#### 2.1. Tipo de investigación

2.2. Método de investigación

2.3. Población

2.4. Muestra

2.4.1. Tipo de muestra

2.4.2. Tamaño de la muestra

2.5. Técnicas e instrumentos

### **Capítulo III.-Presentación y análisis de los resultados**

**Conclusión**

**Recomendación**

**Bibliografías**

**Anexos o apéndices**

# APÉNDICES

## Glosario de términos

**Educación primaria:** Clases o programas principalmente destinados a proporcionar a los estudiantes destrezas básicas en lectura, escritura y matemáticas (es decir, alfabetismo y utilización de números – numeracy) y sentar una sólida base para el aprendizaje y la comprensión de las áreas esenciales del conocimiento y el desarrollo personal y social como preparación a la educación secundaria baja. Estos programas privilegian el aprendizaje a un nivel de complejidad básico con muy poca o ninguna especialización. (Cuya Vera, 2009)

**Medios digitales:** son cualquier medio codificado en un formato legible para máquina. Los medios digitales se pueden crear, visualizar, distribuir, modificar y preservar en dispositivos electrónicos digitales. Programas informáticos y software; imágenes digitales, vídeo digital; videojuegos; páginas web y sitios web, incluyendo los medios de comunicación social; de datos y bases de datos; de audio digital, como MP3; y los libros electrónicos son ejemplos de medios digitales. Implican la interacción y uso de formato de texto, imágenes, elementos gráficos, animación y sonido, para crear productos digitales que puedan ser usados con o sin conexión. (Educaweb, s.f.)

**Centro educativo:** un centro educativo necesita ser forzosamente una sede para el desarrollo de las virtudes humanas. Los centros educativos existen en función de los contenidos culturales predeterminados y estructurados que allí se encuentran. (Asomedios, 2017)

**Conocimiento:** es un proceso a través de cual un individuo se hace consciente de su realidad y en éste se presenta un conjunto de representaciones sobre las cuales no existe duda de su veracidad. Además, el conocimiento puede ser entendido de diversas formas: como una contemplación porque conocer es ver; como una asimilación porque es nutrirse y como una creación porque conocer es engendrar. (Borzzone de Manrique, s.f.)

**Aprendizaje:** el proceso mediante el cual se origina o se modifica una actividad respondiendo a una situación siempre que los cambios no puedan ser atribuidos al crecimiento o al estado temporal del organismo (como la fatiga o bajo el efecto de las drogas). (Revista Ibero Americana, 2018)

**Accesibilidad:** Es el diseño de productos, dispositivos, servicios o entornos para personas con discapacidad y obtenible para todas o gran parte de la población.

**Alumno:** un discípulo o discente de su maestro (a) quién está en un proceso de enseñanza aprendizaje. (UNESCO, 2013)

**Pedagogía:** Conjunto de saberes que se ocupan de la educación, y como ciencia de carácter psicosocial ligada a los aspectos psicológicos del niño en la sociedad. (Iracemis, 2014)

**Ciclo Educativo:** Denominación que se aplica generalmente a una etapa o conjunto completo de estudios. (UNESCO, 2013)

## **Encuesta a docentes de educación primaria en Santo Domingo 2018.**

***Las preguntas con (\*) son obligatorias***

**1. ¿Cuál es su grado académico? \***

Técnico \_\_\_                      Especialidad \_\_\_                      Doctorado \_\_\_  
Licenciatura \_\_\_                      Maestría \_\_\_

**2. ¿Alguno de los grados que posee es en el área de tecnología educativa?**

\*

Sí \_\_\_  
No \_\_\_

**3. ¿Cuántos alumnos tiene en su clase? \***

**4. Favor marcar el rango de edad de sus alumnos. \***

3 – 4 años \_\_\_  
5 - 8 años \_\_\_  
9 - 12 años \_\_\_

**5. ¿Utiliza recursos tecnológicos para impartir su clase? \***

Sí \_\_\_  
No \_\_\_

**Si la respuesta anterior fue sí, ¿Cuáles recursos tecnológicos utiliza?**

Televisión \_\_\_                      Tabletas \_\_\_                      Proyector \_\_\_  
  
Celular \_\_\_                      Computadoras \_\_\_                      Bocina \_\_\_  
Pizarras inteligentes \_\_\_

