



**Universidad Pedagógica Nacional
Unidad 144**



Licenciatura en Intervención Educativa

BYEPHONE

**Lidia Ana Cecilia Estrada Laureano
Carla Fabiola Sánchez Jiménez
Miguel Ángel Zepeda Farías**

Director de documento recepcional:
Salvador Castillo Díaz

Ciudad Guzmán, Mpio. de Zapotlán el Grande, Jal., Junio de 2019



**Universidad Pedagógica Nacional
Unidad 144**



Licenciatura en Intervención Educativa

BYEPHONE

Proyecto de desarrollo educativo
que presentan:

Para obtener el grado de
Licenciado (a) en Intervención Educativa

**Lidia Ana Cecilia Estrada Laureano
Carla Fabiola Sánchez Jiménez
Miguel Ángel Zepeda Farías**

Director de documento recepcional:
Salvador Castillo Díaz

Ciudad Guzmán, Mpio. de Zapotlán el Grande, Jal., Junio de 2019

En 2007, un estudio de la doctora López Torrecillas de la Universidad de Granada reveló que un 40% de los jóvenes entre 18 y 25 años son adictos a los teléfonos móviles. Esta investigadora definió como adictos a los que utilizan el móvil más de cuatro horas diarias.

“Si el teléfono móvil fuera un medicamento, estaría prohibido”

Dra. Devra Davis



DEDICATORIAS

Dicen que lo mejor herencia que nos pueden dejar los padres son los estudios, sin embargo no considero que sea el único patrimonio del que me siento agradecida puesto que mis padres han sido los pilares fundamentales en mi educación por brindarme la confianza, consejos, oportunidades y recursos para lograrlo. Al resto de familia que dieron su granito de arena para llegar a donde estoy. A Dios por darme la paciencia e inteligencia y las capacidades necesarias para la realización de cada uno de mis proyectos y objetivos cumplidos hasta el momento. Por todo ello ¡GRACIAS!

Lidia Ana Cecilia Estrada Laureano

La mejor forma de predecir el futuro es crearlo (peter Drucker). Este proyecto está dedicado principalmente a mis padres José Guadalupe Sánchez V. y Victoria Jiménez V., quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me permitieron llegar a estudiar una carrera universitaria. Gracias por inculcarme que siempre debo esforzarme para cumplir cada una de mis metas y no rendirme hasta alcanzarlas. A mis hermanas, a mi madrina Rosario Sánchez y mi novio Gerardo Zamora por su apoyo incondicional y por estar conmigo en todo momento.

¡Muchas gracias!

Carla Fabiola Sánchez Jiménez.

“De que sirve tener tantos pájaros en la cabeza si ninguno sabe volar”. Lena Carrilero Gracias a mi familia, a mis padres, por darme la vida y apoyarme en todo lo que me he propuesto. Por ser parte de este sueño, que el día de hoy se hace realidad, y sé que están muy orgullosos de ver mi transformación como persona y profesionista. A mi Mamá Rosa, donde quiera que te encuentres te agradezco el estar siempre conmigo, en mi mente, eternamente en mi corazón y en mis decisiones, y donde quiera que te encuentres sé que estarás muy feliz y orgullosa de verme culminar esta nueva etapa en mi vida.

A mis amigos, por ser parte de mi vida, de mis momentos tristes y alegres, por apóyame, por nunca dejarme caer, por estar siempre ahí. Lulu, Esme, Vivi Jacki, Gely, Lili, Fa, Yocelin & Jessica que siempre me han prestado un gran apoyo moral y humano, necesario en los momentos difíciles de este trabajo, esta profesión y mi vida. ¡A todos muchas gracias!

Zepeda F. Miguel Ángel.

Nuestro más sincero agradecimiento al **Psic. Salvador Díaz**, pieza fundamental, al realizar la supervisión de nuestro documento recepcional. Agradecemos su paciencia, ayuda, tiempo, pasión y dedicación por la actividad docente y para que esto emergiera de manera exitosa. ¡Gracias inconmensuradas!

ÍNDICE

DEDICATORIAS	4
INTRODUCCIÓN	9
I. ANÁLISIS DEL CONTEXTO	12
1.1 Contexto amplio.	12
1.2 Contexto inmediato.	16
II. DIAGNÓSTICO.....	19
2.1.1 Objetivo General	19
2.1.2 Objetivos Específicos	20
2.2 Diagnóstico Psicopedagógico	20
2.3 Técnicas e instrumentos	21
2.3.1 Entrevista.....	22
2.3.2 Observación Participante	23
2.3.3 Lista de cotejo	23
2.3.4 Encuesta	24
2.4 Recursos	26
2.4.1 Humanos:	26
2.4.2 Materiales:	27
2.4.3 Tecnológicos:	27
2.4.4 Tiempo:	27
2.4.5 Infraestructura:	27
2.5 Resultados	28
2.5.1 Entrevista (Docentes)	28
2.5.2 Observación-lista de cotejo.....	30
2.5.3 Diario de campo	30
2.5.4 Encuesta	32
2.6 Necesidades identificadas.....	40
2.7 Problematización	40
III. MARCO CONCEPTUAL	42
USO DESMEDIDO DEL MÓVIL EN 3º DE SECUNDARIA	42
3.1 La etapa de adolescencia	42
3.2 Teléfonos Celulares	43
3.3 Tecnología dentro del aula de clases	44
3.3.1 Efectos positivos del uso del móvil	51

3.3.2 Efectos negativos del uso del móvil.....	53
IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	62
4.1 Justificación.....	62
4.2.1 Objetivo General:	63
4.2.2 Objetivos Específicos:	64
4.3 Metas.....	64
4.4 Destinatarios.....	64
4.5 Modelo de orientación (de programas).....	64
4.6 Metodología	68
4.6.1 Curso	73
4.6.2 Taller	73
4.7 Recursos	74
4.7.1 Recursos humanos	75
4.7.2 Recursos financieros.....	75
4.7.3 Recursos de Infraestructura	76
4.7.4 Recursos de tiempo	76
4.7.5 Recursos materiales	76
V. EVALUACIÓN.....	78
5.1 Objetivo General	79
5.2 Objetivos Específicos	80
5.3 Modelo de evaluación.....	80
5.4 Técnicas e instrumentos de evaluación.....	83
5.5 Criterios de control.....	86
5.5.1 Control de cobertura	86
5.5.2 Control de Logística	87
5.5.3 Control de actuaciones	87
5.5.4 Control de eficacia.....	87
5.6 Criterios normativos de evaluación	88
5.6.1 Participación.....	88
5.6.2 Permanencia	88
5.6.3 Puntualidad.....	89
5.6.4 Trabajo colaborativo.....	89
5.7 Recursos	89
5.7 Resultados	90

VI. CONCLUSIONES	92
REFERENCIAS	97
Anexos	102
Guion de entrevista a los docentes.....	103
Encuesta a los alumnos.....	104
La Observación	105
Control de las actuaciones	107
Control de logística	108
Control de Cobertura	110
Control de eficacia.	111
Criterios normativos de evaluación	112
Sesión No. 1	113
Sesión No. 2	115
Sesión No. 3	117
Sesión No. 4	119
Sesión No. 5	121
Sesión No. 6	123
Sesión No. 7	125
Sesión No. 8	127
Sesión No.9	130
Sesión No. 10	132
Sesión No. 11	134
Sesión No. 12	136
Sesión No. 13	138
Sesión No. 14	140
Sesión No.15	142
Caja Canasto	144
Presentación del tema “Nomofobia”.....	145
Sopa de letras.	147
Presentación de la actividad “Habilidad Mental”.	148
“Gimnasia cerebral”.	150
“Emojis para integración de binas”.	152
“Ubicaciones”.	153
Lista de cotejo	155

Lista de cotejo	156
Escala de valoración.....	157
Evidencias de promedios (Química) en examen bloque I.....	159
Evidencias del lenguaje escrito e imágenes de cuadernos	160
Evidencias fotográficas de la aplicación del proyecto	161

INTRODUCCIÓN

Despiertas con la alarma del móvil, agendas las actividades de todo tu día, te comunicas con familiares, amigos y conocidos alrededor del mundo sin importar si están a miles de kilómetros de distancia, iluminas tu caminar por la oscuridad, tomas fotografías en las vacaciones de tu vida, calculas tus gastos con la calculadora, respondes a mensajes durante clases etc., y al final del día lo último que haces antes de dormir es soltar el móvil, ya sea por haber colocado la alarma del día siguiente, ponerlo a cargar o haber respondido algún mensaje en una red social previo a haber presionado el botón de bloqueo.

Los dispositivos móviles son cada vez más utilizados por la sociedad en general, y permite que quien los utilice tengan un mayor control de la información que les resulta vital, ya que estos dispositivos (junto con las redes) posibilitan la conexión a bases de datos móviles o Internet, y de esta manera la sociedad se beneficia, ya que la información y la comunicación están empezando a ser un recurso meramente necesario.

Es seguro que, en un futuro no muy lejano las nuevas tecnologías de la información en su formato móvil digital darán nuevos servicios y también una mejor calidad de vida (o su antónimo) a los seres humanos, acercándonos o alejándonos completamente del ideal de sociedad de la información y el conocimiento.

Por ello se consideró diseñar el presente proyecto de intervención educativa sobre el uso desmedido de teléfonos móviles por alumnos de tercer grado de secundaria y así cumplir con el objetivo de crear un proceso de intervención o programa remedial; que promueva la mejora del rendimiento académico, específico durante la evaluación planeada de las asignaturas de Español y Matemáticas.

La idea de desarrollar el proyecto de esta magnitud surgió con los estudiantes de la Unidad UPN 144 quienes realizaron su proceso de intervención en la Secundaria José Vasconcelos Calderón, durante su estadío se realizaron actividades frente a grupo que permitieron identificar a los dispositivos móviles como un factor determinante que influye en

el proceso enseñanza aprendizaje de los alumnos, por ello fue importante y necesario realizar este proyecto que permitió que los interventores y alumnos identificaran la importancia que tiene disminuir el uso de celulares en su vida; especialmente durante su jornada académica.

La interacción con el móvil se convierte en un problema cuando existe una dependencia, por ello el proyecto se creó con un plan de intervención entre estudiantes e interventores que aspiró a que los alumnos disminuyeran el uso desmedido de sus móviles dentro del aula para el aumento o retención de más información; lo que se relaciona directo en su proceso de aprendizaje, así este no se convertirá en un distractor que impida su desarrollo académico.

En este documento se puede observar el contexto donde se realizó el diagnóstico psicopedagógico, así como el proceso de intervención en cada etapa. En cada uno de los diversos apartados se observa la información que refleja las competencias desarrolladas y adquiridas por los futuros Licenciados en Intervención Educativa y el proceso de intervención que realizaron en secundaria.

Este estudio presenta la identificación de necesidades (diagnóstico) con sus pertinentes técnicas e instrumentos que permitieron analizar e indagar la información recabada para comenzar a enfrentar la situación detectada, entre ellos destacó la observación, entrevista y test de nomofobia, lista de cotejo y encuesta. Posteriormente se encuentra la información más importante recabada por los investigadores, la cual reconoce que el uso sin límites del móvil puede llegar a causar adicciones e incluso enfermedades, así mismo, se establece que la edad es un factor determinante para comprender el grado de influencia que puede tener el celular, indiscutiblemente de qué tipo de información se busque o visualice.

La educación actual, tanto en México como en otros países indica que la práctica docente frente a grupo es un componente esencial para mejorar, optimizar y mantener la calidad educativa. Por ello la propuesta de intervención educativa compuesta de 15 sesiones de trabajo estimula y promueve el logro de objetivos con actividades innovadoras que se aglutinan en la acción docente y destacan las habilidades y competencias de los estudiantes sin

uso de dispositivos telefónicos. Si bien, hay otros factores que contribuyen a la calidad, equidad y pertinencia educativa, el maestro es el agente integrador que permite que la combinación de estos factores lleve al máximo beneficio posible al estudiante, o a resultados marginales e incluso negativos.

Como última etapa, se evaluó el proyecto Byephone con el modelo CIPP (Contexto, “input”: entrada, proceso y producto) a través de instrumentos como: lista de cotejo, semáforo y escala de estimación. Tomando en cuenta criterios como los destinatarios, las metas prediseñadas, el programa planteado y la metodología creada como curso taller. Las directrices o medidas de intervención que proporcionaron dirección para identificar los peligros y valorar los riesgos durante la ejecución del programa, también denominados criterios de control fueron: cobertura, logística, actuaciones y eficacia, que brevemente brindaron beneficio a los destinatarios, disponibilidad de los medios necesarios en cada momento, uso apropiado del mismo programa a todos los miembros con modificaciones de aquello que no funciono y efectividad o medios más valiosos, es decir, más producción por menor costo, a los recurso humanos, financieros, de infraestructura, tiempo y materiales.

Por último se incluye la opinión del equipo con respecto a cada etapa del proyecto, las experiencias, opiniones, aprendizajes, habilidades, aptitudes, valores, conocimientos, competencias, agradecimientos y vivencias en forma de conclusiones. Las fuentes de datos utilizadas (libros, documentos, pdf, videos etc.) en todo el proceso. Y con ello los anexos necesarios para complementar cada una de las diversas fases de este proceso de intervención educativa. A veces hay que sacar un poco el coraje, cuando alguien se va y pretende regresar de nuevo a nuestras vidas como si nada hubiese pasado, es necesario desahogarse y continuar caminando, pero estamos seguros que todo el mundo sabe abrir puertas ¡es imposible que no pase esto!, por ello estimado lector le invitamos a aventurarse en este proyecto de intervención educativa, a ser parte de esta práctica, experiencia y proceso profesional.

¡Bienvenido!

I. ANÁLISIS DEL CONTEXTO

El análisis del contexto es un estudio detallado y minucioso sobre las características o cualidades del entorno donde se pretende intervenir, este análisis permite determinar los problemas Internos y externos, así como crear conclusiones, en esta fase los interventores educativos se dan cuenta de la realidad circunstancial, la necesidad sentida y la real en la que se encuentran inmersos para identificar de acuerdo a lo que sucede con la población estudiada.

Es necesaria una profundidad del contexto (interpretación de los acontecimientos del pasado que han creado impacto en el ambiente que se analiza) para poder establecer un diálogo directo y empático con el futuro diseño de intervención.

1.1 Contexto amplio.

Según el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2017), “el municipio de Zapotlán el Grande está situado en la región sur del estado, entre los 19°34' y los 19°46' de latitud norte; y entre los 103°23' Y los 103°38' de longitud oeste, con una altura de 1,580 metros sobre el nivel del mar” (p. 13). Cuenta con varias instituciones educativas se encuentra desde la educación básica hasta la educación superior, las que atraen principalmente a jóvenes de la región Sur de Jalisco. Los principales recursos de este lugar son el comercio, el turismo, la agricultura y la ganadería.

En cuanto al sector salud está conformada con varias Instituciones: el Hospital Regional de Ciudad Guzmán, el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE), Centros de Salud e Instituciones Privadas como el Hospital Santa Rosalía, Hospital San José y Hospital Santa Cecilia. Así se puede ubicar mejor el Municipio de Zapotlán el Grande un lugar de costumbres y tradiciones que siguen arraigadas debido a su cultura, su población es cada vez más extensa debido a que posee un encantador clima y es un lugar agradable.

En el municipio “cuna de grandes artistas” así bautizado por los tantos talentos que nacieron en este lugar y que hoy en día son reconocidos. Es un lugar ubicado a hora y media de la ciudad de Guadalajara, según el INEGI este municipio cuenta con una superficie de 295.29 kilómetros cuadrados, con una densidad de población de 325,27 habitantes por kilómetro cuadrado.

Según el diagnóstico municipal elaborado por INEGI (2017) El municipio de Zapotlán el Grande pertenece a la Región Sur, su población en el 2015 según la encuesta intercensal era de 105 mil 423 personas; 48.6 por ciento hombres y 51.4 por ciento mujeres, los habitantes del municipio representaban el 35.0 por ciento del total regional, Comparando este monto poblacional con el del año 2010, se obtiene que la población municipal aumentó un 4.9 por ciento en cinco años (p. 11).

