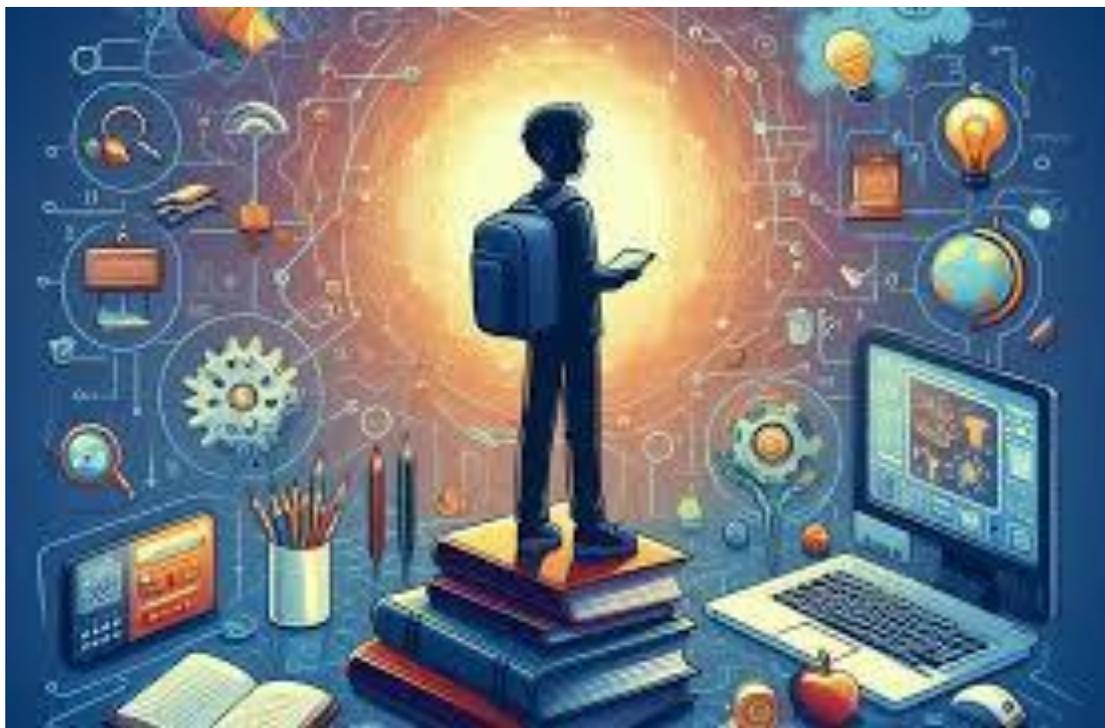


## ¿Cómo usar la tecnología en la escuela para optimizar los aprendizajes?



*Yessica Roebuck*

### **Ficha técnica**

**Nivel educativo:** Primaria.

**Institución:** Escuela N° 155, República Federal de Alemania. Colonia Nicolich, Canelones.

**Clases y colectivo docente:** 4.<sup>os</sup> grados del turno vespertino, maestra Yessica Roebuck.

**Áreas o unidades curriculares que integran el proyecto:** Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa, Lengua Española.

**Participantes:** Alumnos de 4.<sup>os</sup> B y C, maestra dinamizadora Aletheia Crampton, maestra de aula Yessica Roebuck.

**Autoría del relato:** Yessica Roebuck.

**Contacto:** yessicarobuck@gmail.com

## **Resumen**

Este proyecto educativo se centra en la integración significativa de la tecnología en el aula, redirigiendo su uso de entretenimiento al aprendizaje productivo. A través de actividades prácticas y colaborativas, los estudiantes adquieren habilidades tecnológicas y lingüísticas mientras abordan temas actuales vinculados al cuidado del ambiente. El uso de herramientas digitales como CREA, procesadores de texto, presentaciones y plataformas colaborativas como Padlet permitió que los estudiantes desarrollaran competencias en investigación, análisis crítico y producción de contenidos digitales como videos, textos y afiches.

