

# NIVEL DE DOMINIO DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS POR JÓVENES ESTUDIANTES DE SECUNDARIA, CONSIDERACIONES PARA UN PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIGITAL



**Orozco Torres, Luis Mexitli,**

<https://orcid.org/0000-0001-6576-9767>, Universidad de Guadalajara, mexitli.orozco@academicos.udg.mx;

**Arriaga Salazar, Diana Jazmín,**

<https://orcid.org/0000-0001-8096-320X>, Universidad de Guadalajara, diana.arriaga@alumnos.udg.mx.

**Palabras clave:** Habilidades digitales, estudiantes y tecnologías, enseñanza-aprendizaje digital.

## RESUMEN

El presente estudio se enfoca en el sector de jóvenes de 12 a 15 años, es decir, la etapa media de la adolescencia en escolarización básica secundaria, para conocer cómo dominan y utilizan la tecnología, qué usos prácticos hacen de las tecnologías en su vida cotidiana y académica, y cuáles softwares son utilizados para cubrir sus necesidades, tanto en el área académica, así como en la personal familiar o laboral. Para ello se realizan tres encuestas a una muestra de 58 estudiantes de un centro de estudios de nivel secundaria. Como conclusión, se tiene que una propuesta eficaz de enseñanza debe ser presencial, y que haga uso de un aparato electrónico como el celular en clases, en el que predominen actividades de interacción social, uso de medios audiovisuales y visuales, tanto en su visualización como edición, así como el uso de la gamificación mediante juegos digitales. Una propuesta que integre estos elementos será altamente significativa para los estudiantes

## 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo es la primera parte de la investigación que radica en la indagación y descripción de los elementos tecnológicos que usan los adolescentes, que busca describir características a cada una de las actividades y herramientas encontradas, así como exponer hallazgos importantes respecto a los usos e intereses de aprendizaje de los jóvenes. Con la finalidad de fincar las bases para elaborar una propuesta para los alumnos de la escuela secundaria en la que se realiza el estudio.

La cuestión que ocupa este estudio es el sector de jóvenes de 12 a 15 años, es decir, la etapa media de la adolescencia en escolarización básica secundaria, para conocer cómo dominan y utilizan la tecnología. Es decir, que usos prácticos hacen de las tecnologías en su vida cotidiana y académica, al indagar en cuanto a cuáles softwares son utilizados para cubrir sus necesidades tanto en el área académica, así como en la personal familiar o laboral. Respecto a ello, Avendaño (2015) menciona que los estudiantes del siglo XXI utilizan dispositivos electrónicos en el aula, pero no saben utilizarlas para la adquisición de conocimiento en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino como instrumento de socialización y comunicación.

## 2. MÉTODO

Se aplican 3 encuestas a una muestra de 58 estudiantes de primer y segundo grado de la escuela Secundaria Técnica 95 de Zapotlán del Rey: 29 estudiantes de primer grado y 29 de segundo grado. Los cuales, son seleccionados debido a que el estudio pretende ser la base para elaborar una propuesta de programa, que guíe la formación con el involucramiento de las TICs en esta institución en particular.

La primer encuesta trata acerca del dominio que tienen los estudiantes respecto a diferentes actividades u herramientas tecnológicas. La segunda encuesta indaga en el uso de los aparatos electrónicos, tanto en su presencia en la vida. La tercera encuesta trata los intereses y preferencias de aprendizaje de los alumnos al utilizar la tecnología.

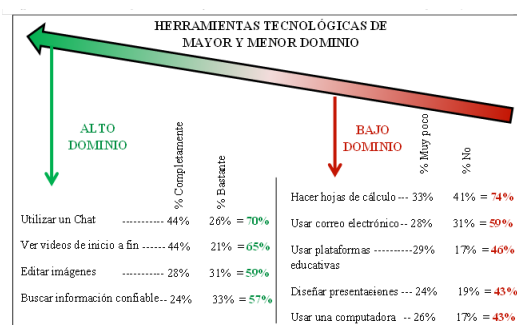
Los datos son analizados de manera cuantitativa y cualitativa según corresponda. Utilizando software Atlas.ti para los cualitativos y software estadístico para los cuantitativos.

### 3. RESULTADOS

A continuación se muestra en las gráficas los hallazgos obtenidos de las encuestas.

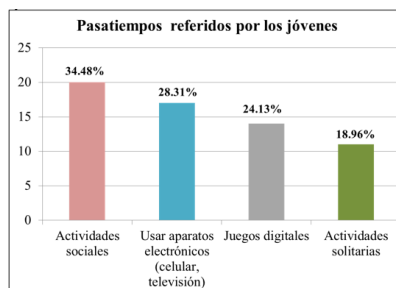
#### 3.1. Dominio de la tecnología

Figura 1.  
Dominio del uso de la tecnología por número de alumnos



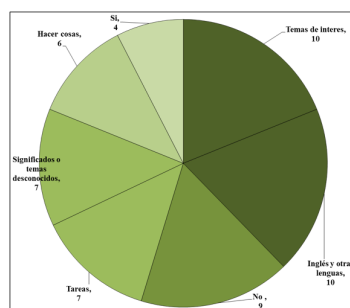
#### 3.2. Frecuencia de uso y pasatiempos:

Figura 2.  
Tiempo invertido



#### 3.3. Intereses y preferencias de aprendizaje de los alumnos al utilizar la tecnología

Figura 3.  
Intereses y preferencias de aprendizaje



### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Realizar hojas de cálculo, usar el correo electrónico, usar plataformas educativas, diseñar presentaciones y uso de la computadora, representan un dominio bajo. En

este primer punto, encontramos dos intervenciones muy importantes: una de ellas es el realizar una estrategia de enseñanza eficaz, la cual se base en el dominio de los estudiantes para que resulte significativa.

Una cuestión importante tiene que ver con el uso de los medios tecnológicos, en el que se obtuvieron distintas respuestas que se pueden categorizar en 3 áreas: El comunicarse con otros (50%), el ver videos o películas (44%) y jugar (39.6%) por lo que, un aprendizaje mediante la interactividad, los videos y la gamificación en esta población resultaría significativa.

Es importante también la percepción de los estudiantes acerca de la modalidad de enseñanza de mayor agrado, en el que destaca lo presencial con un 50%, pero con el uso del internet utilizado para aprender nuevas cosas que son de interés, que apoyan al conocimiento escolar así como el aprendizaje del idioma inglés.

Como conclusión, se tiene que una propuesta eficaz de enseñanza deber ser presencial, y que haga uso de un aparato electrónico como el celular en clases, en el que predominen actividades de interacción social, uso de medios audiovisuales y visuales, tanto en su visualización como edición, así como el uso de la gamificación mediante juegos digitales. Una propuesta que integre estos elementos será altamente significativa para los estudiantes de secundaria.

## 5. REFERENCIAS

Avendaño, V (2015). Implementación y uso escolar de las tecnologías de la Información y la Comunicación en la Meseta Comitética Tojolabal del Estado de Chiapas. Secretaria de Educación Pública, Gobierno del Estado de Chiapas- CRESUR: México. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/cresur/20161108061000/TIC.pdf>