A lo que la Secretaría Estatal de Información Jalisco (SEIJAL, 2013), refiere que en 1996 el municipio de Zapotlán el Grande contaba con 132 centros educativos, distribuidos en los sistemas federalizados, estatal y planteles particulares de los cuales, se mencionaban 9 escuelas secundarias, actualmente, dicha secretaria hace referencia al siguiente cuadro que menciona los niveles escolares que se pueden estudiar en el municipio sobre la cantidad de escuelas, alumnos y profesores que cuenta cada nivel educativo en el municipio.

Tabla 1.
Distribución de escuelas alumnos y profesores.

<i>Nivel Escolar</i>	<i>Escuelas</i>	<i>Alumnos</i>	<i>Profesores</i>
<i>Educación Inicial</i>	5	519	80
<i>Preescolar</i>	52	4,109	186
<i>Primaria</i>	51	12,218	428
<i>Secundaria</i>	17	5,054	247
<i>Bachillerato</i>	14	4,383	277
<i>Profesional Medio</i>	1	615	65
<i>Educación Especial</i>	0	0	0

Nota: la tabla anterior fue consultada en SEIJAL (2013).

De dicha información se puede hacer mención del contexto en donde se trabajó, municipalmente hablando, la Secundaria, es una de esas 17 que se muestran en el gráfico anterior, y tiene un aproximado del 12% de la población total según la escala municipal.

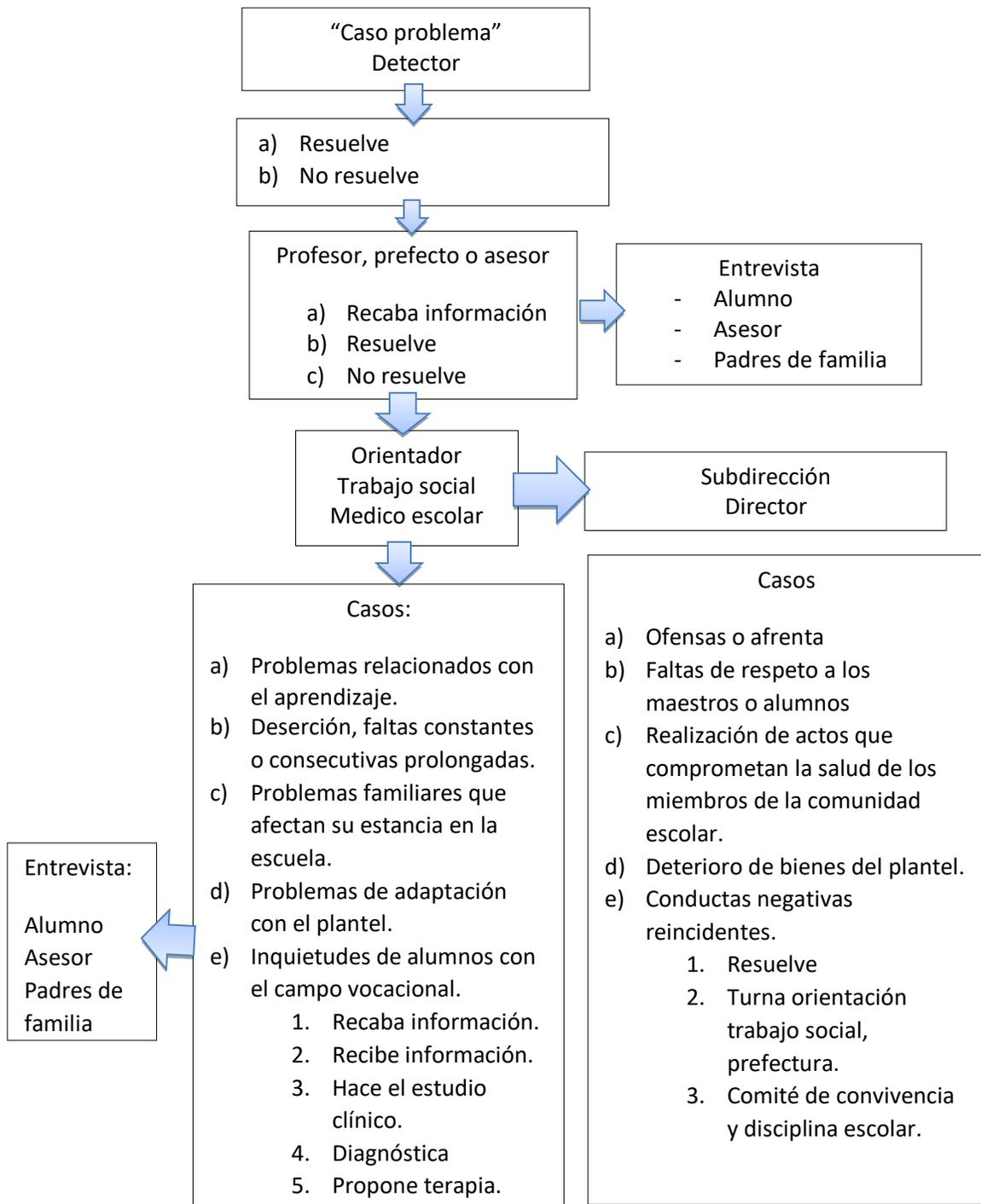
Según Mejora tu Escuela (2017), esta institución se encuentra en la Calle José Vasconcelos 85, 16 de septiembre, 49050 Cd Guzmán, Jal. Es una escuela secundaria de tipo pública, cuenta con 626 estudiantes los cuales son atendidos por un personal conformado por 44 trabajadores, a grandes rasgos de acuerdo a sus instalaciones tiene 5 edificios de una planta, 2 edificios de 2 plantas, 1 cafetería, 1 patio cívico y 2 canchas deportivas.

Figura 1.1. Muestra la ubicación geográfica según Google earth 20/02/2018



Figura 1.1 mapa mediante el cual se visualizan las calles aledañas, así como las referencias significativas mediante las cuales se identifica con precisión la escuela secundaria. El icono rojo especifica el ingreso principal.

Esquema 1.1. Ruta crítica en el proceso de la solución de problemas de la conducta escolar en secundaria.



Nota: esquema consultado del reglamento interno de la Secundaria, a través del cual se identifica el proceso mediante el cual se toman medidas disciplinarias para solucionar problemas de conducta en la institución.

1.2 Contexto inmediato.

En este espacio se narra a la institución, de manera particular analizando sus espacios físicos, personal académico, material, aulas, innovación tecnológica, valores, etc., así como todas las características mediante las cuales se comprenda el lugar en donde se realizó la intervención. La secundaria, como toda institución tiene su razón de ser y lo que se espera de la misma, para ello se expresa a continuación la misión y visión.

1.2.1 Misión.

Ofrecer e impartir una educación de calidad, facilitando el desarrollo armónico de las competencias básicas de sus educandos, las cuales les permitan a futuro, ser un ciudadano útil a sí mismo, y que a la vez influya positivamente en la transformación de la comunidad a la que pertenece.

1.2.2 Visión

Ser una institución de calidad, capaz de impulsar el desarrollo de las habilidades u competencias, fomentando el conocimiento del aprendizaje significativo desde cada una de las asignaturas y talleres que se imparten contribuyendo a la formación de la persona a través de responsabilidad y trabajo.

La escuela secundaria José Vasconcelos calderón como institución pretende:

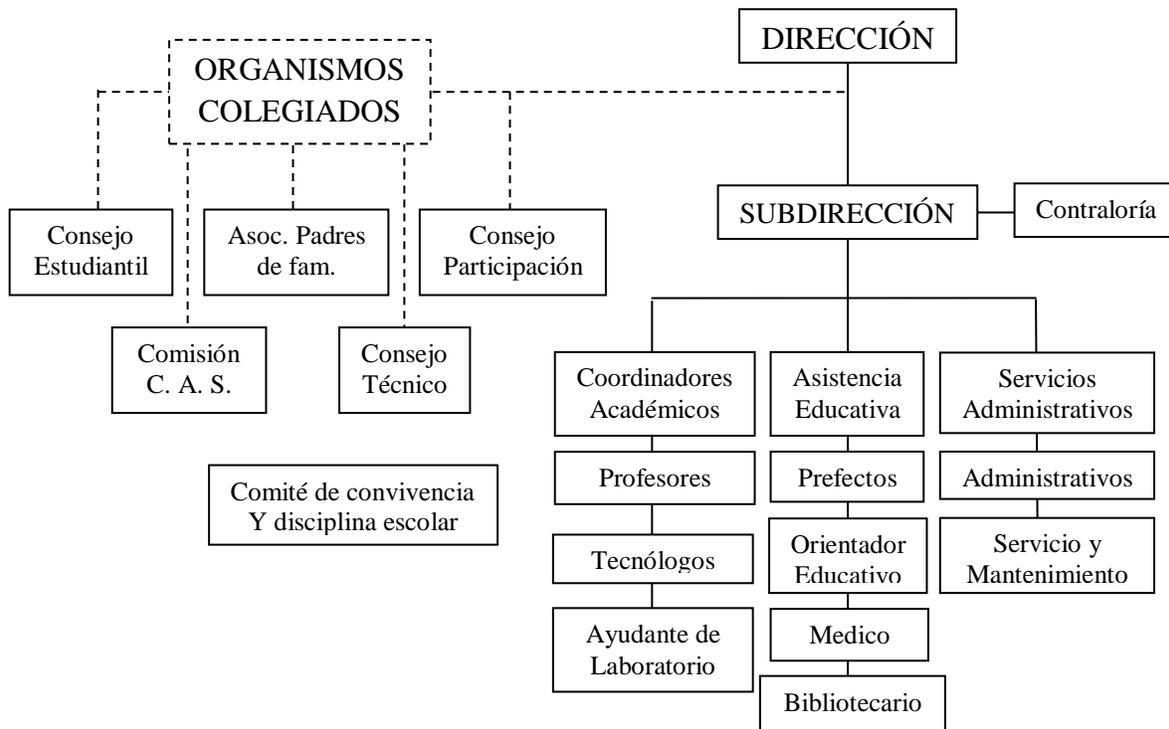
- Que sus alumnos descubran el valor de la persona ayudándolos a darle significado a la vida.
- Formar en los alumnos un juicio para resistir el fanatismo y no establecer distinciones de credo, raza o posición social en el trato con los demás.
- Interesarlos en el orden, el método, la precisión.
- Motivarlos para el cumplimiento del estudio y del trabajo.
- Que se interesen en la seriedad de su formación, cultivando la inteligencia, el respeto a la propia persona o la de los otros, así como el ciudadano del propio cuerpo y su integridad.

- Ayudar a los alumnos a adoptar una actitud crítica y constructiva, respecto a la sociedad en que viven.
- Promover la calidad de la enseñanza a través de la autenticidad y la actualización pedagógica.
- Cultivar el aprecio de la verdad.
- Sensibilizar a los alumnos respecto a los problemas que vician a la comunidad.
- Iniciar a los alumnos en el estudio verdaderas soluciones de los problemas sociales, luchar contra la indiferencia adoptando una actitud comprometida con la sociedad.
- Adoptar la democracia en los actos cotidianos.
- Hacer de la equidad un constitutivo de la práctica institucional.
- Condicionarlos a la perfección humana.

La población estudiada fueron adolescentes entre 12 a 17 años de edad, quienes pertenecieron a 3°E grado, dicha población manifestó diversas necesidades pedagógicas para aumentar sus capacidades individuales y que el proceso enseñanza aprendizaje mejorará. La institución; Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón está conformada por 626 estudiantes, 44 personas que laboran y 18 grupos según (Mejoratuescuola.org).

De los 44 trabajadores según el “Reglamento interno para el buen desempeño escolar”, se puede hacer mención de un director, los subdirectores, personal de asistencia educativa: 6 prefectos, 1 trabajador social, medico escolar, 1 orientador educativo, Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER integrada por: 1 psicóloga, 1 trabajador social, 1 maestro de educación especial y 1 maestro de comunicación), personal administrativo, de intendencia y estudiantes (2016-2017; p. 3)

Esquema 1.2. Representación gráfica de la estructura de la Secundaria (Organigrama).



Nota: Esquema consultado en el reglamento interno para el buen desempeño escolar, incluye las estructuras y los departamentos institucionales, importante mencionar que no menciona nombres de quien dirige cada puesto.

II. DIAGNÓSTICO

Diagnóstico significa el conjunto de características particulares de una situación en un determinado sujeto o grupo de ellos, mediante el cual se destaca de manera específica que sucede, fundamentalmente cual es la necesidad o problema.

Padilla (2002) hace una definición sobre el concepto, mencionándolo así: El termino diagnóstico proviene de las palabras griegas dia (a través) y gnosco (conocer)” Por esta razón, su significado viene a expresar una forma de conocimiento obtenida a través de indicios, como la que realizan los profesionales de la medicina, los cuales observan una serie de síntomas, y a partir de él deducen alguna anomalía o enfermedad. (p. 19).

Se comprende Diagnóstico como un proceso arduo de recolección de datos, en la cual a través de diversos instrumentos y técnicas de aplicación se identifica y comprende lo que sucede en el ámbito, a continuación se presentan las técnicas e instrumentos utilizados durante la etapa diagnóstico, el objetivo general y los específicos, recolección de información y las principales necesidades detectadas.

A continuación se mencionan los objetivos, que permiten identificar cuáles son los logros deseados en la fase de diagnóstico, estableciendo prioridades y buscando conseguir resultados concretos, estos se dividen en general y específicos.

2.1.1 Objetivo General

Identificar las principales necesidades que afectan al grupo 3”E” turno matutino de la secundaria, para buscar estrategias de intervención preventiva, remedial o correctiva.

2.1.2 Objetivos Específicos

- Observar de manera participativa y colaborativa el contexto (Escuela Secundaria), para que se puedan generar hipótesis con respecto a las necesidades que suscitan entorno al uso de dispositivos móviles.
- Conocer el entorno educativo en el que se desenvuelven los estudiantes y la influencia que éste ejerce en su desarrollo de actividades colectivas e individuales, para establecer relación directa entre necesidades sentidas y la necesidad real.
- Obtener la información específica según la observación de docentes durante su jornada laboral en 3 “E”, para identificar la existencia de necesidades o situaciones debido al uso de móviles.
- Analizar los resultados de las técnicas e instrumentos para identificar la situación de 3 “E” en beneficio del proyecto de intervención educativa.

2.2 Diagnóstico Psicopedagógico

El término diagnóstico hace referencia a un análisis o evaluación, es decir, un juicio de experto de un profesional de determinada área sobre la necesidad observable o predecible ante determinada situación, psicopedagógico indica que pertenece al área de la educación (pedagógica) y psicología (porque implica análisis del comportamiento y situaciones individuales de los sujetos o población estudiada).

Bassedas., et al (1989) lo define como: “Un proceso en el que se analiza la situación del alumno con dificultades en el marco de la escuela y del aula, a fin de proporcionar a los maestros orientaciones e instrumentos que permitan modificar el conflicto manifestado”. (p. 49). En el diagnóstico psicopedagógico, el agente derivador es habitualmente el maestro, este es quien señala el problema y solicita la intervención del otro profesional. Este se desarrolla en el interior de la escuela y por lo tanto es necesaria una contextualización, ya que cada ámbito tiene diversas tergiversaciones según numerosas características propias del contexto.

La observación en clase permite conocer y actuar sobre los aspectos fundamentales del contexto escolar, como son las interacciones personales, los diversos estilos de aprendizaje de los alumnos y los aspectos metodológicos y de organización escolar, entre otros. El diagnóstico psicopedagógico se desarrolló en la escuela. Se observó como la intervención ayudo no solo al alumno (grupo de ellos), sino también al propio maestro y a la institución escolar, ya que estos elementos están frecuentemente interrelacionados. Y en su caso el Licenciado en Intervención Educativa (LIE), busco, adecuo y llevo a cabo alternativas de solución. Concretamente, se consideraron a los alumnos como sujetos de aprendizaje, capaces de ir elaborando su propio conocimiento, mediante su actividad y su reflexión interna, y a través de la colaboración con los otros.

En el diagnóstico psicopedagógico hay que distinguir diferentes fases o: demanda o indicación del problema por parte del maestro o, excepcionalmente, de los padres; entrevista con el maestro y entrevista con los padres; revisión de los trabajos de clase; exploración individual, orientaciones y seguimiento. Ramos, (2013).

