

LAS TIC'S EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA ESPAÑOL EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

Gisela Aquilea Diez Irizar
Beatriz Herrera Sánchez
Jesús Alejandro Flores Hernández*



Introducción

La comunicación humana, como fenómeno social, implica un compromiso entre todos los factores que intervienen. Así, la lengua -a través de sus funciones- es el vehículo mediante el cual se transmiten las emociones, los sentimientos, los conocimientos, los objetos de la realidad, la poesía y toda manifestación oral o escrita que el hombre ha creado. Así el español, como lengua materna, es el medio por excelencia de la comunicación y la vía para la obtención de los conocimientos.

Pero el idioma español no es solo la lengua materna de México, sino que es empleada por más de 350 millones de hablantes, es la tercera en el mundo por cantidad de habitantes, es la lengua materna de 19 países, y es que la

problemática de cómo se enseña en los diferentes niveles educativos es internacional (Diez et al, 2009). Pocas veces los maestros reflexionamos sobre si la forma en que se enseña es la idónea; si podríamos utilizar la tecnología para propiciar el aprendizaje de esta materia de una forma más amena, innovadora y acorde con las demandas de la ciencia y la tecnología del siglo XXI, con el objetivo de ampliar sus competencias de comunicación y relación social en los estudiantes para toda la vida (Tünnerman, 2009).

Por ello, a partir de las propuestas innovadoras de este siglo, así como el desarrollo de las competencias básicas para enfrentar los nuevos retos de la generación del conocimiento, el empleo de las TIC'S para la enseñanza-apren-

dizaje de la materia de español desde edades tempranas puede facilitar ese proceso, así como el desarrollo del pensamiento y la comunicación de manera efectiva y eficaz.

Desarrollo

Motivados por la visión que tienen los estudiantes de la enseñanza básica sobre cómo abordar los contenidos de la lengua española, los miembros del Cuerpo Académico en consolidación Tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje

* Miembros del Cuerpo Académico en consolidación Tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de la Universidad Autónoma del Carmen.

diseñamos un proyecto de investigación cualitativa de corte experimental denominada Las TIC'S como recurso didáctico para el mejoramiento académico del aprendizaje de la asignatura español en la educación básica, ya que los modelos curriculares por competencias de la enseñanza básica implican una adecuación de los materiales didácticos con el empleo de las TIC'S para el logro de una enseñanza de calidad, como lo requiere la educación de nuestro siglo.

Para el siguiente estudio se identificó una escuela primaria de la localidad, interesada en participar en el proyecto con los requisitos mínimos para éste, como poseer equipos de cómputo y espacios físicos adecuados. Se realizó la selección de la muestra no probabilística de estudiantes de quinto y sexto grados de escolaridad con un total de 144 estudiantes.

Se diseñó una encuesta con 12 reactivos de respuestas cerradas y 2 abiertas. En las preguntas de respuesta cerrada se indaga sobre dos aspectos: primero, el conocimiento y uso de determinadas categorías léxico-funcionales como el sustantivo, adjetivo, verbo y adverbio –preguntas 5, 9 y 12-, y cuyo análisis se realizó en un artículo anterior (Diez et al, 2013) y en las restantes, el manejo de la computadora para esta materia, cuyas respuestas de los estudiantes de la muestra sometemos a su consideración en este artículo.

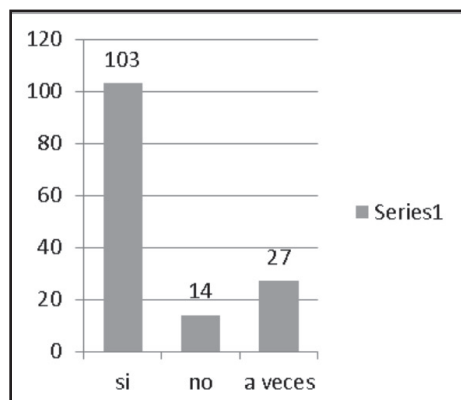
Análisis de las respuestas

El reactivo 2 manifiesta: Me gustaría usar la computadora para la clase de español. Las respuestas a esta se comportaron como se observa en el gráfico 1, la mayor parte de los estudiantes están de acuerdo en que en la clase de español se emplee la tecnología.