**6. ¿Utiliza algún tipo de software dentro del aula?, favor especificar. \***

**7. ¿Considera que la tecnología le ayuda a alcanzar los objetivos de Enseñanza-Aprendizaje? \***

Sí\_\_

No \_\_

**Justifique su respuesta. \***

**8. ¿Con qué frecuencia hace uso de estos medios para apoyar su labor docente? \***

Diariamente \_\_

Varias veces al mes\_\_

Una vez por semana \_\_

Trimestralmente \_\_

Varias veces a la semana \_\_

Anualmente \_\_

**9. ¿Asigna usted tareas que requieran el uso de dispositivos digitales y/o aplicaciones? \***

Sí\_\_

No \_\_

**10. ¿Ha creado material didáctico digital para sus clases? \***

Sí\_\_

No \_\_

**11. ¿Tiene acceso a Internet y a medios digitales en el aula? \***

Sí\_\_

No \_\_

**12. ¿En qué momentos de la clase utiliza los medios digitales? \***

Para explicar un tema \_\_\_

En la revisión de tareas \_\_\_

Durante una exposición \_\_\_

Nunca \_\_\_

**13. ¿Cuáles sugerencias tiene para la mejora de aplicación de tecnología en el aula?**

## **Entrevista a directores en Santo Domingo 2018.**

**1. ¿Utilizan recursos tecnológicos en las aulas de primaria? \***

Sí\_\_

No \_\_

En algunas aulas \_\_

**2. ¿Solicitan a los alumnos dispositivos como computadora, celular o tabletas en su lista de recursos estudiantiles? \***

Sí\_\_

No \_\_

**3. ¿Considera que la tecnología le ayuda a alcanzar los objetivos de Enseñanza-Aprendizaje? \***

**4. ¿Existe algún tipo de capacitación docente para el uso de esas tecnologías? \***

Sí\_\_

No \_\_

**Especifique la/las razones: \***

**5. ¿Posee la institución algún tipo de software o aplicación didáctica?, favor describirla. \***

**6. ¿Su institución posee página web? \***

Sí\_\_

No \_\_

**7. ¿Cuál es la dirección de la página web de su institución?**



***Alcides Rafael Tejada, director del Instituto San Juan Bautista***



***Lucy Vitiello, directora del Colegio Scala con Los Chicolinos***

## **Marco referencial**

**Javier Gomariz, H. Salvador Caro, N. y Teresa Ros, N. (2014). Symbalooedu como instrumento digital en educación primaria. España, Universidad de Murcia.**

Después de la revisión técnica realizada podemos llegar a la conclusión de que aún hoy en día existe poca información acerca de esta nueva disciplina y, por la novedad de ésta, pueden existir algunos peligros a tener en cuenta, según diversos autores, si se quiere potenciar y aplicar en la práctica. El primer peligro podría ser la confusión de la psicología positiva con un ejercicio de autoayuda o método mágico para alcanzar la felicidad, o como un movimiento que pretende ganar adeptos o difundir programas de fe (Vázquez, 2013). El segundo peligro establecido por Seligman, Steen, Park y Peterson (2005: 410) es el riesgo de tener en cuenta sólo los aspectos positivos del ser humano dejando de lado los negativos. Otro de los riesgos establecidos por Peterson y Seligman (2004: 40) es el dilema entre intervención e investigación, es decir, el hecho de que este campo de estudio es novedoso lleva a retrasar sus aplicaciones dado que se exige que las intervenciones sean empíricamente validadas antes de su aplicación, llevando así a paralizar la innovación y el progreso.

Debemos educar de una nueva manera que potencie el desarrollo integral del escolar, que le lleve a ser un ciudadano activo, responsable y sobre todo feliz. Para ello nosotros, los maestros, tenemos que ser un ejemplo a seguir, porque son los alumnos los que nos escuchan y en el futuro serán nuestro reflejo.

Esta nueva manera de enseñar debe llevar a encontrar una solución ante la exigencia instrumental que supone el currículo, que se encuentra por encima del bienestar de los alumnos.

Con la aplicación de las actividades de esta propuesta de intervención, se puede llegar a conseguir una mejora en varios aspectos de la vida de los alumnos, como son: la motivación, el autoconcepto, la autoestima, la felicidad, el bienestar y la calidad de vida.

La aplicación de la psicología positiva en la escuela se centra en destacar y desarrollar los aspectos positivos de la personalidad de los alumnos (fortalezas y virtudes) para experimentar emociones positivas que ayudan a que tengan una buena calidad de vida y alcancen la felicidad.

**Ana Pérez, E. (2014). Alfabetización digital en educación primaria. España, Universidad de Murcia.**

El punto de partida de la primera actividad ponía de manifiesto una situación favorable respecto a la valoración que los participantes hacían de la implicación del contexto cotidiano en el aprendizaje de las ciencias, como una de las directrices de las propuestas curriculares en la ESO. Ésta, sin embargo, quedaba matizada por la presencia de cierta disconformidad con la aceptación de determinados objetivos implícitos en las mismas, como son los de incluir el diálogo sobre aspectos políticos y morales en muchos de los problemas que enfrenta nuestra sociedad, y los de desarrollar la toma de decisiones sobre problemas socio-científicos.

Tal disconformidad es trasladada a la interpretación que realizan sobre las propuestas del currículum. Así, se muestra cómo van eludiendo enfrentarse con las llamadas a la interdisciplinariedad en los contenidos conceptuales que conllevan algunas de las propuestas curriculares.