2.3 Técnicas e instrumentos

El diagnóstico se elaboró a través de las siguientes técnicas, lo que implicó una relación triádica con los instrumentos elaborados y aplicados.

Tabla 2.1
Técnicas e Instrumentos de Diagnóstico.

TÉCNICA	INSTRUMENTO
OBSERVACIÓN	Lista de cotejo (Ver anexo 3)
ENTREVISTA	Guion de entrevista semi-estructurada (Ver anexo 1)
TEST	Test de nomofobia (Ver anexo 25)
ENCUESTA	Cuestionario de preguntas cerradas (Ver anexo 2)

Nota: en esta tabla se identifican dos columnas, en la izquierda las 3 técnicas utilizadas y en la derecha los instrumentos elaborados y trabajados con los alumnos durante la fase de diagnóstico. El test de nomofobia hace referencia a un cuestionario cerrado de 20 preguntas, que cuestiona el uso que X usuario da a su dispositivo móvil para determinar si este padece algún trastorno psicológico o adicción. Ana-Paula Correia y Caglar Yildirim, de la Universidad Estatal de Iowa, realizaron una investigación denominada “Explorando las dimensiones de la nomofobia”: Desarrollo y validación de un cuestionario auto informado, la cual fue publicada en la revista *Computers in Human Behavior* (p. 130-137).

Durante la aplicación de los diferentes instrumentos elaborados por los investigadores, principalmente con la observación en las diversas sesiones de varios docentes se puede hacer mención de que afirmativamente los estudiantes de 3 “E” utilizaban en gran medida los dispositivos electrónicos (celulares) durante su jornada escolar, lo que delimita la problemática en el uso constante de los celulares por alumnos, quienes auto-perjudicaban su desarrollo académico e impedían considerablemente mejorar su rendimiento académico.

2.3.1 Entrevista

Una entrevista es una conversación que tiene una estructura y un propósito. Steinar (1996 citado en Camacho. Et al 2014) quien menciona que el propósito de la entrevista en la investigación cualitativa es “obtener descripciones del mundo de vida del entrevistado respecto a la interpretación de los significados de los fenómenos descriptivo”. En investigación cualitativa, la entrevista busca entender el mundo desde la perspectiva del entrevistado, y desmenuzar los significados de sus experiencias.

Las entrevistas semi-estructurada se realizaron con diversos docentes (informantes considerados “claves”) quienes mencionaban el alto índice con el que los estudiantes hacían uso de los dispositivos electrónicos durante clase, dichas entrevistas llevaron la continuidad acorde al guion semi-estructurado previamente diseñado, la experiencia generada fue amplia

debido a que las competencias del LIE fueron puestas a prueba con el fin de obtener la información necesaria. (Ver anexo1)

Fue interesante identificar como varios de los docentes de la institución mostraron resistencia al desarrollo de los instrumentos, sin embargo, se puede mencionar que algunos fueron explícitos y otros se limitaron exclusivamente a responder de manera breve y sin detalle al cuestionamiento realizado (observe la interpretación en la página 24).

2.3.2 Observación Participante

De acuerdo a la opinión de Castillo et. al (2011) la observación participante es “cuando el observador puede dirigirse a la persona observada, comparten el mismo espacio físico pero no participan en las mismas actividades” (p. 137). La observación se realizó durante los meses enero a marzo, en las cuales los investigadores tuvieron oportunidad de interactuar en distintos momentos, que permitieron identificar la necesidad tan indispensable de haber diseñado un programa o estrategias de intervención.

2.3.3 Lista de cotejo

Servicio Nacional de Capacitación y empleo (SENCE) define que las listas de cotejo “son especialmente útiles para evaluar aquellos aspectos de la competencia que puedan dividirse en series de acciones específicas bien definidas. Las listas de cotejo exigen una serie de juicios totales (si-no), es decir, si una característica está presente o no, o si se llevó a cabo una acción” (2018).

Las listas de cotejo fueron elaboradas con enunciados que permiten identificar la frecuencia de uso de dispositivos electrónicos en clase, durante la experiencia de los investigadores se pudo mencionar que los criterios mencionados fueron escasos ante las situaciones que se observan, debido a que el control de grupo en algunos docentes es escaso. (Ver anexo 3).

2.3.4 Encuesta

Archeater, (2005 citado Hernández, 2014) Son consideradas por diversos autores como un diseño o método. En la clasificación de la presente obra serian consideradas investigaciones no experimentales transversales o transaccionales, descriptivas o correlacionales- causales ya que a veces tienen el propósito de unos u otros diseños y a veces de ambos. Generalmente utilizan cuestionarios que se amplifican en diferentes contextos (entrevistas en personas, por medios electrónicos como correos o páginas web, en grupo, etc.).

“La encuesta, definida como la aplicación de un procedimiento estandarizado para recabar información de una muestra amplia de sujetos, y cuyo objetivo fundamental es la obtención de mediciones estandarizadas”. Díaz, (2001, p. 28), (Ver anexo 2).

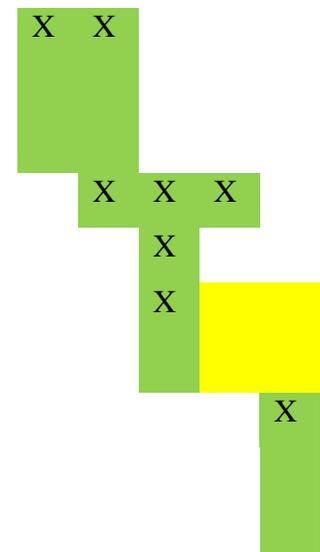
El objetivo de la encuesta es determinar y cuantificar la cantidad de la muestra de población que hace el uso del celular, si éste es moderado o irracional, así como la importancia y el impacto que tiene en su vida. Durante la experiencia los investigadores observaron que la utilización de medios audiovisuales genera una respuesta positiva por los estudiantes, así mismo de manera voluntaria varios estudiantes hicieron expresa su respuesta y género comentarios al igual que polémica.

Tabla 2.2

Cronograma de actividades del diagnóstico.

Actividad	Fechas	15	16	19	20	21	22	23	26	27	28	01	02
1. Presentación con la institución educativa.		X											
2. Solicitud del permiso.		X											
3. Elaboración de CICI (Carta de Información y Consentimiento Informado).		X											
4. Entrega, Firma, análisis y modificación de ser necesario de la CICI y oficio (UPN).			X										
5. Análisis del contexto.		X		X									
6. Elaboración de guion de entrevista.			X										
7. Aplicación de entrevista (“Diagnóstica”) a docentes.						X							
8. Análisis e interpretación de la aplicación de la entrevista.						X	X						
9. Preparación de un guion de observación.					X								
10. Aplicación de la lista de cotejo de la observación.							X						
11. Análisis e interpretación de resultados de la observación.							X	X					
12. Elaboración de la encuesta para estudiantes.						X							
13. Aplicación de la encuesta a estudiantes.								X	X				
14. Análisis e interpretación de las encuestas.									X				

15. Elaboración de gráficos sobre las afirmaciones de los cuestionantes de la encuesta.
16. Recolección de información.
17. Triangulación de resultados.
18. Redacción de necesidades (Diagnóstico).
19. Entrega vía correo electrónico con docente LIE para primera revisión general.



SIMBOLOGÍA:

- X Día de ejecución
- Actividad realizada efectivamente
- Actividad modificada
- Prolongación de actividad
- suspensión de actividad

Nota: la lista de 19 actividades, son las establecidas según la fase de diagnóstico y el equipo investigador, los colores se colocaron de acuerdo a la simbología preestablecida y el proceso en el que se trabajó. En la parte superior al lado de actividades se encuentran las fechas calendarizadas acorde a los días de intervención durante el mes de enero y febrero.

2.4 Recursos

2.4.1 Humanos:

Los recursos humanos necesarios en la fase diagnóstico hicieron referencia a la muestra de población de estudiantes del 3 “E” turno matutino, los interventores quienes fungieron como investigadores y los diversos docentes y directivos de la institución quienes fueron importantes al proporcionar información indispensable.

2.4.2 Materiales:

Durante el proceso de diagnóstico se utilizó diverso material impreso de los instrumentos diseñados como lo fue la entrevista, la encuesta y guiones de observación, con función de la eficaz realización de cada instrumento, así como de su particular análisis.

Fue indispensable el hacer uso de medios tecnológicos como lo es el móvil, para la toma de evidencias (fotográficas), proyector audiovisual y laptop para transmitir información a los estudiantes etc.

2.4.3 Tecnológicos:

La secundaria cuentan con computadoras personales en bibliotecas, a las que los docentes tienen acceso para el uso según el aula, hay video-proyectores en cada aula y bocinas (que no funcionan), existe conexión a internet cerca de biblioteca (pero la red esta “protegida”), estos necesarios durante las encuestas realizadas con los estudiantes en quienes se observó mayor interés y motivación al trabajar con material audiovisual en contraposición de hojas de trabajo.

2.4.4 Tiempo:

El recurso destinado a la fase de diagnóstico por mérito de la investigación se amplió, el proceso de indagación solicito el utilizar a la muestra de población (estudiantes de 3 “E”), aproximadamente 2 horas para la resolución de instrumentos. Se utilizaron aproximadamente 35 minutos para llevar a cabo cada entrevista con los diversos docentes y directivos, y finalmente dos horas diarias de observación durante los meses de diciembre a febrero según lo establecido en el cronograma de actividades, es importante mencionar que el tiempo destinado a la recolección de datos, recogida de información, análisis e interpretación de la misma fue amplio, sin embargo con el transcurso y avances del proyecto requería mayor esfuerzo y dedicación de tiempo, 6 meses de trabajo.

2.4.5 Infraestructura:

Las instalaciones son parte esencial de la entidad previamente mencionada, estas se utilizaron como apoyo durante el diagnóstico con el uso de las aulas de 3er año, así como para

facilitar el uso de sala de maestros, biblioteca, patio central, canchas y prefectura para aplicación de técnicas, recogida de información, reuniones grupales, entre otras actividades.

2.5 Resultados

A continuación, en este breve apartado se relatan los resultados o conclusiones de acuerdo a las interpretaciones realizadas según cada instrumento.

2.5.1 Entrevista (Docentes)

La entrevista fue realizada a siete maestros que a diario interactuaron con los alumnos de tercer grado de la secundaria. Con la realización de la entrevista se obtuvo información muy valiosa, e imprescindible en la realización del diagnóstico psicopedagógico, en ella los maestros coinciden que los alumnos efectivamente hacen uso de los dispositivos móviles dentro del aula pero no con fines educativos, sino que según la encuesta destinada a los estudiantes (ver anexo 1), la mitad de los docentes siempre utiliza el celular dentro del aula de clases, algunos cuantos casi siempre y son pocos los que casi nunca o jamás lo utilizan durante sus sesiones; se pudo identificar que el 87% de los estudiantes corroboran que si utilizan el celular en clase.

Los docentes mencionan que los estudiantes se distraen dentro del aula navegando en internet, redes sociales, enviando mensajes de texto, llamando y escuchando música, videojuegos, hacer bullying, fotografías (alumnos-docentes, y tareas) todo esto causo que los alumnos no terminaran a tiempo la tarea asignada.

Los estudiantes utilizaron su celular de manera constante dentro del aula o durante sus sesiones de clase, no miden a su autoridad (docente), como aquel agente que pretende incorporar conocimientos, valores, actitudes etc., en su persona y que por lo tanto el solicitarles dejar de usar el celular es por ese motivo; que presten atención, retengan más información y que la información que se vio en clases tenga un impacto en su vida y futuro desarrollo académico.

Además la mayor parte de los docentes consideraron que el uso constante de los móviles dejó consecuencias, entre ellas que el alumno se distraía fácilmente y no lograra comprender en su totalidad las temáticas observadas en clase, y con ello no se pudiera cumplir con el aprendizaje esperado de la asignatura, algunos de los docentes tienen opiniones contradictorias, ya que algunos lo sugirieron como un reforzador positivo (al término de la actividad les permitían estar con el móvil dentro del aula).

De acuerdo a las opiniones que los profesores mencionaron, en su mayoría, no haber vivenciado un conflicto de estudiantes provocados por el uso del celular, sin embargo, uno de ellos menciona una situación que se tornó personal entre dos estudiantes y una persona externa a la institución, que posteriormente involucro a todo el grupo, pero que afecto a la relación interpersonal de dichas alumnas.

Otro de los puntos importantes que se tomaron en cuenta en la entrevista fue la manera en la que los docentes centran la atención de los alumnos para que no se distraigan con los dispositivos móviles, y coincidieron en mantener la clase más activa y dinámica, para que no les sobre tiempo y consultaran el móvil, aunque en ocasiones fue necesario utilizarlo para fines educativos, por ejemplo en la búsqueda de información que al momento es necesaria, así mismo algunos docentes mencionan la necesidad de mantener una postura y carácter con los estudiantes, con el fin de que lo estipulado en el reglamento se cumpla y que no solo sea un listado de cosas que no hay que hacer.

Y para finalizar acerca del uso del celular de los docentes dentro del aula, seis de ellos contestaron que si lo utilizan la mayoría a veces para recibir llamadas de emergencia, leer mensajes o para la consulta de la hora, y solo uno de los entrevistados contesto que no lo utiliza, debido a quien está frente al grupo y les restringe el celular a los alumnos dentro del aula, es quien debe comenzar con el ejemplo, porque si no es así; ¿con qué autoridad moral se le prohíbe la utilización de este aparato a los alumnos?

2.5.2 Observación-lista de cotejo.

En el proceso de diagnóstico los investigadores, hicieron uso de una lista de cotejo (Ver anexo 3), y con su apoyo se analizó que la mayor parte de los alumnos que cuentan con teléfono móvil lo utilizan constantemente dentro del aula de clases y con mayor frecuencia para estar navegando en internet o en redes sociales, sin enterarse en la presencia de los docentes, aunque algunos si permitieron que se utilicen dentro, otros los dejan escuchar música mientras se encuentran realizando sus actividades diarias y en ocasiones el maestro lo utilizo como reforzador positivo por que dejan usar el celular una vez que han terminado la tarea o actividad asignada.

También se observó que los docentes hacen uso de sus dispositivos móviles en el aula cuando imparten una clase, en ocasiones para contestar una llamada o mensaje de texto, que, aunque no es muy frecuente en todos los docentes se ve reflejado en los alumnos, porque muchos de los estudiantes al darse cuenta de que los docentes lo utilizan dentro del aula auto-atribuyen derecho de uso mutuo. Otro de los puntos importantes es que la manera de comunicación del alumnado se ve claramente reflejada en su vocabulario, sobre todo por la imposición de modas extranjeras o virales que se han adaptado a causa del uso desmedido del dispositivo móvil.

2.5.3 Diario de campo

Con la recolección de observaciones diarias durante el espacio asignado para el proyecto fue importante hacer mención de algunos puntos observados en el diario de campo y que fueron de gran utilidad en esta fase.

- Los estudiantes mostraron apatía a las actividades que implicaron la utilización de métodos tradicionales como lo son resúmenes, cuadros comparativos, trípticos, lecturas en voz alta y demás que el libro de texto incluso llego a indicar como actividad.