Esta escuela-piloto posee un centro de cómputo en el que los estudiantes tienen prácticas 4 horas semanales, están acostumbrados a realizar ejercicios, desarrollar juegos, contestar preguntas con el empleo de la tecnología, por lo que para ellos no es ajeno este uso, sino que se ha convertido en una actividad cotidiana y frecuente.

Las maestras de estos grupos manifiestan que aún emplean la Enciclopedia¹ en sus clases para que sean más atractivas, y que los alumnos muestran interés en su empleo, a pesar de que hace años no se actualiza y ya está prácticamente en desuso en algunas escuelas primarias.

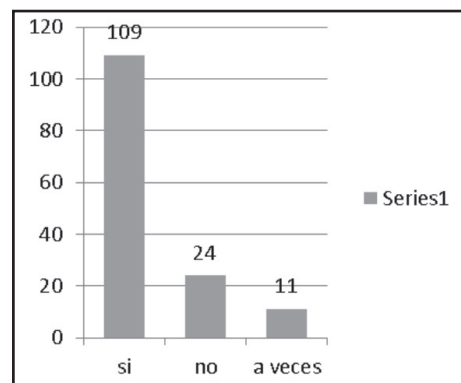
Estas respuestas están relacionadas con el reactivo 3 en que se afirma: Tengo un equipo de computación en mi casa para hacer las tareas. Como se aprecia en la gráfica 2, se evidencia que algunos niños no la poseen o de



Gráfica 1. Respuesta al reactivo 2.

manera temporal los dejan usarla en sus casas, así es que sólo se enfrentan a esta cuando están en la escuela y les corresponde la práctica en la sala de cómputo.

Según el Censo de Población y Vivienda del Instituto Nacional de Estadísticas y Geografía (INEGI) realizado en el año 2010 acerca de los equipos que posee la población mexicana, solo el 29.4% posee computadoras en su casa. A pesar de que hubo incremento considerable, ya que en el año 2000 los datos arrojan que sólo la poseían 9,3%, aún se considera insuficiente para las necesidades de la población y el avance científico-tecnológico.



Gráfica 2. Respuesta al reactivo 3.

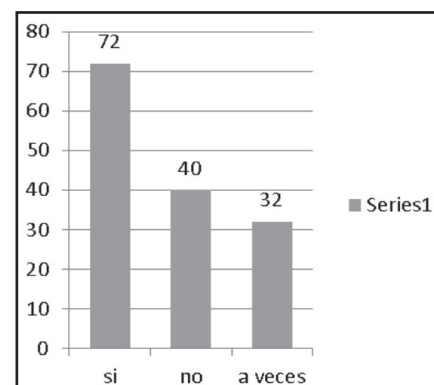
En el reactivo 4: Me gustaría que se emplearan video-juegos para realizar los ejercicios de la clase de español, se evidencia una diferencia de criterios, como se puede apreciar en la gráfica 3 a continuación.

Desde los años 40 en que surgió el primero -cuando un grupo de norteamericanos

simuló un vuelo por este medio hasta la actualidad-, los videojuegos han sido un atractivo principal entre los niños, jóvenes y adultos. Diversas investigaciones han arrojado el carácter nocivo y perjudicial de éstos, mientras que otras ponderan las ventajas y beneficios.

Un estudio realizado en la Universidad de Valencia (1992) arroja que son el juguete más elegido por los niños españoles, con un 62% de preferencia. Así, los catalogados como "educativos" (2%) son los menos seleccionados, en comparación con los de violencia y fantásticos (32%).

Por lo anterior, los niños piensan que un videojuego para aprender aspectos gramaticales de la lengua materna no sería muy atractivo para ellos, a partir de los referentes que ya tienen. Si han sido usuarios de videojuegos, habrán comprobado que los valores que se manifiestan en ellos son los mismos que pueden contactar en la vida cotidiana o a través de la televisión: violencia, retos, agresión, consumismo, por lo que se justifica que algunos acepten y otros no, así la diferencia de criterios en las respuestas que se aprecian en la gráfica siguiente.