El documento refleja el proceso de enseñanza y aprendizaje en el que se involucraron tanto estudiantes como docentes. A pesar de algunos desafíos, como la falta de dispositivos en buenas condiciones o la baja participación de las familias, el proyecto resultó una experiencia transformadora para los alumnos. Estos se motivaron a utilizar la tecnología de manera educativa, contribuyendo con su comunidad a través de la creación de un sitio web para compartir sus aprendizajes.

El proyecto demuestra cómo la tecnología puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje significativo y la acción social, generando no solo habilidades técnicas sino también conciencia crítica y responsabilidad social. Las reflexiones personales subrayan el impacto positivo de esta iniciativa, así como la necesidad de seguir fortaleciendo la integración tecnológica y el vínculo con las familias en futuros proyectos.

Las tecnologías digitales tienen el potencial de transformar  
no solo cómo se aprende, sino también qué se aprende  
y el significado del aprendizaje en la vida cotidiana. (Selwyn, 2011)

## **Introducción**

En la actualidad, la tecnología se ha convertido en una herramienta fundamental en el ámbito educativo, transformando la manera en que se enseña y se aprende. Sin embargo, hemos observado que muchos estudiantes utilizan la tecnología principalmente para jugar y consumir contenido de entretenimiento, limitando su potencial educativo.

A pesar de que cada alumno cuenta con una computadora, pocos saben ingresar a la plataforma CREA o conocen los valiosos recursos educativos que ofrece. Este proyecto surge con el objetivo de redirigir ese uso hacia el aprendizaje, explorando cómo las tecnologías en la escuela pueden favorecer los aprendizajes.

*La tecnología por sí sola no transforma la educación; lo que realmente marca la diferencia es cómo los educadores utilizan esas herramientas para crear experiencias de aprendizaje significativas y participativas. (Sheninger, 2014)*

Como producto de esta iniciativa, nos proponemos la creación de contenidos que serán publicados en un sitio web donde podremos comunicar algunos de los aprendizajes adquiridos. A través de la integración de recursos digitales, plataformas interactivas y metodologías innovadoras buscamos no solo mejorar la calidad de la enseñanza, sino también fomentar un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo. En este documento presentamos las estrategias implementadas, los resultados obtenidos y las perspectivas futuras que permitirán continuar aprovechando el potencial de la tecnología en la educación.

## **Desarrollo**

El desarrollo del proyecto se llevó a cabo a través de encuentros semanales de aproximadamente una hora y media con cada grupo de estudiantes. Comenzamos indagando sobre sus ideas y percepciones acerca del uso de la tecnología para el aprendizaje. Este primer acercamiento fue fundamental, ya que nos permitió conocer sus intereses y motivaciones.

A través de un intercambio oral dinámico, los estudiantes compartieron sus pensamientos y reflexiones, creando un espacio seguro para que expresaran sus opiniones. Posteriormente, plasmamos sus ideas en un muro colaborativo en Padlet, lo que facilitó la organización y visualización de sus aportes. Fue gratificante observar cómo se involucraban y se emocionaban al ver sus ideas reunidas en un solo lugar y de forma instantánea.

De esta actividad emergió un interés significativo por aprender a utilizar la plataforma CREA. Muchos de ellos recordaban haberla usado durante la pandemia y consideraban que con sus recursos podrían potenciar su aprendizaje.

Este hallazgo nos llevó a diseñar las siguientes sesiones enfocadas en explorar las funcionalidades de CREA, asegurándonos de que todos los estudiantes se sintieran cómodos y motivados para utilizarla en su proceso educativo.

En los encuentros posteriores, propusimos la búsqueda, selección y análisis de información en internet, subrayando la importancia de evaluar las fuentes. Utilizamos temáticas de actualidad como la enfermedad del dengue en nuestro país. Luego de recabar información y analizar recursos digitales como afiches y *spots* publicitarios, los estudiantes comenzaron a pensar en cómo, desde su lugar, podrían colaborar para informar y prevenir la propagación de la enfermedad.