- La interacción entre proyector docente y estudiantes genera un grado de percepción mucho mayor que únicamente compromete al docente frente al grupo hablando y explicando, al alumno le correspondió tomar nota.
- Pese a los reforzadores negativos (reportes, exámenes sorpresa, sanciones, etc.), los estudiantes continuaron utilizando los dispositivos para diversos fines en cualquier momento de la sesión.
- Los estudiantes se motivaron mediante una clase que utilizó recursos digitales, se menciona el 18 de diciembre “Hoy se observó la estructura del modelo atómico según Bohr, se elaboró una presentación que incluía diversas características complejas sobre el modelo, palabras y contenido científico que incluso en cierta medida fue consultado del libro de texto, un video y finalmente una reflexión o conclusión sobre el tema: los alumnos estuvieron en silencio, callados atentos e incluso participativos y haciendo preguntas, además de hacerme feliz sentí que la clase fue completa y complementaria”.
- La distinta información que se observó en los dispositivos móviles ocasionó en ciertas ocasiones comunicaciones desfavorables para algunos, rumores y opiniones internas entre compañeros (generalmente mujeres) que trasgredían la autoridad, se tornaban situaciones personales directas y que usualmente provenían de los llamados “memes”, o de fotografías comunes en clase o cyberbullying.
- Las tareas no fueron anotadas para su realización, aproximadamente de 3 a 8 personas de 37 son las que anotan la tarea, en su mayoría tienden a tomar una fotografía del pizarrón y otros tantos piden por redes sociales pasen el compartir esas evidencias fotográficas.
- Las actividades de clase fueron elaboradas con apoyo del móvil, quien no cumplía ya no solicitaba el cuaderno de un compañero responsable, sino que tomaba una fotografía a la actividad del compañero más cercano y copiaba o imprimía y entregaba como suyo (en algunos casos).
- Los exámenes para quienes tenían datos o internet fueron más realizables, el estudiante que no puso atención durante varias sesiones y acumuló faltas consecutivas llegó a obtener “buen aprovechamiento” o buenos resultados gracias a dicho aparato tecnológico, algunos otros tomaron fotografías a escondidas y las difunden por grupos

de WhatsApp o redes sociales, la diversidad de posibilidades fue amplia y las estrategias (coloquialmente conocidas como mañas) fueron creativas.

- Si la actividad implicó realizar algo dinámico o creativo que sea del agrado del alumno, fue la manera en que estos prestaron atención, en cambio cuando solo es tradicional o aburrido como le catalogaron tendieron a usar su distractor favorito: el móvil.

2.5.4 Encuesta

A continuación, se muestran los resultados obtenidos con la muestra de población conformada por 60 estudiantes de 3º, de la secundaria; acorde a la encuesta realizada sobre la influencia de los dispositivos móviles dentro del aula. La tabla 2.2 muestra las 10 preguntas realizadas en la encuesta (Ver anexo 2), y el total de respuestas acumuladas en cada una de las opciones (A, B, C, D o E en sus respectivos casos), finalmente el total de estudiantes que contestaron a cada interrogante.

Nota: es importante mencionar que los totales no son meramente exactos debido a discrepancias que se suscitaron en la aplicación del instrumento, es decir, diversos estudiantes modificaron algunas interrogantes y otros no contestaron o tuvieron más de una respuesta, lo que causo anulaciones.

Tabla 2.3

Resultados de encuesta a estudiantes.

	A	B	C	D	E	TOTAL
1	47	5	3	0		55
2	33	19	1	2		55
3	4	5	1	44		54
4	9	20	22	3		54
5	1	16	29	7		53
6	13	6	27	3	6	55
7	0	5	42	6		53
8	0	1	25	25		51
9	0	0	27	25		52
10	3	22	17	7	1	50

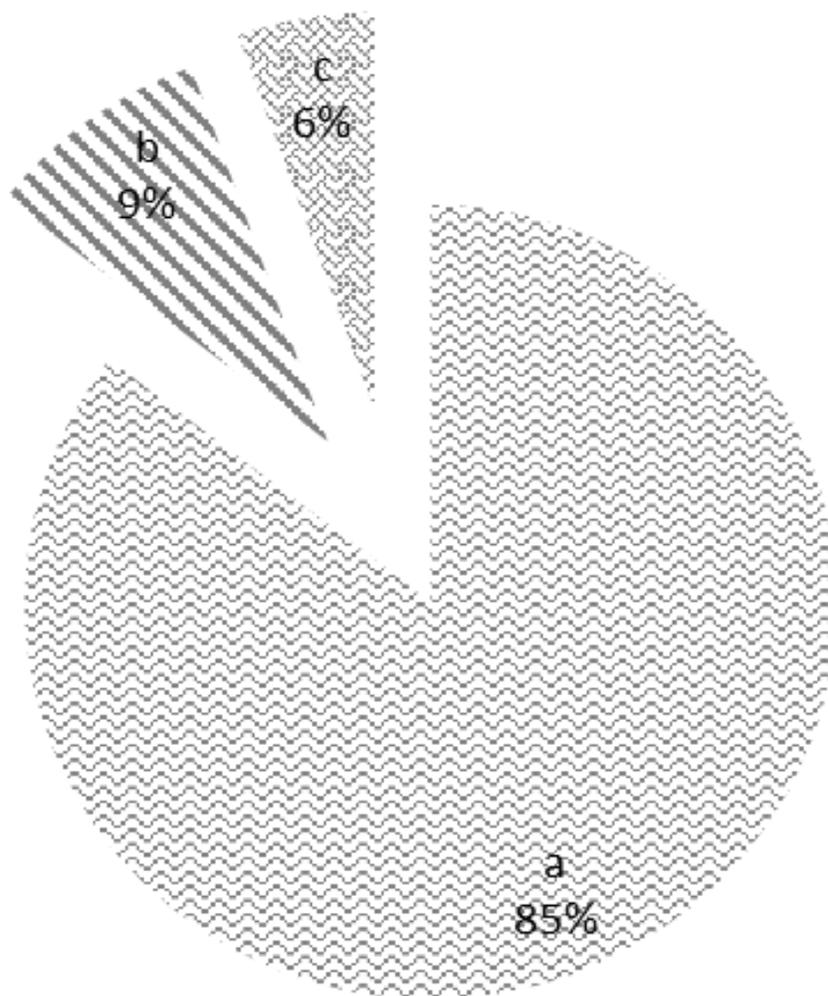
Nota: en la primera fila se visualiza un listado de acuerdo a las preguntas elaboradas, en la parte superior A, B, C, D y E cuentan con cifras numéricas de acuerdo a la cantidad de

estudiantes que contestaron en dicha opción. En algunos totales la diferencia es mínima debido a anulaciones o faltas de alumnos.

El cuadro 1.6 refleja los resultados obtenidos de la encuesta en la población estudiada, en esta se puede observar a la izquierda en la primera columna, una lista de números que hacen referencia a cada cuestionamiento o afirmación, hacia la derecha A, B, C, D y E según las opciones de respuesta, la ponderación numérica que aparece significa la cantidad de personas que contestaron a ese inciso, y finalmente en total de alumnos que respondieron la interrogante.

Resultados cuantificados y cualificados sobre la encuesta de estudiantes.

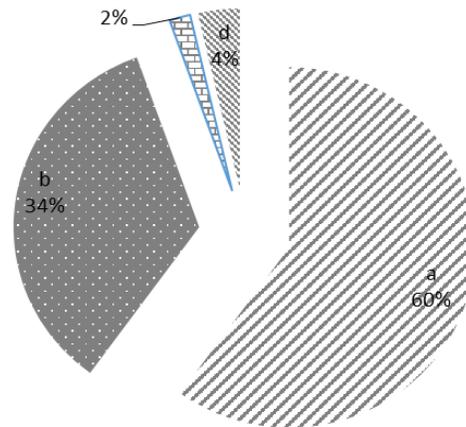
Grafico 2.1.1
Alumnos con Móvil propio.



Del total de la población de estudiantes, se puede observar el alto impacto que tienen los dispositivos celulares en la vida cotidiana de los estudiantes. Se observa que solo un 9% de los estudiantes no cuenta con un celular mientras el 91% tiene celular y de ellos solo un 6% tiene celular, pero sus padres no les permiten llevarlo a la secundaria.

Grafico 2.1.2

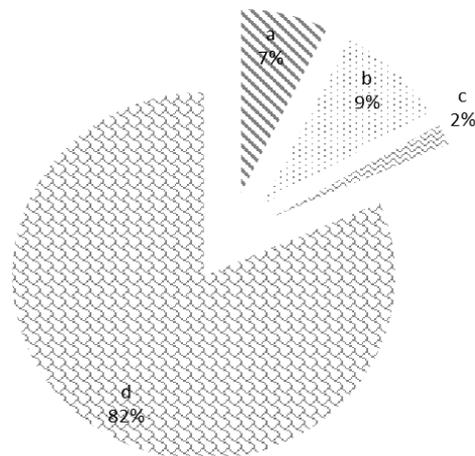
Edad de adquisición del primer móvil.



Años atrás nuestra sociedad Mexicana tenía miedo o sentía que “iba a descomponer” algún aparato similar debido a que no lo sabían utilizar. Sin embargo actualmente un 60% de la población tuvo su primer celular de los 8 a 10 años de edad, un 34% de los 11 a 13 años, 2% de los 14 a 15 años mientras que un 4% mencionan (otro) debido a que aún no tienen un teléfono celular, esto hace identificar lo importante y vital que se ha vuelto el celular en lo estudiantes desde temprana edad.

Grafico 2.1.3

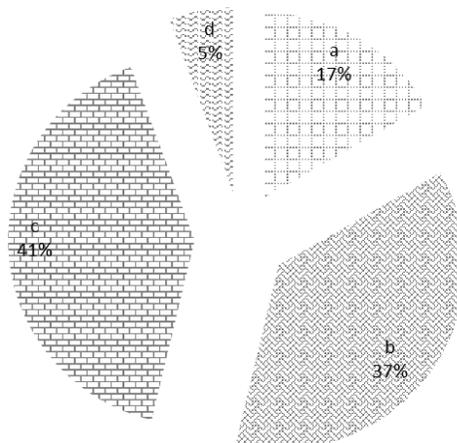
Utilización del móvil en el aula.



Se observa que del total de estudiantes un 7% le dan uso para chatear, conversar y hablar con amigos. Un 9% lo utilizan para comunicarse con sus padres o familiares, un 2% lo usan como distracción, escuchar música y/o sentirse acompañados, pero un 82% lo usa para todas las anteriormente mencionadas.

Grafico 2.1.4

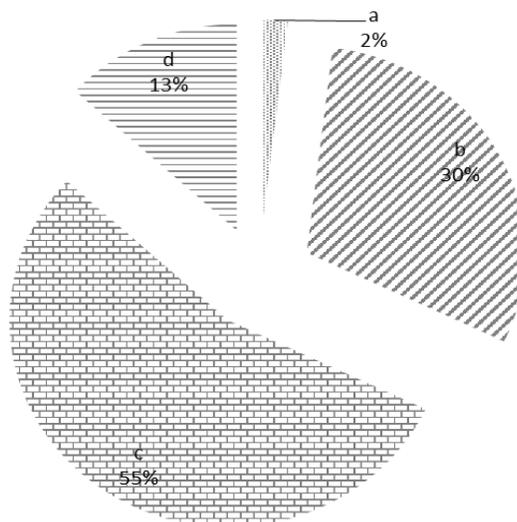
Reacción de estudiantes por ausencia del móvil.



Los estudiantes mencionan que en un 17% que cuando olvidan su celular sienten que les falta algo, ya que es parte de su vida, un 37% se regresa a buscarlo, un 41% le da igual, mientras que un 5% hace lo imposible por recuperarlo. Nota: argumento a favor de la dependencia que se crea debido a un uso irracional del móvil.

Grafico 2.1.5

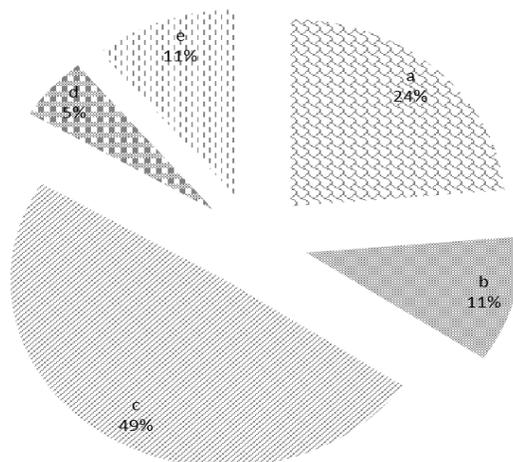
Uso del móvil dentro del aula de clases.



El uso del celular dentro de clases se ha vuelto imprescindible un 2% menciona que siempre lo utiliza durante sus clases, un 30% casi siempre lo utiliza, un 55% algunas veces; lo que significa que un 87% admite utilizarlo dentro del aula y un 13% nunca lo utilizan.

Grafico 2.1.6

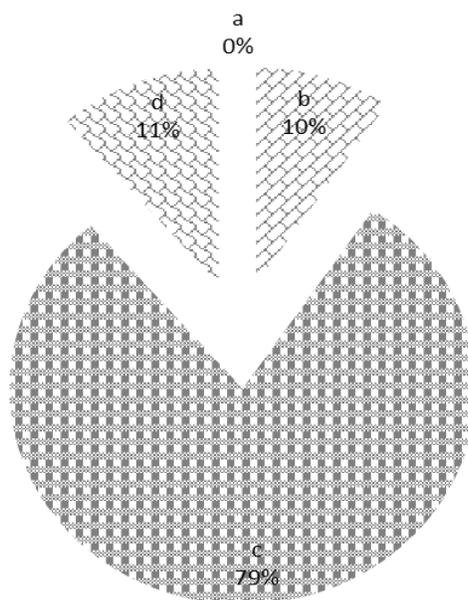
Fines por los que se utiliza el móvil.



Los fines para los que se utiliza el celular dentro del aula son diversos, un 24% le da un uso constructivo: para investigación, un 11% para videojuegos, un 49% para redes sociales, un 5% para comunicación con padres y un 11% lo usa para todas las anteriores.

Grafico 2.1.7

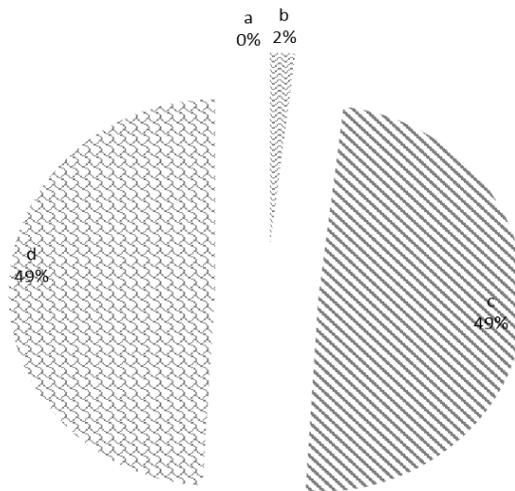
Permiso del móvil durante clases.



A partir del uso que los docentes permiten y fomentan en los estudiantes de su celular en clase, un 10% del alumnado menciona que casi siempre es permitido, un 79% afirma que algunas veces, mientras que solo el 11% considera que nunca se les permite usarlo.

Grafico 2.1.8

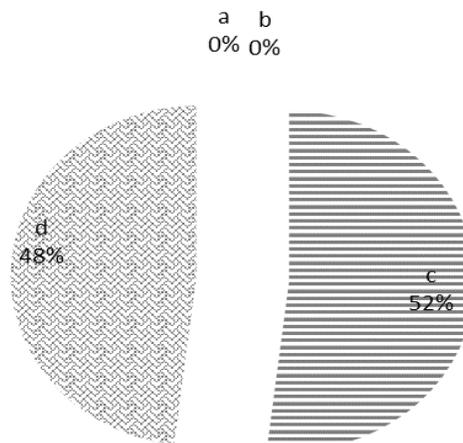
Incautación de móviles a alumnos.



Un 2% de la población investigada menciona que casi siempre se les retiene el celular dentro del aula, un 49% algunas veces, y el otro 49% nunca se le retiene el celular durante clases, esto indica el uso constante que el 51% de la población dan de manera diaria a su celular, y que se puede afirmar que se incrementa día a día.

Grafico 2.1.9

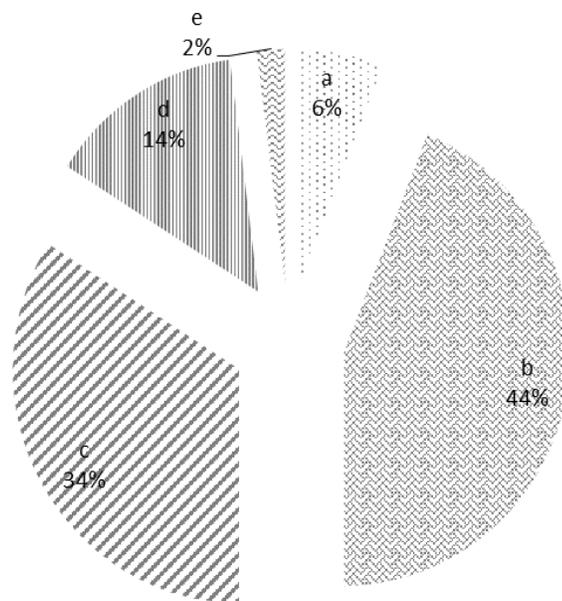
Impacto que genera la información proporcionada a través del movil



La importancia que los estudiantes le dan a toda la información que observan en su celular la clasificaron de acuerdo al 52% como normal y un 48% no le presta atención, sin embargo, será necesario el identificar el impacto que tiene en su vida cotidiana el uso de celulares por estudiantes.