Esto conlleva que no otorguen a los componentes personales y sociales del aprendizaje el papel relevante y motivador que se espera de ellos. A partir de ahí, se entiende que, para la mayoría de los participantes, pasen desapercibidas las propuestas en las que la enseñanza se base en el contexto de situaciones, y no a través de la identificación del contenido esencial.

También se entiende que les resulte difícil de comprender el esquema de la propuesta Andaluza (CAA, 2007), que apuesta por el enfoque centrado en problemas socio-científicos, sobre el cual manifiestan que les genera inseguridad, y que consideran falta de concreción en cuanto a contenidos científicos a impartir.

**Víctor Amar, (2010). La educación en medios digitales de comunicación. España, Pixel-Bit.**

Con todo, hemos intentado sostener un cambio en la mentalidad de las personas implicadas en la educación con medios digitales, ya que mantenemos este cambio a raíz de la necesidad de educar para la contemporaneidad, pues se han producido importantes transformaciones y el futuro se avecina en esta línea además de que “la humanidad emigra de la pantalla del televisor a la pantalla del ordenador conectado a Internet. En el televisor la recepción es solitaria y contemplativa. En el ordenador personal la actuación es solitaria y operativa. En el ordenador on-line la actuación es participación colectiva e interactiva” (Silva, 2005: 21).

En estas líneas hemos intentado poner de relieve la importancia que tiene la educación en medios digitales y las necesidades de la inclusión de éstos en los diferentes contextos educativos; del mismo modo que nos hemos detenido en establecer una sutil diferenciación en cuanto a la terminología. Todo con el propósito de que educar en medios digitales significa para nosotros un hecho de

suma relevancia y un gesto de lucidez que supone una implicación, en el amplio sentido del término, del quehacer y la función educativa.

Por último y si tuviésemos que acabar el presente texto con una cita, que en vez de cerrarlo dejará abierto el discurso para que el lector lo pudiera concluir, ésta no sería otra que la pronunciada por el gran pedagogo brasileño Paulo Freire, cuando afirma que “Es necesario desarrollar una pedagogía de la pregunta. Siempre estamos escuchando una pedagogía de la respuesta”. En ello estamos y por ello trabajamos con la intención de contribuir a una sociedad más justa y democrática.

**Pedro García, A. (2005). La nueva era de la enseñanza ante los medios digitales. España, Glosas Didácticas.**

Cualquier estudiante joven puede repetir casi escena por escena lo contemplado en una película de cine. La atención lograda es absoluta. Nada distrae de su vigilante curiosidad. Resulta mucho más fácil retener un contenido armonizado, que la sola lectura de un texto o la mera escucha de una clase. Cuando un mensaje va unido a una imagen acústica o pictórica, se multiplica su efecto de recuerdo. Los sentidos juegan un papel nada despreciable en la retención de mensajes y contenidos. ¿Por qué no servirnos hoy de esos medios, capaces de presentar al alumno imágenes tridimensionales que ni el más ocurrente de los estudiantes pudiera concebir?

No es otro el papel que la nueva formación está llamándonos a desempeñar. Sin pretender que sea esto algo fácil ni sencillo, en cualquier caso, constituye todo un reto para los educadores: lograr servirse de los medios digitales en la vida académica, no sólo para evitar las distracciones de los alumnos, sino para integrarlas en todo el proceso educativo de formar esas nuevas mentes.

## Operacionalización de variables

Objetivo específico no.1	Medición	Variable	Definición de variable	Indicadores
Determinar los medios digitales que se utilizan en la educación básica	Determinar	Los medios digitales que se utilizan en la educación básica	Son los dispositivos que se utilizan en la educación básica.	-Computadora -Celular -Televisión -Tabletas -Proyector -Bocinas

Objetivo específico no.2	Medición	Variable	Definición de variable	Indicadores
Identificar las facilidades que tienen los niños en el aprendizaje de la educación básica	Indicar	Las facilidades que tienen los niños en el aprendizaje de la educación básica	Las facilidades de los niños con los medios digitales para el aprendizaje.	-Dispositivos digitales -Plataformas digitales -Cursos digitales

Objetivo específico no.3	Medición	Variable	Definición de variable	Indicadores
Investigar cómo se utilizan los medios digitales en el aprendizaje de los niños	Investigar	Los medios digitales en el aprendizaje de los niños	De qué manera se utilizan los medios digitales en el aprendizaje.	-Para explicar un tema -En la revisión de tareas -Durante una exposición

Objetivo específico no.4	Medición	Variable	Definición de variable	Indicadores
Analizar de que formas se pueden utilizar los medios digitales en la educación básica	Analizar	Formas en las que se pueden utilizar los medios digitales en la educación básica	De que nuevas formas se pueden utilizar los medios digitales en el aprendizaje-	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Plataforma de estudio</li> <li>-Material didáctico digital</li> <li>-Gamificación</li> </ul>