Como parte de este proceso, decidimos que la creación de videos sería una herramienta efectiva para comunicar sus hallazgos y recomendaciones. Los estudiantes se involucraron activamente en la producción de estos videos, trabajando en equipos para guionar, filmar y editar el contenido. Este enfoque práctico no solo les permitió adquirir habilidades de investigación y análisis crítico, sino que también fomentó un sentido de responsabilidad social y un compromiso con su comunidad. Al final del proceso, se sintieron motivados a compartir sus conocimientos y contribuir a la concientización sobre el dengue, demostrando cómo la tecnología puede ser un medio poderoso para el aprendizaje y la acción social.

La creación de videos para comunicar sus hallazgos despertó en ellos la inquietud de encontrar dónde publicar esos materiales para que llegaran a la comunidad. Fue así que propusimos la creación de un sitio web para los cuartos años. En esta nueva etapa, comenzamos a reflexionar sobre la necesidad de presentarnos y enriquecer el sitio con más materiales.

Los estudiantes se mostraron sorprendidos al aprender a utilizar procesadores de texto para realizar pequeñas descripciones. Ver cómo podían cambiar el color, tamaño y tipo de fuente, así como agregar subrayados y otros formatos al texto resultó muy motivador. También indagamos en el uso de la cámara de la computadora para tomarse una foto y añadirla a sus descripciones.

En este tipo de trabajos aprovechamos para atender aspectos de la lengua como la tipología textual, el uso de mayúsculas y signos de puntuación. De esta manera, no solo fortalecimos sus habilidades tecnológicas, sino que también promovimos el aprendizaje de competencias lingüísticas, todo en un contexto significativo y colaborativo.

Estos encuentros se realizaron en intercambio con la maestra del otro grupo de 4.º, quien trabaja en un proyecto de huerta, por lo que creímos que sería enriquecedor que los niños pudieran compartir y comunicar sus aprendizajes a las familias mediante el sitio web, realizando producciones en medios digitales. Así, surgió la creación de instrucciones para hacer almacigueras, fortaleciendo nuevamente lo aprendido en el taller de huerta y utilizando los medios digitales para comunicarlo, lo que también ayudó a reforzar sus competencias lingüísticas.

Luego comenzamos a incursionar en la creación de afiches que acompañarían los tarros de basura que pintaron y colocaron en la escuela para los desechos orgánicos. Para ello, aprendimos a utilizar herramientas de presentaciones, a buscar, seleccionar, copiar y pegar imágenes, así como agregar formas predeterminadas y texto. Los estudiantes aplicaron los conocimientos adquiridos anteriormente para cambiar el color, tamaño y tipo de fuente, lo que les permitió desarrollar habilidades prácticas en el diseño digital, mientras comunicaban un mensaje importante sobre el cuidado del medio ambiente.

Además, teniendo en cuenta que nuestra escuela tiene como proyecto de centro «El cuidado de la estética en los ambientes escolares, con inclusión de la geometría para la obtención de aprendizajes significativos», los alumnos utilizaron la herramienta de las presentaciones para crear representaciones estéticas de las plantas de la huerta.

Emplearon formas geométricas, cambiando su tamaño, posición y color, lo que no solo enriqueció su comprensión de la geometría, sino que también les permitió producir trabajos que fueron publicados en nuestro sitio, contribuyendo a un entorno escolar más estético y significativo.

Actualmente, continuamos creando contenidos con los medios digitales, sobre las diferentes temáticas abordadas. Seguimos ampliando el conocimiento en el uso de procesadores de texto, incluyendo el uso de tablas, viñetas, alineación, etc., para escribir y publicar, por ejemplo, recetas aprendidas y realizadas en la escuela con las cosechas de la huerta. Además, nos proyectamos en la utilización de gráficas para representar los datos obtenidos en nuestras investigaciones. Los alumnos se muestran motivados por seguir aprendiendo el uso de la tecnología, e incluso algunos se animan a incursionar en sus casas utilizando los conocimientos adquiridos.