Grafico 2.2

Clasificación de opinión sobre retención del móvil.



La frecuencia con la que los dispositivos son retenidos a los estudiantes es significativa, en un 52% lo mencionan como normal y un 48% dicen que nunca, sin embargo será necesario el identificar el impacto que tiene en los estudiantes el que los usen y se les retenga de manera tan constante.

En las gráficas previamente visualizadas, se observa que de la población estudiada oscila entre los 13 a 16 años de edad, un 91% de los estudiantes tenía celular, el momento de su adquisición data de primaria, de ellos un 17% siente que “le falta algo” cuando lo olvida, 37% se regresaría a buscarlo y 5% haría lo imposible por recuperarlo, esto expresa el valor e impacto que tiene en la vida cotidiana de los estudiantes.

Fue de alto impacto el identificar que un 87% de los estudiantes aceptan irrumpir la regla número IX, del Artículo 6, Capítulo I del “reglamento interno para el buen desempeño escolar” que puntualiza: No usar teléfonos celulares, otros dispositivos electrónicos o cualquier objeto que pueda distraer al propio alumno o a sus compañeros durante las actividades lectivas salvo cuando sean utilizadas con fines educativos. De acuerdo con dicha regla, y según los resultados, 24% utilizo el móvil dentro del aula para investigar, sin

embargo, 76% acude a ellos para videojuegos, redes sociales, escuchar música, comunicación vía mensajes y llamadas.

El docente y su rol fue de alto impacto en la vida escolar del alumno, sin embargo, su autoridad dispó impacto en los estudiantes, ya que refirieron en un 89% la permisión de su uso durante las sesiones de clases, a contraposición 11% nunca les permitió utilizarlo en el aula o durante clases. Dichos docentes suelen retener los dispositivos con fines diversos como lo son: mayor atención de sus estudiantes, evitar distractores, dominio de grupo, respeto al reglamento, disminución del bajo rendimiento etc. Al 51% se le retuvo el celular frecuentemente en clases, mientras al 49% nunca se le retiene.

2.6 Necesidades identificadas

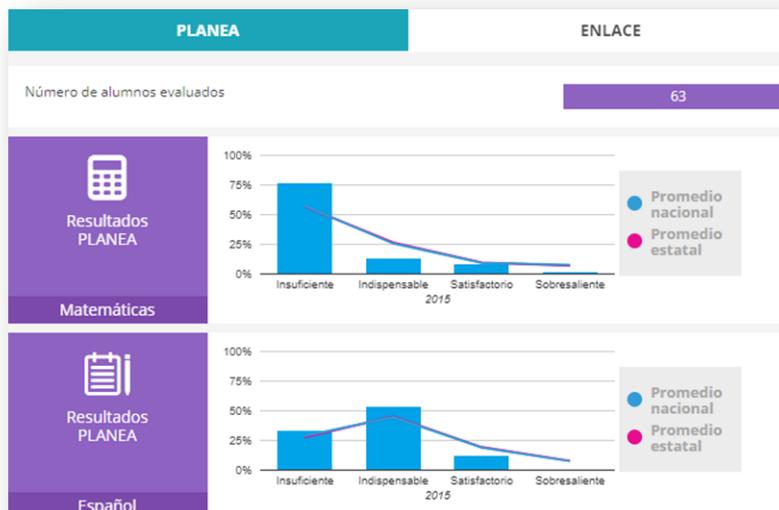
Según la aplicación de las diferentes técnicas e instrumentos se encontraron las siguientes necesidades, sugeridas por jerarquía:

- Uso desmedido de dispositivos móviles dentro del aula de acuerdo a la aplicación del test de nomofobia.
- Bajo rendimiento académico en la evaluación del Plan Nacional para la Evaluación de los Aprendizajes (PLANEA 2017).
- Vocabulario soez e inapropiado (Ver anexo 37).
- Nula ejecución del reglamento escolar.

2.7 Problematización

Tomando en cuenta las técnicas e instrumentos utilizados en el aula de tercer grado de secundaria, se identificó un síntoma en los alumnos (bajo rendimiento académico), esto provocado por el *uso desmedido de dispositivos móviles dentro del aula*. Configurando una evidencia de la información previa se muestran los resultados de la prueba planea (Ver imagen 1.7), en la cual los estudiantes que la respondieron se clasifican en insuficiente e indispensable respectivamente con la evaluación en la asignatura de español y matemáticas.

Figura 2.1
Evaluación PLANEA 2017



Nota: gráfico consultado en Mejoratuescuola.org en el que se identifica el bajo aprovechamiento académico del alumnado en Matemáticas y español.

A partir de la problemática identificada el uso desmedido de los teléfonos móviles dentro del aula, se concluyó que causan gran impacto en los alumnos, porque esto influyó la atención de los estudiantes y es por ello que los promedios (en la asignatura de química) se vieron afectados durante los periodos de diciembre a mayo de 2018 (Ver anexo 35).

III. MARCO CONCEPTUAL

USO DESMEDIDO DEL MÓVIL EN 3° DE SECUNDARIA

Las relaciones ya no son reales, las conversaciones son mensajes de texto o audios, las discusiones son llamadas y los sentimientos son estados. El teléfono celular lo has utilizado desde que abres los ojos al despertar, hasta la hora en que te diriges a dormir, peor aún durante clases. No se da cuenta de que se crea una dependencia al móvil, que a largo plazo se vuelve en una adicción similar o mayor que el alcoholismo o la drogadicción.

Adicciones al uso desmedido del celular generan consecuencias terribles e irreversibles en la sociedad actual. Muertes involuntarias en cientos de personas que a diario y alrededor del mundo dejan de prestar atención a lo que realmente es importante; algunos al cruzar la calle, otros sufren terribles accidentes, incluso quienes van caminando y caen a una alcantarilla abierta mientras enviaban un texto.

Se debe dar un uso responsable a los distintos dispositivos móviles, que son herramientas creadas para facilitar la vida, pero no para que vivamos en un mundo irreal que nos va aislando poco a poco hasta dejarnos vacíos. A continuación, se desglosan los distintos enfoques para comprender la situación problemática identificada en los alumnos de 3 "E".

3.1 La etapa de adolescencia

Te preocupas por tus relaciones, hacer sentir orgullosos a tus padres y mantener a tus amigos. Pasas por crisis emocionales duras y además tener que sonreír y salir adelante porque si no estás perdido. Si piensas distinto te marginan, si tienes mal físico se ríen de ti, si eres como los demás ocultas tu originalidad, si no tienes móvil no existes.

Prefirieres ser otra cosa que tú mismo, pasas por cambios de ánimo y humor constantemente, estas envuelto en un mundo donde solo importa la apariencia, te sientes mayor y con razón, pero no te tratan como tal, debes tomar decisiones a diario y cargar con presiones que ningún adulto pueda llegar a comprender.

En esta etapa te tratan como niño, pero ya no lo eres, ser adolescente es muy complejo y nadie lo valora, la población investigada vive continuamente con todas estas manifestaciones sociales que modifican su entorno, que cambian a cada instante y crean un hito imborrable en su vida, es importante comprender lo que es y significa ser adolescente, para ellos Nicolson y Ayer lo definen como:

Aproximadamente a los 10 años de edad, los niños y las niñas comienzan un largo periplo a través de la adolescencia. Con sus senderos escarpados e indefinidos, este fascinante viaje puede resultar agotador y confuso, revitalizador y apasionante. Señala el comienzo de una búsqueda de la identidad y de un camino para darle un sentido a la vida y encontrar un lugar en el mundo. Se calcula que en el mundo hay 1.200 millones de jóvenes de entre 10 y 19 años de edad, la mayor generación de adolescentes de la historia. Más de cuatro quintas partes de ellos viven en países en desarrollo, especialmente en zonas urbanas. Fondo De las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2002).

El concepto adolescente proviene de un periodo biológico, sobre una etapa evolutiva en la que los sujetos dejan la niñez y comienzan a madurar creando capacidades semejantes a las de los adultos, como lo son la empatía, responsabilidad, persuasión entre otros. Su capacidad de toma de decisiones se encuentra aún influenciada por sus entornos más directos y primordialmente por emociones y sentimientos, por ello es que aun clasifican dentro de la niñez, usualmente sus comportamientos se ven reflejados en la emoción instantánea que el sujeto presenta sin antes reflexionar en el entorno o lo que sucede.

3.2 Teléfonos Celulares

Se define a un dispositivo móvil como aquel aparato tecnológico creado por el hombre con la principal funcionalidad de ayudar al proceso de comunicación entre un sujeto o grupo de ellos. Más específicamente, (Basterretche, 2007) lo define como:

Dispositivo electrónico de comunicación, normalmente de diseño reducido y sugerente y basado en la tecnología de ondas de radio (es decir, transmite por radiofrecuencia), que tiene la misma funcionalidad que cualquier teléfono de línea fija. Su rasgo característico principal es que se trata de un dispositivo portable e inalámbrico, esto es, que la realización de llamadas no es dependiente de ningún terminal fijo y que no requiere de ningún tipo de cableado para llevar a cabo la conexión a la red telefónica. (p. 1)

Además de permitir realizar llamadas como cualquier dispositivo convencional, los actuales celulares del siglo XXI, incorporan un conjunto de funciones adicionales, como lo son; mensajería instantánea, conexión a WIFI, bluetooth, diversidad de aplicaciones, redes sociales, calculadora, reloj, cámara fotográfica, traductor, agenda, juegos etc., que “favorecen” ese proceso de comunicación entre los diversos usuarios.

Su manejo es sencillo, ya sea a través de la escritura sobre una pantalla (sensible electrónicamente) o mediante un teclado, (la aplicación de cualquiera de ambas elecciones es opcional al fabricante del dispositivo).

3.3 Tecnología dentro del aula de clases

Es importante definir el concepto de estudiante o “alumno”, para determinar el impacto social del celular; ya que como lo menciona Excelsior en 2014, más de 9 millones de jóvenes, que representan un 24% de la población, en edades promedio de secundaria no estudian, lo cual implica un margen adverso entre sociedad y educación formal.

Ante datos tan alarmantes es imprescindible el identificar cuáles son las áreas de oportunidad para crear proceso de intervención preferentemente en el ámbito educativo formal, para así llevar el proceso en su manera más adecuada.

Sánchez, (1983) Estudiante: “V. Alumno”, definido (Del lat. Alumnus, de alere, alimentar.) “Persona criada o educada desde su niñez por alguien, respecto a este. // Cualquier

discípulo, respecto de su maestro, de la materia que está aprendiendo o de la escuela, clase colegio o universidad donde estudia” (p. 76).

La importancia de saber que un estudiante es un alumno, impregna ese concepto de alimentar, habla de ese proceso continuo y permanente en el que el o los sujetos son guiados hacia el conjunto de conocimientos, saberes y experiencias.

Así mismo define tecnología: (Del gr. *Technologuía*, de *téchne*, arte, y *lógos*, tratado.) “estudio de las leyes generales que rigen los procesos de transformación. // Conjunto de conocimientos propios de un oficio mecánico o arte industrial” (p. 1348).

Ante estas concepciones se puede percatar del imprescindible hecho de que un sujeto “alumno/estudiante”, es una persona educada por otra, donde el objeto (tecnología), cumple la función dentro de la transformación de este con conocimientos propios.

Para aludir la población con la que se pretende trabajar, es necesario hacer una definición sobre la etapa de desarrollo previamente mencionada, es importante diferenciar adolescencia de pubertad: según Papalia (2005) la adolescencia es “transición durante el desarrollo entre la niñez y la edad adulta que entraña importantes cambios físicos, cognoscitivos y psicosociales”, a diferencia, pubertad “proceso mediante el cual la persona alcanza la madurez sexual y la capacidad para reproducirse”. (p. 430)

Es importante mencionar las edades en las que alude el periodo de adolescencia, a lo que se menciona: “la adolescencia dura aproximadamente de los 11 a los 12 años, a los 19 o 21, y entraña cambios importantes interrelacionados en todos los ámbitos de desarrollo” (Papalia, 2005, p. 431).

Pero ¿Cuál es la influencia de las tecnologías de la información en una etapa tan compleja de la vida en su proceso de adquisición de aprendizaje?

Habrá que comenzar comprendiendo lo que es el aprendizaje significativo mencionado por Ausubel (2012) “aprendizaje significativo no es sinónimo del aprendizaje de material significativo. En primer lugar, el material de aprendizaje es solo potencialmente significativo. En segundo término, debe estar presente una actitud de aprendizaje significativo” (p. 46).

Ante estas implicaciones en el Diccionario de las Ciencias de la Educación; Sánchez (1983), menciona que la actitud: (Psic. Pedag.) Es la “predisposición relativamente estable de conducta. El término actitud proviene de la psicología social. Su incorporación a distintas ciencias sociales (pedagogía, psicología de la personalidad, psicología del aprendizaje, sociología, etc.) lo ha convertido en polisémico” (p. 36).

Por lo que el crear aprendizajes “Significativos” como lo menciona Ausubel requiere un esfuerzo amplio que ocurre ante la predisposición del sujeto y especialmente ante la actitud e interés, no meramente el hecho de que el aprendizaje se introduzca automáticamente, sino que tenga estímulos y un trabajo cognitivo conductual.

“Aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, estos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo”. Ausubel, (2012. p. 48).

Al respecto se comprende que el aprendizaje significativo ayuda a que el estudiante mejore académicamente a través de un entorno educativo completo, que involucra un ambiente de aprendizaje con actualizaciones constantes.

Onrubia (2005 citado en Ávila (2014) escribió que: un entorno virtual de aprendizaje no involucra solo el traslado de la información hacia un medio digital que garantice localizarlo más rápido, puesto que el aprendizaje no es solo tener el roce con el conocimiento sino que se vuelve un proceso más complejo que involucra la relación de las siguientes partes: la actividad mental que tiene como función activar los procesos cognitivos, el contenido de aprendizaje al cual el estudiante debe proporcionar un

significado para que resulte la construcción de un aprendizaje y, por último, la ayuda del profesor para garantizar que el aprendizaje es significativo y que por lo tanto no será olvidado. (p. 15)

Se ha de identificar a su vez que la educación formal no cuenta con un entorno virtual creado con el afán de que sus estudiantes aprendan directamente con medios tecnológicos, son estos estudiantes quienes tienen una necesidad intangible de mantenerse en contacto con las redes sociales.

Ávila (2014) comenta que: se debe cambiar el conservadurismo tradicional de la escuela por diferentes medios tecnológicos, así como aceptar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), comprendiendo que estos medios no vienen a sustituir a la escuela tradicional, sino a complementarla para brindar una cultura diversa. (p. 16)

Así mismo Cebrián (2009) explica que: No basta con comprar tecnología y esperar a que cambien las cosas, la agenda electrónica no vale mucho si no se posee un mínimo de autogestión; es como el reloj de pulsera en el brazo de una persona desorganizada y con mala gestión de tiempo siempre llegara tarde con o sin “la tecnología del tiempo” (el reloj). Si no hay un aprendizaje y un cambio en las competencias, actitudes y procedimientos donde se aprovechen las posibilidades reales de las tecnologías de la información y comunicación, estas serán más una carga que una ayuda. Los cambios en las practicas no vienen por que el calendario sea de papel o electrónico, sino porque su utilización representa un verdadero cambio en las proactivas. Para que existan cambios necesitamos también tecnologías, entre otras cosas. (p. 12).