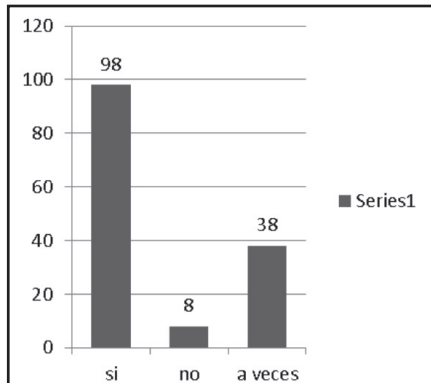
Gráfica 3. Respuesta al reactivo 4.

Los resultados del reactivo 8: Tengo habilidades para el uso de la computadora, se comportó como se muestra en la gráfica 4. La mayoría de los niños encuestados emplean correctamente la computadora, aunque no sea propiamente para actividades de la escuela.

Estudios realizados en niños nacidos a partir del siglo XX, como los del Dr. Georg Kühlewind, profesor de la Universidad de Budapest, se habla de los niños de la nueva era quienes son catalogados por aprender muy rápido, manejan la tecnología de punta desde muy

¹ Es un software con la edición digital de los libros de texto gratuitos de la Secretaría de Educación Pública (SEP). Posee imágenes fijas, en movimiento, actividades interactivas, audio, videos, mapas, visitas virtuales y otros recursos.

pequeños, tienen mucha energía y vitalidad, muestran mucho interés sobre temas profundos, entre otros aspectos. Por ello, no es nada extraño que los niños de esta escuela, en los grados quinto y sexto años manejen con habilidad el uso de la computadora.



Gráfica 4. Respuesta al reactivo 8.

Los resultados del reactivo 10: Uso la computadora más de una hora diaria, se ofrecen en la gráfica 5. Este reactivo mide el tiempo en que los niños de esta escuela pasan frente a la computadora, en la escuela o en sus casas diariamente.

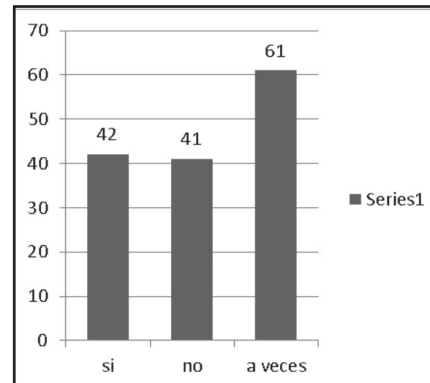
Si en la escuela no se realiza un uso cotidiano de la tecnología para reforzar, ejercitar, introducir contenidos en las materias, el estudiante sólo tendrá acceso en su casa u otro espacio fuera del centro escolar, por lo que algunos estarían en desventaja al no tener el equipo en su casa, frente a otros que sí lo poseen. Por ello, es conveniente que utilice este medio en el centro escolar con el objetivo de que los estudiantes puedan desplegar las habilidades y estrategias necesarias para el desarrollo de esta competencia básica en la primaria.

No obstante, se han realizado estudios acerca de las horas que pasan los niños en los videojuegos o frente a la televisión. Según Funk (1993) hay una diferencia entre las horas que pasan los chicos y las chicas como usuarios de los videojuegos a la semana y quienes predominan son las del sexo femenino.

Un estudio realizado en colaboración con la Fundación Telefónica, la Universidad de Navarra y Educared: La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes frente a la pantalla. Retos educativos y sociales, realizado con 22 mil niños y adolescentes de 7 países latinoamericanos, entre ellos México, con una población de 8,927 como muestra (desde primer grado hasta la secundaria) arroja que pasan más de dos horas diarias frente a la pantalla de la

computadora.