Sin embargo, algunas dificultades se presentaron en la implementación del proyecto. Uno de los principales retos fue garantizar que los alumnos trajeran sus dispositivos en buenas condiciones a la escuela.

Además, el uso de aplicaciones que requieren registro con correo electrónico generó preocupación en algunas familias, que no estaban a favor de que sus hijos tuvieran una dirección de correo electrónico personal. Para intentar superar estas problemáticas, hemos insistido en la importancia de traer y cuidar los dispositivos, así como en llevarlos a reparar cuando fuera necesario, considerando a la computadora como un útil escolar más.

Asimismo, convocamos a las familias de los dos grupos a un taller que llevamos adelante con la maestra dinamizadora, en el que explicamos el proyecto, la importancia de tener el dispositivo en condiciones, dónde llevarlo a reparar gratuitamente. Y discutimos sobre la identidad digital, así como la necesidad de crear correos electrónicos para acceder a ciertas aplicaciones. También les mostramos cómo acceder al historial de navegación y a la plataforma CREA para ver, acompañar y supervisar los trabajos de sus hijos, similar a cómo revisan sus cuadernos. Lamentablemente, la convocatoria fue baja; concurrió menos de la mitad de las familias, lo cual es una situación común en este tipo de contextos.

En consecuencia, tuvimos que replanificar algunas de las actividades pensadas y adaptarnos, utilizando recursos digitales que están al alcance de todos o que vienen predeterminados en la computadora, como los de OpenOffice. A pesar de estos desafíos, seguimos comprometidos con el aprendizaje de los estudiantes y la integración de la tecnología en sus experiencias educativas.

## **Algunas valoraciones y comentarios de los estudiantes sobre el proyecto**

Se consultó a los estudiantes sobre las fortalezas y debilidades que experimentaron durante el desarrollo del proyecto, con el fin de obtener una perspectiva más clara sobre su aprendizaje y el uso de la tecnología. A través de sus testimonios, los alumnos comparten sus reflexiones sobre cómo esta experiencia transformó su forma de interactuar con la tecnología y su comprensión del aprendizaje. Las siguientes citas destacan sus logros, desafíos y el impacto que tuvo el proyecto en su motivación y compromiso.

*Antes solo usaba la computadora para jugar, pero ahora sé cómo usarla para aprender. Me encantó hacer los videos y poder compartir lo que aprendimos sobre el dengue con todos. (Franco Basilio)*

*Nunca pensé que aprender a usar procesadores de texto y hacer afiches sería tan interesante. Pude cambiar colores y fuentes, y eso hizo que mis trabajos se vieran mucho mejor. (Zoe Rodríguez)*

*Me sentí muy orgullosa cuando publicamos nuestro trabajo en el sitio web. Saber que lo que hacemos puede ayudar a otros me motiva a seguir aprendiendo. (Paula Toledo)*

*Aprendí a buscar información en internet de manera segura y a crear videos. Esto me ayudó a ver que la tecnología no solo es para entretenimiento, sino también para hacer algo importante. (Martín Cartagena)*

*Fue divertido trabajar en equipo para hacer los afiches y videos. Sentí que lo que estábamos haciendo tenía un propósito, sobre todo cuando hablamos del medio ambiente y el dengue. (Nahuel Etcheverría)*

*Al principio no sabía mucho sobre cómo usar la computadora, pero con este proyecto aprendí a crear documentos, usar Padlet, hacer videos y hasta diseñar presentaciones con formas geométricas. (Mía López)*

*Me emocionó ver mi foto y descripción en el sitio web. No sabía que podíamos usar la computadora para algo tan creativo. (Brianna Andrade)*

*A veces era difícil porque mi computadora no funcionaba bien o no me sabía mi cédula para ingresar a CREA, pero la maestra me ayudó a resolverlo: en la escuela me prestaron una compu o trabajaba con alguna compañera para no quedarme atrás en las actividades. (Luzmila Giménez)*

## **Valoración y reflexión personal sobre la experiencia**

Este proyecto me ha permitido ver de primera mano cómo la tecnología puede transformar la experiencia educativa cuando se integra de manera significativa y orientada a objetivos claros. Inicialmente, nos enfrentábamos al desafío de redirigir el uso de la tecnología, que muchos estudiantes asociaban exclusivamente con el entretenimiento, hacia un uso pedagógico más profundo.