La realidad social de este siglo XXI no solo refleja avances en ciencia y tecnología, también implica los hábitos y costumbres de los individuos que la integran, como anteriormente se menciona, pueden existir dispositivos con múltiples capacidades que puedan ayudar a los estudiantes en sus multifuncionales actividades cotidianas, sin embargo su ignorancia es la que juega un rol imprescindible donde es un objeto más en su mediocre

supervivencia, en ejemplo; hay estudiantes quienes elaboran presentaciones en Power Point casi a diario, después de 3 años de hacer lo mismo se supone deberían tener la experiencia y conocimientos básicos para dominarlo a sus necesidades, sin embargo suele haber dificultades cada que el usuario “estudiante” necesita reproducir un medio audiovisual (video).

A lo que Cebrián, (2009) menciona que: “Hay evidencias en algunos de los estudios sobre como el aprendizaje con tecnología es menos efectivo e incluso es ineficaz cuando los objetivos de aprendizaje no están claros y la tecnología se plantea de forma difusa. Igualmente, para muchas áreas diferentes estudiadas no se han obtenido efectos positivos por el hecho de utilizar o no los ordenadores” (p. 21).

La tecnología se ha introducido en todos y cada uno los aspectos de nuestra vida diaria de tal forma que no existe, actualmente, espacio alguno libre de su influencia. La época en que vivimos se podría calificar de tecnológica, ya que la mayoría de los seres humanos vivimos altamente influenciados y adoctrinados por la tecnología, y en una interacción continua con la misma.

Según Temas de Interés (2016) El concepto de tecnología tal y como lo conocemos en la actualidad comenzó a establecerse a finales del siglo XVIII. En 1777, un profesor de economía de la Universidad de Gotinga (Alemania) llamado Johann Beckmann publicó “Instrucción sobre tecnología” en el que la describe como “una curiosa unión de una rica sabiduría y un conocimiento técnico.” En esta primera definición moderna se unen dos conceptos. Por un lado, el conocimiento científico, y por otro las habilidades técnicas (p. 21).

Muchas personas o estudiantes quienes han estado inscritos en la educación formal del país, específicamente en escuelas secundarias técnicas identifican el concepto tecnología con una asignatura, una opción disciplinar impartida por un docente experto en cierta área, la cual pretende desarrollar habilidades en el estudiante que lo preparen para la vida cotidiana, es decir, la tecnología para estudiantes y docentes de Escuelas Secundarias Técnicas es una asignatura que pueden trasladar a su vida cotidiana y en un futuro pueden desarrollar de

manera más técnica o específica con fines de supervivencia. Este concepto que aquí se menciona es muy similar a lo que la Real Academia Española (RAE) menciona sobre el concepto.

Según la RAE, la tecnología se define como:

- “Conjunto de conocimientos propios de un oficio o arte industrial.”
- “Conjunto de instrumentos y procesos industriales de un determinado sector o producto.”

Ante estas premisas, se puede identificar a la tecnología como parte fundamental del desarrollo social, y no únicamente como un instrumento conectado al internet, es decir, un conjunto de conocimientos, saberes, herramientas e instrumentos y procesos elaborados por el hombre con el transcurso de su mismo desarrollo

Lo más importante es la educación independientemente del medio en que se transmita o enseñe. Las tecnologías de la información y comunicación no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje, ni generan automáticamente innovación educativa (ni se es mejor o peor profesor, ni los alumnos aumentan motivación, interés, rendimiento), ya que el interfaz o medio tecnológico es únicamente eso, un vínculo o canal mediante el cual el aprendizaje se dirige de manera distinta a lo tradicional, sin embargo el grado de impacto está establecido por quien maneja el medio así como el uso y explotación de toda la capacidad que el medio tiene o puede llegar a tener.

El método o estrategia didáctica, junto con las actividades planificadas, son las que promueven un tipo u otro de aprendizaje (recepción, descubrimiento; en la población o los estudiantes). Los alumnos deben hacer cosas con la tecnología, y no a la inversa, donde la tecnología hace cosas en los estudiantes.

Marqués (2012) “Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) deben usarse tanto como recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas.” (p. 8)

Las TIC pueden usarse tanto para la búsqueda, consulta y elaboración de información como para relacionarse y comunicarse con otras personas (tareas intelectuales y sociales). La institución de la familia está ligada completamente, debido a que las nuevas generaciones están creciendo con la influencia directa y cotidiana de estos medios, se considera algo “normal” y de acuerdo a las distintas etapas evolutivas del ser humano como lo pueden mencionar diversos autores, el individuo querrá imitar a quien le rodea, o aprenderá según el contexto en el que comience a desarrollarse.

En México, según Aurelio (2017) “el nuevo modelo educativo toma en cuenta el ambiente o entorno de aprendizaje”, dicho modelo menciona que “los procesos cognitivos necesarios para que el aprendizaje ocurra están estrechamente vinculados a los ambientes que los propician”.

Asimismo en documento de la Secretaria de Educación Publica (SEP), Nuño, (2017) menciona que: Hoy en día resulta indispensable reconocer que los ambientes físico, afectivo y social tienen influencia en los logros de desempeño individual y grupal. El ambiente de aprendizaje es un conjunto de factores que favorecen o dificultan la interacción social en un espacio físico o virtual determinado. Implica un espacio y un tiempo, donde los participantes construyen conocimientos y desarrollan habilidades, actitudes y valores.

Esta reforma educativa menciona las TIC’s en el proceso de aprendizaje, a lo que se señalan las siguientes características:

Nuño, (2017) Componentes importantes para acompañar el desarrollo de habilidades del siglo XXI son la conectividad y el acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación incorporadas a los procesos de aprendizaje. Con un enfoque centrado en el aprendizaje de los estudiantes, y con el acompañamiento del docente, las TIC pueden contribuir, al incorporarse gradualmente con pertinencia, a estimular una mayor autonomía en los estudiantes, así como a desarrollar competencias para la

investigación, la comprensión y el análisis crítico de la información. Al mismo tiempo, las TIC son clave para garantizar la equidad en el acceso a recursos educativos diversos y de calidad. (p. 120).

Esto alude al uso de las tecnologías de la información y comunicación como un proceso de actualización, recursos educativos para estimular los procesos meta-cognitivos de los estudiantes con el propósito de implantar aprendizajes significativos que tengan impacto en su desarrollo como seres humanos y a lo largo de su vida.

3.3.1 Efectos positivos del uso del móvil

Se estima que hay tantos móviles celulares como personas en el planeta. Este dato es tan curioso como alarmante. Si especulamos que la tecnología celular comenzó a transgredir fuertemente en el mercado global en la segunda mitad de la década de los 90, entonces solo 20 años alcanzaron para difundirse y expandirse por el mundo.

El rezago educativo, es uno de los factores que se involucran estrechamente en el desarrollo educativo de un estudiante, en Jalisco según el Instituto Nacional para la Educación de los Adultos (2015) afirma que en el estado hay 5,657,534 adolescentes entre los 15 y 19 años de edad (quienes conciernen a secundaria y nivel medio superior) de los cuales:

“641,186 no terminaron la primaria, 1, 001,460 sin secundaria terminada, 199,389 son analfabetas y 2, 037,303 se encuentran en rezago total”. Es decir, 3.52% son analfabetas, 11.33% no terminaron la primaria, 17.7% sin secundaria y 36% en rezago total, es decir más de la mitad: 68.53% de la población adolescente de Jalisco no ha recibido educación básica. Ante estas cifras, se puede afirmar que la educación en México, específicamente en Jalisco aún se encuentra limitada y obstruida por una economía que no favorece a todos por igual, es importante que toda la población, en especial los adolescente que actualmente está en las aulas y aspiran a un título profesional o desarrollarse con carácter altamente competitivo en aquello que mejor hacen, tienen más capacidades y habilidades o lo que más les gusta hacer, aprovechen en su totalidad los recursos pedagógicos que actualmente existen, entre ellos las tecnologías de la información, pero es preciso mencionar, que deben existir estándares de

calidad y límites cuando se habla de la función que todos los recursos tienen en la educación de los alumnos vigentes.

El uso de diversidad de dispositivos electrónicos en materia de educación generalmente representa un puente hacia el conocimiento, es decir, una herramienta entre la investigación y la teoría que constituye una determinante mejora en el proceso enseñanza aprendizaje. Incluir procedimientos tecnológicos en el proceso educativo de México y de la educación en general es una manera de instrumentar el logro de objetivos, mediante la creación de actividades, a partir de las características del contenido o programa, de manera que se oriente o dirija al estudiante hacia un fin específico.

Con el objetivo de racionalizar los procesos educativos, en el campo pedagógico Fonseca (2014) menciona las siguientes ventajas:

- Mejorar los resultados del sistema escolar.
- Permite que la educación sea mejor para todos en cualquier lugar y con un costo altamente accesible.
- Promueven la creación de nuevos entornos didácticos que afectan de manera directa a los actores del proceso enseñanza aprendizaje (educando y educador).
- Propician un autoaprendizaje.
- Modelos más abiertos y flexibles donde la información está concentrada en base de datos y no en libros de texto lo que tiende a ser más compartida por diversos alumnos.
- Se desarrolla la creatividad en los estudiantes al estar más atentos y tener un flujo de ideas amplio con proyecciones audiovisuales.
- Se traslada al alumno de ser un ente pasivo a uno interactivo que sienta la tecnología y la educación como suya.

El móvil tiene infinidad de usos, ahora teléfono móvil o celular es sinónimo de herramienta, ya que los distintos fabricantes en su competencia por crear nuevos dispositivos con acceso a miles de usos cotidianos han creado verdaderas herramientas cotidianas, las cuales cada ser humano las apropia como esenciales para la supervivencia misma y que como

tal realmente puede vincularse a un uso racional en el que se adecue el programa de aprendizaje y la información visualizada en el móvil así como los contenidos o usos que se dan dentro del aula.

3.3.2 Efectos negativos del uso del móvil.

Hay estudios que sugieren que el uso desmedido del celular puede llegar a modificar el cerebro humano y, en algunos casos, llegar a dañarlo con un efecto similar al de algunas drogas. Aún más, los dispositivos móviles (incluidas las tabletas) pueden generar padecimientos físicos, así como trastornos psicológicos, fobias y adicciones.

Tecnosfera (2014) escribió que: en un estudio de la Universidad de McMaster en Hamilton (Canadá) concluyó que, en casos extremos, la pérdida del celular puede ocasionar una fuerte sensación de angustia, miedo y estrés relacionado, principalmente, con no poder acceder a los datos personales en el aparato. Lo curioso es que tenemos una conexión o apego al celular, incluso más fuerte que a nuestra pareja, y que el solo hecho de pensar sobre su pérdida hace que vivamos duelo.

Muchos psicólogos y profesionales en el área mencionan que existe un alto grado de dependencia por la tecnología, más aun por estar conectados en las distintas redes sociales de comunicación sabiendo que sucede y deja de suceder con la vida próxima de las personas que le rodean. Dentro de sus principales efectos, se menciona a continuación como beneficia y como perjudica su uso desmedido.

Pernsky (2013) Para cada vez más jóvenes de hoy (y para muchos de nosotros de la generación más madura) nuestros cada vez más poderosos celulares son un instrumento del que no podemos prescindir. Los celulares ahora están prácticamente por todas partes en muchos institutos, y su penetración está creciendo rápidamente en escuelas medias e incluso de primarias. Así que tiene sentido encontrar formas de incorporar los beneficios de los teléfonos celulares a nuestra docencia al tiempo que eliminamos sus

distracciones. Prohibir los celulares (una solución que parece fácil) a largo plazo solo debilitara nuestra educación. (pp. 137-138).

Ante esta afirmación, la telefonía móvil ha creado un hito social inigualable, que su creador Martin Cooper no imagino en el momento que pensó en realizar un aparato capaz de comunicar a miembros de un pelotón de guerra. En la actualidad el uso desmedido del dispositivo móvil (Celular) puede causar padecimientos físicos de formativos y trastornos psicológicos como fobias y adicciones.

El celular se ha convertido en un accesorio cotidiano y necesario en la vida de cualquier sujeto de esta sociedad, es tan necesario como la ropa interior que utilizamos a diario. Sin embargo, con su uso generalizado vienen dudas sobre el impacto que esta tecnología puede tener en la salud humana. Según diversos estudios realizados alrededor del mundo uno de los efectos psicológicos más comunes es el trastorno de adicción a internet, más conocido como internet addiction disorder (IAD).

Tecnósfera (2014) escribió: Este genera anormalidades en la integridad de la materia blanca en las regiones cerebrales que involucran la creatividad y el procesamiento de emociones, atención, toma de decisiones y control cognitivo. En función de constatar los efectos del trastorno de adicción a internet, un informe de la operadora británica SkyBroadband reveló que un 51 por ciento de 2.000 usuarios encuestados afirmó sufrir ansiedad, enfado y/o tristeza al no poder revisar sus correos o entrar a sus redes sociales debido a problemas técnicos.

Según el mismo estudio, la mayoría de las personas se conecta más de 6 horas al día. El 32% de los encuestados siente la necesidad de revisar sus diversas redes sociales más de 6 veces al día (sin contar las horas de trabajo), un 5 por ciento lo hacía unas 20 veces y más del 14 por ciento de los encuestados declaró la necesidad de acceder y consultar las novedades de los diferentes servicios sociales por lo menos 6 veces al día. Quitarles el acceso al móvil, la tableta o a internet produjo síntomas psicológicos negativos en tan solo 24 horas. Entre ellos, dice el estudio, se cuentan “la sensación de **adicción, depresión y ansiedad**, sensación de que

han perdido una parte importante de sí mismos, sentimientos de soledad, angustia y aislamiento y, por último, imposibilidad de encontrar recursos alternativos para pasar el tiempo y entretenerse”.

La peor parte del asunto son las numerosas formas en las que su uso desmedido puede afectar la salud. Los medios de comunicación suelen dar cuenta de este problema y, en algunos puntos, tienden a exagerar y magnificar algunas cuestiones. ¿La radiación emitida por los celulares genera cáncer? ¿Tener mi teléfono celular en el bolsillo me hace más propenso a contraer cáncer? Pasemos en limpio estos y otros dichos infundados para comprender y concientizar nuestra dependencia diaria con estos apéndices electrónicos.

3.6.3 Nomofobia: Adicción al móvil.

¿Sientes un miedo irresistible cuando te das cuenta de que sales de tu casa sin el celular en el bolsillo? Si tu respuesta fue si, entonces, estimado lector, eres un nomofóbico. El termino significa: “Miedo irracional de salir de casa sin el teléfono móvil” Proviene de las abreviaciones en inglés, no-mobile-phone-phobia.

Este cuadro patológico indica una intensa dependencia psicológica con los teléfonos celulares ya que, de alguna manera, el ser humano es un animal sociable y no le gusta ni un poco sentirse aislado. La telefonía celular nos mantiene conectados entre nosotros, de eso no hay duda, pero también está quitando habilidades para la comunicación directa (a unos pocos centímetros de distancia).

Elementos vitales para una correcta comunicación, como el contacto de miradas, gestos con las manos y lenguaje corporal han sido reemplazados por una pantalla táctil. Nuestro sentido de la creatividad e individualismo podrían estar desvaneciéndose lentamente.

Si tú eres uno de esos que no puede vivir sin su celular un día, trata de desenchufarte más seguido.

A esta anterior definición se integra uno de los estados de cansancio mental que afectan a la mayor parte de la población en la actualidad. El constante sonar, las vibraciones y las infinitas notificaciones pueden sacar a uno de quicio y aumentar aún más los niveles de estrés que a diario se encuentran elevados ante las diversas situaciones que se vivencian.

Un estudio realizado en la Universidad de Gotemburgo (Suecia) indagó si existe un vínculo entre la salud mental de jóvenes adultos y el abuso de sus celulares. Los investigadores encontraron que, en las mujeres, el uso frecuente de celulares estaba asociado con estrés e insomnio. En hombres, el uso desmedido de los dispositivos se relacionó con estrés y depresión. El estudio nos lleva a pensar que, en jóvenes adultos, el uso frecuente de los celulares podría actuar como un factor de riesgo para la salud mental.

Weinberg, (2015) publica un listado de 7 miedos que los adolescentes presentan como afectaciones directas o indirectas por el uso de móviles.