En dicho estudio, en la muestra de usuarios de México, se observa en las tablas ofrecidas que el 54% prefiere los juegos y sólo un 16% las páginas educativas (Arribas e Islas, 2010).

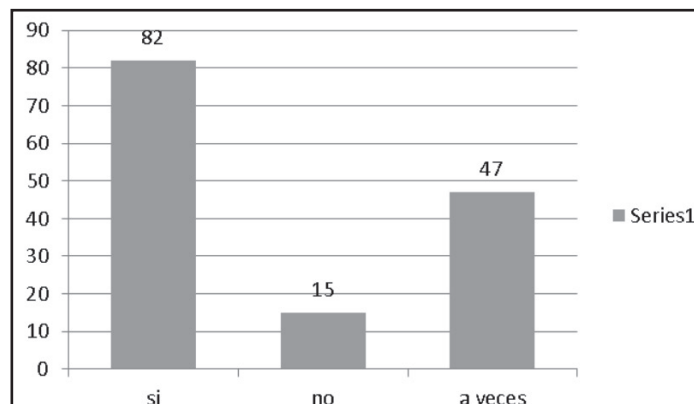


Gráfica 5. Respuestas a reactivo 10.

En el reactivo 11 se solicita información si: Cuando uso la computadora me gustan los obstáculos para vencer. Como se aprecia, la mayoría de los estudiantes prefieren los obstáculos que los retan para conseguir los resultados, como podemos ver en las respuestas de la gráfica 6.

En el estudio realizado por Etxeberria (2012) explica que los retos o competitividad es uno de los ejes fundamentales de la sociedad actual en todos los ámbitos: la sociedad, la familia, la escuela, la empresa; pero no sólo la competencia entre varios, sino con uno mismo. Y si al resultado de esa competencia hay un estímulo, una recompensa o una fuerte motivación para jugar, el resultado será excelente.

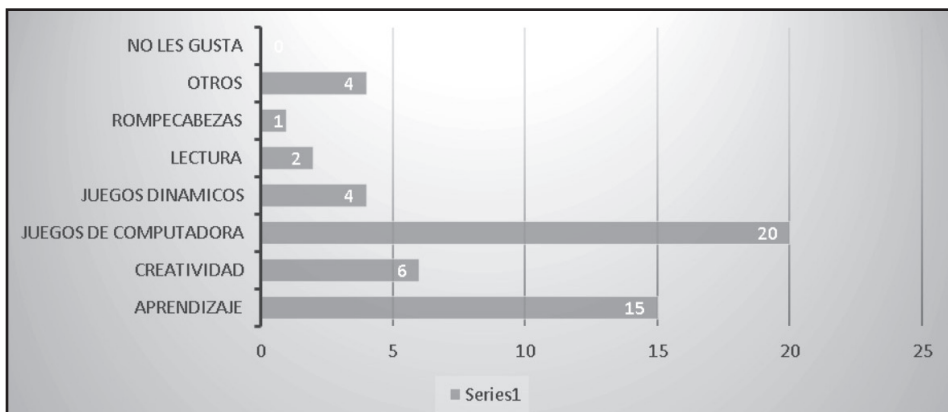
Según el autor, si la recompensa cumple con los requisitos de: que tengan un carácter positivo, inmediata, con reconocimiento social, que proponga una dificultad progresiva, adaptada a las características y tiempos de cada individuo, el sistema de refuerzos será mucho mayor. Por esto, los obstáculos son uno de los estímulos más motivadores de un videojuego.



Gráfica 6. Respuestas al reactivo 11.

A continuación se presentan los resultados de la pregunta abierta 2 que incide directamente sobre sus preferencias en cuanto al tema de los videojuegos: ¿Qué actividades te gustaría que se incluyeran en un programa de español con el uso de la computadora? Las respuestas se recogen en la gráfica 7 a continuación.

Fueron tomadas las respuestas tal y como fueron expuestas por los estudiantes encuestados. Hay variedad de criterios, a partir de sus experiencias con los videojuegos que conocen.



Gráfica 7. Respuestas a la pregunta abierta 2.