A través de las actividades, fue muy gratificante observar cómo los estudiantes, al acceder a plataformas como CREA o utilizar herramientas digitales para crear videos y afiches, no solo se motivaban sino que también iban desarrollando habilidades clave para su aprendizaje autónomo.

Esta fue mi primera experiencia trabajando esta temática con los estudiantes. He contado con el valioso apoyo de la maestra dinamizadora, cuyas visitas semanales han sido fundamentales para orientarme y enriquecer el proceso. La colaboración constante ha sido importante para avanzar en la implementación de las actividades tecnológicas.

Una de las mayores satisfacciones fue ver cómo los estudiantes se involucraron de manera activa y creativa en las actividades. La posibilidad de ver reflejados sus esfuerzos en un sitio web, o compartir sus conocimientos sobre el dengue a través de videos, les brindó un sentido de propósito y les permitió ver cómo el uso de la tecnología puede tener un impacto real en su comunidad. Esto fortaleció no solo sus competencias tecnológicas, sino también su sentido de responsabilidad social.

El uso de herramientas colaborativas como Padlet o el procesador de texto no solo facilitó la enseñanza de habilidades tecnológicas, sino que también promovió la comunicación y el trabajo en equipo, aspectos que considero fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes. Fue especialmente interesante ver cómo se logró integrar la enseñanza de contenidos académicos (lengua, geometría, ciencias naturales) con el desarrollo de habilidades digitales, haciendo del aprendizaje una experiencia más completa y transversal.

No obstante, también surgieron dificultades que, desde una perspectiva docente, representan áreas de mejora. Uno de los principales desafíos fue la dependencia de que los estudiantes trajeran sus dispositivos en buenas condiciones. Esto generó brechas en la participación y, a pesar de los esfuerzos por involucrar a las familias, la baja asistencia a los talleres demostró la necesidad de seguir trabajando en fortalecer el vínculo entre la escuela y el hogar en torno al uso responsable y educativo de la tecnología. Esta situación me llevó a replantear algunas actividades, buscando alternativas accesibles para todos los estudiantes, lo cual reforzó mi capacidad para adaptarme y ser flexible en la planificación pedagógica.

En términos generales, este proyecto ha sido una experiencia muy enriquecedora tanto para los estudiantes como para mí. No solo he visto un avance significativo en las competencias digitales de los alumnos, sino también en su capacidad para evaluar información, trabajar en equipo y comunicar sus aprendizajes de manera creativa. La combinación de tecnología y aprendizaje colaborativo ha sido una estrategia poderosa para involucrar a los estudiantes y hacer que se apropien de su proceso de aprendizaje.

En el futuro, me planteo seguir explorando nuevas maneras de integrar la tecnología en el aula, con un enfoque en la personalización del aprendizaje y la participación de la comunidad educativa. Creo que este proyecto ha sido solo el comienzo de un camino en el que la tecnología se convierte en una herramienta no solo para aprender, sino para generar un impacto positivo en su entorno.

*El aprendizaje basado en el uso de tecnologías digitales ofrece oportunidades no solo para adquirir conocimientos, sino también para desarrollar habilidades críticas que preparan a los estudiantes para enfrentar los retos del siglo XXI. (John Dewey, adaptado)*

## **Referencias bibliográficas**

DEWEY, J. (1938). *Experiencia y educación*. Macmillan.

SELWYN, N. (2011). *Educación y tecnología: Cuestiones clave y debates*. Bloomsbury Publishing.

SHENINGER, E. (2014). *Liderazgo digital: Cambiando paradigmas para tiempos de cambio*. Corwin Press.

## **Anexo**

[Sitio oficial 4.º B y 4.º C de la Escuela N.º 155, República Federal de Alemania.](#)