Es importante mencionar que estos puntos son una sinopsis sobre los puntos más importantes del autor. Que, en su interpretación, el título es: *“Siete miedos y la ciencia de como la tecnología móvil puede estar influenciando adolescentes en la era digital. Perspectiva de la ciencia psicológica”*, estos puntos mencionan que:

Miedo 1: Acoso cibernético (cyberbulling)

- El mayor riesgo es para los adolescentes que sufren acoso y victimización fuera de línea
- El acoso cibernético introduce anonimato, una mayor audiencia y un registro digital y puede tener móviles diferentes que el acoso tradicional
- Las víctimas sufren más y se sienten en menor control de la situación
- Las víctimas suelen no reportar el acoso por miedo a perder el acceso a sus dispositivos.

Miedo 2: Relaciones con extraños e intercambio de información

- La interacción en línea es mayoritariamente con personas que conocen fuera de línea.
- Entre los adolescentes menores suele ser positiva o neutral.
- Entre adolescentes mayores puede incluir interacciones sexuales (sexting), incluyendo fotos y videos.

Miedo 3: Estar conectado constantemente aqueja la vida real e interfiere con la socialización y amistades fuera de línea.

- En su mayoría, los adolescentes están usando los dispositivos móviles para mantenerse en contacto con amigos y así fortalecen la calidad de estas relaciones
- Aunque el tiempo en línea reduce las interacciones en persona, no hay evidencia de que disminuya la calidad de las amistades o genere aislamiento social
- Los beneficios son para algunos adolescentes (por ejemplo, para los más tímidos), mientras que las desventajas son para otros (por ejemplo, personas con problemas de salud mental).
- Es importante notar que estas investigaciones se basan en el auto-reporte o diseños no experimentales. Se necesitan estudios que permitan distinguir para quiénes y bajo qué condiciones el uso de celulares fortalece en lugar de reemplazar las relaciones personales (como dato interesante: está comprobado que las personas más introvertidas tienen una vida más activa en las redes sociales).

Miedo 4: Los dispositivos móviles generan una barrera digital entre adolescentes y adultos.

- Aunque el uso de los dispositivos móviles sí reduce el tiempo en compañía física de los padres, no necesariamente debilita la relación.
- Si la relación es sólida de inicio, los dispositivos móviles pueden traer beneficios.
- Se necesita más investigación para entender cómo usar formas específicas de comunicación puede fortalecer las relaciones, la sensación de autonomía y aumentar el conocimiento de los padres. ¿Será un mensajito una mejor forma para discutir temas difíciles?

Miedo 5: Los adolescentes experimentan con diversas identidades en línea y dejan un archivo digital que puede afectar su identidad o futuro

- La mayoría de la investigación a la fecha reitera el paralelismo entre cómo los individuos se presentan dentro y fuera de línea, pero todavía hay mucho que no sabemos.
- Una excepción importante es que le facilita a los adolescentes LGBT explorar y desarrollar sus identidades en espacios compartidos y en su mayoría seguros
- Hacen falta estudios a largo plazo que se enfoquen, cómo estas experiencias afectan o contribuyen a la transición hacia la adultez.

Miedo 6: El multitasking constante afecta el desempeño cognitivo y académico de los adolescentes

- Los adolescentes usan las nuevas tecnologías para realizar múltiples tareas a la vez, con altísima frecuencia, en particular mientras están haciendo trabajo escolar en casa.
- Investigación en estudiantes universitarios indica que el multitasking puede tener efecto negativo: un mayor uso se asocia con menor desempeño académico (calificaciones más bajas, menos tiempo de estudio y un aumento de ausencias). Sin embargo, es difícil saber si el uso de dispositivos móviles causa un peor desempeño académico o si ambos tienen una causa subyacente.
- Está demostrado que el multitasking genera un alto nivel de distracción.
- Un área de riesgo en particular es el uso de dispositivos mientras manejan.
- Estos estudios se han hecho en adultos jóvenes. Sabemos muy poco sobre los efectos en la Generación M. A la fecha, no hay estudios publicados sobre el efecto neurológico de los celulares. No sabemos si afectan o benefician el desarrollo cognitivo.

Miedo 7: Los dispositivos móviles afectan los patrones y la calidad del sueño

- En esta área es dónde hay mayor evidencia de un efecto perjudicial.
- Hoy en día la mayoría de los adolescentes duerme menos de 7 horas por noche, mientras que necesitan 8.5 a 10 horas de sueño.

Hoy en día los adolescentes suelen refugiarse en los dispositivos móviles en todo momento, especialmente cuando se encuentran bajo presión, afectado de esta manera el rendimiento académico de los estudiantes, que se atribuye a distracción de varios factores, entre ellos el dispositivo móvil, El autor Weinberg (2015) Concluye:

La vida en línea refleja en gran medida la vida fuera de línea así es que el uso de dispositivos móviles presenta un riesgo particular para adolescentes vulnerables, pero puede ser beneficiosa para adolescentes con un desarrollo adecuado en un ambiente social y familiar favorable. Hay muy poca evidencia de estudios experimentales respecto a los efectos de los dispositivos móviles en la vida y desarrollo de los adolescentes. La evidencia más fuerte apunta a que el uso de dispositivos móviles afecta negativamente la cantidad y calidad de sueño y que puede empeorar el acoso y victimización. Las investigadoras resaltan la importancia de tener más evidencia de estudios experimentales y cuasi-experimentales para tener evidencia sólida que nos permita entender cómo, para quién y bajo qué condiciones la interacción con los dispositivos móviles influye en el desarrollo de los adolescentes.

Martínez (2011), en su libro >Tecno-estrés menciona fuentes sobre los efectos negativos de la tecnología en la vida actual, entre ellos destaca el siguiente dato:

- El 70% de los niños pequeños y el 85% de los adolescentes navegan en internet en solitario.
- Más de la mitad de los padres no controlan las páginas que visitan sus hijos y solo uno de cada cinco jóvenes se conecta en un lugar común de la casa.
- En España solo el 55% de los jóvenes tienen prohibido dar información personal.
- Solo un 18% posee filtros de contenidos.

Antes bastaba con el “no vuelvas tarde” o “no hables con desconocidos”. De ahí hemos pasado a “no des el número de móvil a nadie”, “no des datos personales en internet”, “ten cuidado con la paginas web que visitas” o “si chateas con desconocidos, no des datos personales”. (p. 183)

Martínez también señala que: En septiembre de 2007, un hombre de 30 años murió en Guangzhou, al sur de China, después de estar tres días seguidos jugando en internet. Perdió el conocimiento en un cibercafé y los servicios médicos de urgencias no pudieron reanimarlo. Sin llegar a los casos fatales descritos, las tecnoadicciones son ya un problema de salud en todo el mundo. En junio de 2008 se supo que dos niños de 12 y 13 años recibían hacía meses tratamiento en un centro de salud mental de Lérida por su adicción a la mensajería instantánea (Messenger) y al móvil. (p. 187-189)

Es impactante leer noticias de este tipo, y que aunque es información de sucesos a miles de kilómetros de nuestro hogar, ese problema lo tenemos a la vuelta de la esquina sin embargo seguimos creyendo que no pasa aquí y ahora. Nomofobia como algunos teóricos e investigadores le llaman en la actualidad o tecnoadicciones, vicios, excesos, llamémosle como queramos, pero identifiquemos que esto está consumiendo la sociedad y está propagando el suicidio dentro del núcleo familiar, educativo, de la niñez, la médula de la vida humana.

Así mismo según su concepto de tecnoadicciones el autor Martínez (2011), desglosa un listado con cinco alteraciones del comportamiento que delatan una adicción:

- Cambios en el carácter. En los jóvenes se manifestaría a través de irritabilidad o reacciones airadas cuando se le reprocha un uso excesivo del teléfono móvil, de internet o videojuegos.
- Ansiedad. Se manifiesta en la necesidad de hacerlo todo rápido y en la sensación de frustración ante los proyectos o las tareas a largo plazo.
- Dependencia del móvil o del ordenador. se aprecia la necesidad de llevarlo a todas partes, de controlar el correo y de no desatender ni apagar el móvil en ningún momento.
- Racionalización. Se proporcionan excusas o justificaciones absurdas para el uso de las nuevas tecnologías.
- Obsesión por lo último, por lo más moderno en tecnología, llamada también geekadiction o adicción a las nuevas tecnologías. (p. 190)

Si el número de internautas crece sin parar también lo hace el número de adictos a internet. Un 65% de los norteamericanos asegura no poder vivir sin internet y un 18% se

confiesa adicto a la red. Un 7% de los jóvenes entre 11 y 20 años confiesa tener adicción a las redes sociales, y un 61% opina que internet puede provocar adicción. (p. 191)

Castro (2009 en Martínez 2011) señala que: según el Instituto Nacional de Estadística, en el año 2005 un millón de niños entre 10 y 14 años poseían teléfono móvil propio. Un estudio de la fundación Banco Bilbao Vizcaya Argentaria (BBVA) asegura que el 95% de los jóvenes entre 14 y 25 años posee un teléfono móvil. La edad de adquisición del primer móvil personal está entre los 12 y 14 años, cuando los expertos recomiendan esperar hasta los 16. El 70% de los niños de 10 años tienen un móvil, cifra que se eleva el 80% entre los 10 y los 16 años. La mayoría de los adolescentes lo utilizan entre una y tres horas al día. (p. 195)

No cabe duda que en una década la invasión de la tecnología en la vida como la conocíamos ha roto toda frontera, y mientras nuestros ancestros antes se comunicaban con señales de humo, ahora solo basta con hacer un click, o tocar una pantalla digital para conectarnos el otro lado del mundo. Sin embargo, habrá de precisarse cuan necesario es comunicarnos a diario y cuando se hace de manera excesiva, a lo que se concluye con esta fuente de Martínez (2011):

En 2007, un estudio de la doctora López Torrecillas de la Universidad de Granada reveló que un 40% de los jóvenes entre 18 y 25 años son adictos a los teléfonos móviles, esta investigadora definió como adictos a los que utilizan el móvil más de cuatro horas diarias. Los síntomas psicológicos son el enfado, el malestar, la tristeza por no recibir llamadas, el descuido de obligaciones importantes y la disminución de las relaciones directas con la familia y el círculo de amigos. La ausencia del móvil los hace pensar continuamente en él, y les provoca ansiedad, irritabilidad, alteraciones del sueño e incluso trastornos psicósomáticos (mareos, náuseas, dolores de cabeza), aunque, por lo general, esta adicción no muestra síntomas físicos. Un estudio de la universidad de Murcia, basado en una encuesta realizada a 2.000 jóvenes de entre 12 y 20 años, reducía la dependencia del móvil a un 6% de los encuestados, afectado más a chicas que a chicos. (p. 195-196)

IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

A continuación, se presenta la propuesta de intervención que pretendió disminuir la necesidad detectada previamente en el diagnóstico.

“La Propuesta de Intervención Educativa es una estrategia de planeación y actuación profesional que permite a los agentes educativos tomar el control de su propia práctica profesional mediante un proceso de indagación-solución constituido por las siguientes fases y momentos” (Barraza, 2010).

La propuesta de intervención educativa surgió del diagnóstico, es decir, es la siguiente etapa del proceso ya que después de identificar las necesidades de la población lo ideal es crear y diseñar un proceso para reparar, corregir o lograr los mejores resultados posibles con respecto al proceso enseñanza-aprendizaje.

4.1 Justificación

Fue conveniente realizar el proyecto “Byephone” para mejorar los resultados de la prueba ENLACE en los alumnos de secundaria. Las aportaciones son a la institución, docentes y estudiantes (destinatarios). El interés surgió ante la necesidad observada, procurando que el proyecto aumente las capacidades y aptitudes académicas de los educandos.

Benefició apoyando el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos, desarrollo educativo de los docentes y la formación permanente de los estudiantes de la institución.

Este proyecto de intervención educativa es importante porque la influencia de los dispositivos móviles se extiende a diario en jóvenes y adolescentes, el principio de prevención que generalmente tienen diversos programas como este, es meramente el hecho de informar sobre las futuras consecuencias del problema, especialmente si no es atendido, este programa cubrió las características necesarias para evitar que siguiera incrementando su impacto y se convierta en un problema irreversible, desde una perspectiva propia las fobias, trastornos y

adiciones son una acumulación cotidiana o continua de conductas, que después de cierto tiempo afectan irreversiblemente y negativamente en la mayoría de los casos.

Desarrollar un proyecto de esta magnitud pedagógica creó aportaciones significativas, entre ellas una metodología innovadora y creativa que permitió al personal de la institución interactuar con los sujetos y la necesidad identificada, por ello surgieron un conjunto de actividades y herramientas planificadas y estructuradas acorde al contexto, los beneficios de la intervención se reflejan a largo plazo en la vida de los estudiantes y en la experiencia docente ante la toma de decisiones para efectuar un programa de esta magnitud y atender una necesidad similar.

Se identificó que debido a un uso frecuente del móvil dentro del aula, los estudiantes vivenciaban distintos problemas en su vida escolar, durante clases e incluso en sus relaciones interpersonales, por lo que se pretendió como mínimo reducir este uso frecuente o inmoderado en un 60% para mantener el principio de prevención, unidad y flexibilidad de este programa.

Ahora se despliegan los objetivos, que son la parte operativa de la propuesta, aquellas acciones que los interventores buscaron solucionar con el conjunto de actividades diseñadas en la fase de acción “propuesta de intervención educativa” y ejecución de esta. Estos objetivos se dividen en dos, generales (haciendo alusión al objetivo primordial que se dirige la acción de intervenir) y específicos (indican como se pretende lograr el objetivo general, a través de las distintas acciones).

4.2.1 Objetivo General:

Disminuir el uso de los dispositivos móviles en alumnos de 3 “E” turno matutino de la Secundaria; a través del curso taller “Byephone”. Para mejorar los resultados consecuentes de la evaluación PLANEA 2018.

4.2.2 Objetivos Específicos:

- Sensibilizar a la muestra de población de secundaria mediante las diversas actividades y sesiones diseñadas por los interventores, para que identifiquen que y disminuyan el uso desmedido del móvil dentro del aula.
- Optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos de 3 “E”, para aumentar sus habilidades y conocimientos básicos acorde a la evaluación planea.
- Proponer formas de aprendizaje que aúnen el desarrollo cognitivo y emocional de los alumnos con metodologías que incluyan al aprendizaje sin móviles o aparatos tecnológicos, para mejorar su calidad como estudiantes y disminuir el uso de los móviles dentro del aula.

4.3 Metas

- Disminuir en un 60% el uso de dispositivos móviles dentro de las aulas de 3er año de secundaria turno matutino, para aumentar la atención y retención de conocimientos básicos de los alumnos.
- Aumentar en un 50% la atención que la población presta en las diversas sesiones, para que su proceso enseñanza-aprendizaje se vea mejorado y retengan mayor información.
- Mejorar las habilidades, capacidades y actitudes de los estudiantes en un 35% durante la diversidad de clases que los estudiantes tienen a diario.

4.4 Destinatarios

Grupo de 35 alumnos de la secundaria, de 13 años de edad en adelante, pertenecientes a tercer año, turno matutino.

4.5 Modelo de orientación (de programas)

Para Álvarez (2002) un programa es: “una acción continuada previamente planificada encaminada a lograr unos objetivos con la finalidad de satisfacer necesidades y enriquecer, desarrollar o potenciar determinadas competencias” (p. 94).

Otra forma de considerar un programa como una experiencia de aprendizaje planificada, producto de una identificación de necesidades, dirigida hacia unas metas, fundamentada en planteamientos teóricos que den sentido y rigor a la acción, diseñada para satisfacer las necesidades de los estudiantes.

El modelo de programas es el único que asume los principios de prevención, desarrollo e intervención social e implica a los diferentes agentes educativos y de la comunidad.

Álvarez (2002) La intervención por programas puede concretarse en los siguientes aspectos: se centra en las necesidades de un colectivo; se estructura por objetivos y permite un seguimiento y evaluación de lo realizado; promueve la participación activa de los sujetos; permite un mayor desarrollo de curriculum; optimiza los recursos; requiere una implicación de todos los agentes educativos y de la comunidad; precisa de la colaboración de otros profesionales, organismos y entidades de estudio de la realidad, desarrollo y puesta en marcha del programa; implica la necesidad de determinar las competencias necesarias en cada uno de los ejecutores del programa (p. 106).

Fases de un programa

Las fases que a continuación se mencionan, surgen a partir de las opiniones de los siguientes autores (Álvarez et al., (1998); Barr et al., (1985); Gysbers & Henderson, (1988); & Morrill, (1989)).