Como se muestra en la gráfica, hay una preferencia por los juegos de computadora y de aprendizaje que pueden recogerse según Estallo (1995) en una clasificación sobre la base de los que con más frecuencia aparecen en las máquinas, tales como: Arcade, simuladores, estrategia, juegos de mesa, entre otros.

El investigador manifiesta que por los datos aportados por la revista especializada *Hobby Consolas* (nº 23, 1998), el 57% de los videojuegos que existen, el tema principal es la violencia, las guerras, las luchas; mientras que el 43% restante, el tema que predomina es la carrera de autos, las motos, el fútbol, mientras que por último están los de diversión neutra. Quiere esto decir que el patrón de referencia de los estudiantes de esta escuela primaria se basa en estos juegos que pueden encontrar en las computadoras y con los que han interactuado.

Conclusiones

A pesar de que los docentes siempre comentamos que los niños de este siglo XXI son los de la tecnología, han nacido con ella, juegan y se desenvuelven en el entorno dentro de la tecnología, no todos la tienen a su alcance. Como se muestra en los datos ofrecidos en el censo de Población y Vivienda del 2010, aportado por el INEGI sobre las personas que poseen computadoras en sus casas o acceso en México, todavía falta mucho para lograr una uniformidad.

Por ello, los centros de enseñanza de todos los niveles y específicamente de enseñanza primaria, tienen la responsabilidad de fomentar el uso de la tecnología, como una competencia básica, y sobre todo el empleo de software didácticos que desarrollen tanto las habilidades en el empleo de la tecnología, como el aprendizaje de nuevos conocimientos.

En bibliografías consultadas se destaca mayoritariamente el uso nocivo del videojuego, sobre todo cuando se aborda que los valores negativos son los que más influyen en los niños; a pesar de ello, no existen respuestas definitivas. No obstante, consideramos que el empleo de videojuegos para el aprendizajes y entrenamientos

de determinados contenidos es positivo, ya que desarrollan el pensamiento reflexivo al enfrentarse a tareas graduales; ayuda a la resolución de problemas, según el tiempo de cada uno de los niños y sus características personales; motivan el aprendizaje de contenidos específicos sin darse cuenta, es como estar jugando; sirve de entrenamiento ante situaciones, entre otros aspectos.

Es importante entonces, socializar con la comunidad estudiantil en el buen uso de la tecnología y los beneficios que ofrecen las TIC'S en el ámbito educativo. Por todo ello, un software para la enseñanza de los contenidos de español para la educación básica, sería una excelente herramienta para el desarrollo de los conocimientos de esta materia, así como la comunicación oral y escrita en lengua materna.

Referencias

- Artibas, Amaia y Octavio Isla (2010). Niños y jóvenes mexicanos ante internet. *Revista Etcétera* No. 67 Tecnológico de Monterrey, México.
- Barrueco, V. (1993). "Videojuegos: la fiebre de fin de siglo". *IP. MARK*. (405): 38-40, 9 REF. Universidad Autónoma de Madrid.
- Diez et al (2013). Las TIC como recurso didáctico para el mejoramiento académico del aprendizaje de la asignatura español en la educación básica. *Memorias del IV Encuentro Nacional de Investigadores*. Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca. 31 de mayo de 2013. pp. 33 a 37
- Diez et al (2009). ¿Saben escribir nuestros estudiantes universitarios? *Revista Acalán* No.61 septiembre-octubre 2009. Universidad Autónoma del Carmen, Campeche.
- Ettxeberria Balerdi Félix (2012). Videojuegos y educación. http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_ettxeberria.htm Consultado: 23 de marzo de 2013.
- Estallo, J.A. (1994). "Videojuegos, personalidad y conducta". *Psicothema*. 6(2) 181-190, 16 REF
- Funk, J.B. (1993). "Reevaluating the impact of Video Games." *Clinical Pediatrics* 32 (2, Feb): 86-90. PS 521 243.
- Tünnerman, Carlos (2009). La universidad del siglo XXI. Editorial de la Universidad Juárez del estado de Durango. Durango.