4.5.1 Análisis del contexto.

El objetivo general del análisis del contexto fue identificar las necesidades que no quedan atendidas, darles prioridad y analizar si es necesario o no la intervención. Antes de diseñar un plan de acción se ha de conocer el contexto donde se va a intervenir. Se efectúa un análisis del contexto que permita adquirir la suficiente información sobre el centro educativo donde se llevara a cabo el programa. La información se indago de acuerdo ha:

- Contexto ambiental: conocimiento del contexto ambiental en el que se ubica el centro educativo (situación socioeconómica y cultural de las familias, recursos de la comunidad, servicios sociales, educativos y de orientación., etc.).
- Estructura y organización: conocer la estructura y organización del centro, los recursos con que cuenta, la situación del profesorado, el clima del centro.
- Formato de programa: se considera un programa como un curso que tenga la duración de un año lectivo, un curso introductorio, curso incentivo, curso de acción tutorial.
- Orientación y acción tutorial: si existe orientador en el centro, ¿Qué tiempo dedica a la orientación? ¿Quiénes más están implicados? ¿Qué tareas desempeñan? ¿Qué apoyo recibe la orientación por parte del centro?
- Actitud: cuál es la actitud ante la orientación por parte de los usuarios y agentes del programa.

4.5.2 Identificación de necesidades

Una necesidad es una discordancia entre la situación actual y la situación deseable. El análisis de necesidades es todo un proceso sistemático que se podría plasmar en una paulatina recogida de información a través de diferentes fuentes. Existe una primera fase de identificación de necesidades, una segunda fase de análisis y priorización y una tercera fase de propuestas de intervención.

4.5.3 Diseño del programa

Una vez identificadas las necesidades se elabora el plan de acción donde se concretaron los siguientes aspectos: Fundamentación del programa, formulación de objetivos, contenidos que se debe desarrollar, selección de actividades para el desarrollo, recursos para el

desarrollo de las actividades, la temporalización de la realización de las actividades, destinatarios, criterios de evaluación de cada objetivo y costes.

4.5.4 Ejecución del programa

Esta fase supone la puesta en marcha y ejecución del programa diseñado. Durante este proceso de realización se puso mucha atención a las variaciones que se efectuaron como consecuencia de la propia dinámica del programa o bien los factores externos al desarrollo del programa. Importante mencionar, que ocasionalmente puede que sucedan o no. Esto exigió una estructuración del programa, lo que obligo nuevamente a priorizar los objetivos en función del tiempo disponible y de la dinámica generada por el grupo de destinatarios.

4.5.5 Evaluación del programa

La evaluación se constituyó como uno de los elementos básicos del programa, iniciándose al establecer objetivos que se efectuaron a lo largo del todo el proceso, por lo que adquirió un carácter continuo y dinámico. El propósito de la evaluación se orienta hacia la toma de decisiones y a la emisión de juicios de valor sobre el programa.

Durante la intervención y ejecución del plan de acción para la solución de la problemática “El uso desmedido del teléfono móvil dentro del salón de clases”, se trabajó el proyecto Byeophone en secundaria, con la funcionalidad de un programa instituido por un curso-taller.

Considerando que el modelo de programas es una acción planificada para lograr los objetivos planteados con la finalidad de satisfacer las necesidades identificadas dentro de la entidad donde se presentó la problemática y a su vez enriquecer y/o desarrollar las competencias.

El modelo de programas desarrollado durante la aplicación del plan de acción en la Secundaria en 3ºE se usó en marcha tomando en cuenta 5 fases mencionadas en el modelo de

programas, iniciando con la primera fase análisis del contexto donde se analizó e investigo el contexto amplio y delimitado, por consiguiente se realizó la fase de identificación de necesidades donde se descubrieron las principales problemáticas presentadas dentro del aula.

Durante el diseño del programa, se elaboró un plan de acción con actividades para intervenir, como penúltima fase se ejecutó el programa y finalmente la terminación de la evaluación del programa su aplicación, funcionalidad y análisis completo sobre qué tan funcional fue y/o que modificaciones son necesarias para obtener la mejor versión de dicho programa de intervención en función del logro de objetivos y alcance de metas.

4.6 Metodología

Rojas, (2016) citado de Hurtado, J. (2007), “se entiende por metodología al estudio de los modos o maneras de llevar a cabo algo, es decir, el estudio de los métodos”.

La metodología está basada de acuerdo a la propuesta de intervención que se diseñó en el curso-taller “Byephone” que será destinado para los alumnos de tercer grado “E” turno matutino de la escuela secundaria José Vasconcelos Calderón.

El curso taller titulado Byephone cuenta con diez sesiones que individualmente con su particular objetivo buscan conseguir el objetivo general en la propuesta de intervención educativa.

En la **primera sesión**, se presenta el tema “nomofobia”, se comienza explicando la actividad caja canasto y retirando los móviles, esta que incluyo un test estandarizado de España mediante el cual el alumnado pudo descubrir que tan desmedido o normal es su uso al móvil, así mismo se observaron videos de concientización y prevención de adicciones y accidentes, finalmente los alumnos crearon una reflexión con respecto a la sesión (Ver anexo 9 y 25).

En la **segunda sesión** a través de una dinámica lúdica y divertida se pretendió que los estudiantes integren equipos y elaboren un reglamento tecnológico que tenga el fin de que los alumnos sean quienes estipulen las reglas que se deben respetar en el aula con énfasis prioritario en los dispositivos móviles, al finalizar la sesión se presentan todos los reglamentos y se seleccionan aquellas reglas que se consideren más adecuadas y que todos integren o consideren sobresalientes (Ver anexo 10).

La **tercera sesión** se llama fijación de metas, en la cual se inició con una reflexión propia sobre una frase que pretendió los estudiantes pensarán más allá acorde al tema del uso desmedido del móvil, posteriormente se presentaron una serie de oraciones que expresaron diversas situaciones de uso del móvil durante clases, se les solicito hacer mención que metas tienen respecto a la frase con la que más se identifiquen y que harán para mejorar. Para concluir la sesión se cierra con una dinámica para que los integrantes del grupo participen (Ver anexo 11).

En la **cuarta sesión**, se buscó la mejor solución, ya que en equipos los estudiantes elaboraron un guion mediante el cual escenificaron una situación de la vida real en la que los estudiantes plasmen vivencias particulares o propias sobre algunas consecuencias o uso negativo del dispositivo móvil; esto se elaboró con 5 temas establecidos por los diseñadores del proyecto y fueron repartidos al azar, por último al terminar de elaborar el guion estos actuaron (Ver anexo 12).

La **quinta sesión** comprendió un concurso de dibujo, al iniciar se trabajó gimnasia cerebral (Ver anexo 28) con los estudiantes para que las ideas fluyan y su cerebro se despierte, estén atentos y en continuo pensamiento, en una hoja blanca y con 40 minutos los alumnos tuvieron que elaborar un dibujo en el que plasmaron las consecuencias que los adolescentes pueden ocasionarse por el uso desmedido del dispositivo móvil dentro del aula, para concluir la sesión de manera aleatoria se seleccionaron varios estudiantes para que explicaran que elaboraron y que significa (Ver anexo 13).

La **sexta sesión** estableció la elaboración de una carta aleatoria, al iniciar se integraron en binas a través de una dinámica aleatoria de emojis (Ver anexo 29), con la cual se unieron entre pares iguales, posteriormente escribieron una carta de despedida a esa otra persona donde le dijeron cuanto la extrañarían, lo importante que fue su amistad para el/ella, la parte más importante se encuentra al final; donde a través de seis preguntas se pretendió que los estudiantes reflexionaran entre el uso de las tecnologías y la comunicación cara a cara (Ver anexo 14).

La **séptima sesión** se refiere a un cuento como técnica psicoterapéutica, al iniciar la sesión se les entrego una ubicación a cada bina (Ver anexo 30) donde debieron llegar con los ojos vendados; al arribar allí intercambiaron en función de que comprendieran la importancia de la comunicación asertiva y el uso de la ubicación espacial antes que el uso de un dispositivo (maps, google earth o alguno similar), al regresar al aula los alumnos escribieron un cuento llamado la granja, en la que el personaje más importante sea el móvil en el aula, los demás personajes serán seleccionados por ellos mismos y se redactó en mínimo ½ cuartilla, para terminar la sesión se seleccionaron aleatoriamente algunos alumnos para que compartieran su cuento y a través de ocho preguntas se creara la reflexión e identificara el logro del objetivo de la misma (Ver anexo 15).

La **octava sesión** es un cuento vivo, se inició realizando equipos para la actividad, después cada integrante pasó al frente y deberá escribir una continuidad a la historia según el tema que el moderador le indique, al finalizar la sesión un representante de cada quipo paso a leer el cuento completo según la dinámica de cierre de sesión se solicitó una reflexión a cada alumno (Ver anexo 16).

La **novena sesión** se denomina exploración de alternativas; se comenzó visualizando un video de convivencia familiar, posteriormente en una hoja escribieron todas aquellas cosas que les gusta hacer, con la consigna de que excluyan el uso del celular completamente, finalmente cuando terminaron, se realizó la dinámica del cartero y quien perdió o fue el/la último/a en cambiarse fue quien compartió su listado al resto del grupo (Ver anexo 17).

En la **décima sesión** se trabajó con “La realidad”, en la cual se mencionaron las causas negativas de usar el móvil dentro del aula, se observó un video llamado “La triste realidad de nuestra situación actual (adictos al móvil)”, finalmente se jugó alto; y la personas que perdieron contestaron la pregunta planteada al inicio o su comentario/reflexión respecto al video (Ver anexo 18).

La **onceava sesión** titulada “Caída en picada” tuvo como objetivo concientizar a los adolescentes sobre las consecuencias que trae utilizar el teléfono móvil inmoderadamente. La actividad inicial consistió en realizar una reflexión de lo siguiente: “Te has puesto a pensar en todo lo que pierdes mientras estas tras una pantalla” enseguida se les pidió a los alumnos que anotaran sus reflexiones.

Como actividad de desarrollo se les presento la serie: “caída en picada” de la cual realizaron otra reflexión y finalmente como actividad de cierre la dinámica de la pelota preguntona en la que el participante que perdió compartió sus reflexiones frente al grupo. (Ver anexo 19).

La **doceava sesión** titulada “Levanta la mirada y apaga la pantalla” tuvo como objetivo el que la población estudiantil reflexionara sobre el uso desmedido que se le da al celular y redes sociales dentro del aula y lograr concientizar sobre todo; aquello que pierden mientras lo utilizan.

Como actividad de inicio se realizó una reflexión con la siguiente pregunta ¿Son capaces de divertirse sin recurrir a la tecnología? Enseguida se les proyectó el video titulado “levanta la mirada” del cual respondieron las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo sería para ti un mundo sin tecnología?
2. ¿Cuánto tiempo eres capaz de estar sin algún medio tecnológico? ¿Por qué?
3. ¿Por lo regular para qué utilizas tu teléfono móvil en el aula?
4. ¿Has tenido algún conflicto por utilizar el teléfono móvil en el aula? (platicanos sobre ello)
¿A qué crees que se deba?
5. ¿Para ti cuanto es demasiado tiempo tras una pantalla? ¿Por qué?

6. Según tu experiencia ¿te has perdido de cosas importantes por estar demasiado tiempo utilizando el teléfono móvil? (argumenta tu respuesta).

Y finalmente se realizó la dinámica el dado, para que los alumnos puedan compartir sus respuestas respecto a las preguntas anteriores. (Ver anexo 20)

La **treceava sesión** es titulada “los likes de Alicia” debido al video que se analizó durante el transcurso, su objetivo fue ayudar a los alumnos a que reflexionaran acerca del uso inadecuado que le dan a su teléfono móvil. Se inició realizando una reflexión de la pregunta ¿has pensado en lo qué pierdes mientras miras el móvil?, enseguida se les proyectaron dos videos, uno titulado los likes de Alicia y el otro ¿Has pensado lo que pierdes mientras miras el móvil? Finalmente a cada uno de los alumnos se entregó una hoja en la que anotaron las siguientes preguntas:

1. ¿Qué paso por tu mente mientras observabas los videos?
2. ¿Has dejado de realizar alguna actividad importante por ver el teléfono móvil? Si es así ¿te has arrepentido?
3. Anota una reflexión sobre lo que viste en los videos. (Ver anexo 21)

La **catorceava sesión** consistió en realizar un debate que tuvo el objetivo de Incorporar, plantear y conocer las distintas posturas que los alumnos a lo largo de las sesiones desarrolladas.

Antes de iniciar el debate se les pidió a los alumnos que reflexionen acerca de la pregunta ¿Es el móvil un villano en clases? ¿Por qué? (se les solicito que fundamenten su respuesta). Enseguida agruparon en dos, (un subgrupo fundamento a favor del celular en el aula y el otro en contra) un integrante de cada uno de los equipos anoto cada una de las respuestas conforme transcurrió el debate. Finalmente se anotó cada una de las preguntas del debate en el pizarrón para que ahora cada uno de los alumnos respondiera individualmente cada pregunta. (Ver anexo 22)

La **quinceava sesión** se pretende que los alumnos identifiquen a través de una actuación vivencial el comportamiento que los estudiantes tienen al utilizar constantemente el

móvil. Cada uno de los integrantes de la clase deberán fungir como detectives, donde el objetivo principal será descubrir mediante la observación detalla quien es el compañero que utiliza el celular frecuentemente durante la clase, y uno de ellos actuara el papel del alumno que utiliza mayor veces el celular, sin que el resto del grupo este enterado. Finalmente cada uno dará un reporte detallado de lo que descubrieron. (Ver anexo 23)

4.6.1 Curso

Los participantes, incluido quien lo coordina y guía, exponen su información, opiniones, experiencias, argumentos, etc. y queda tiempo suficiente para debate, conclusiones y propuestas, lo cual enriquece los temas que se traten y es más formativo que lo que se logra con un curso. Para que el tiempo sea suficiente, la parte informativa se pide por separado, con anticipación, proporcionando y/o señalando material didáctico al respecto. Este proceso se basa en el proceso enseñanza aprendizaje y en una evaluación continua (Rodriguez, 2010).

Implica una organización continua y organizada del grupo, así mismo durante la marcha, hay un desarrollo explícito y sistemático de habilidades y actitudes en los participantes, primordialmente es el docente o interventor quien prepara las sesiones, dinámicas o las actividades de aprendizaje con respecto a preparar la enseñanza.

4.6.2 Taller

El taller es un espacio donde se realizan actividades prácticas.

Sánchez (2007), el taller pedagógico es un espacio en el que se busca capacitar, orientar, investigar, e intercambiar experiencias sobre un tema determinado; es un proceso de actualización como modalidad formativa, en el cual las acciones deben estar destinadas a contribuir al mejor desempeño del proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Se puede decir que el taller tiene como objetivo la demostración práctica de las leyes, las ideas, las teorías, las características y los principios que se estudian, la solución de las tareas con contenido producto. Por eso el taller resulta una vía idónea para formar, desarrollar

y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permiten al alumno operar con el conocimiento y transformar el objeto, cambiarse a sí mismo”.

Ver anexos, del número 9 al 23 para observar las cartas descriptivas con las cuales se implicaron 15 sesiones distribuidas a lo largo de 1 mes y medio, esto en consideración con los protocolos permitidos por la entidad educativa y de acuerdo al tiempo establecido en cada sesión con el grupo, estas se centraron en atender los objetivos de dicha propuesta.

Asimismo en estas sesiones puede identificar 50 minutos de duración en cada una, en las cuales se efectúan actividades o dinámicas que incrementen las posibilidades de cumplir los objetivos en su totalidad. Se recomienda que dichas sesiones sean llevadas a cabo por los aplicadores de UPN-144 quienes realizaron la investigación y diagnóstico, así como la propuesta y la aplicación de algunas herramientas esto de acuerdo con el diálogo decretado con la institución.

Para el desarrollo de la propuesta se llevó a cabo un curso-taller con los alumnos de tercer grado que conforma la escuela secundaria, se decidió un taller porque se considera que puede tener mayor impacto con los participantes, debido a que en un curso-taller es poca la información que se les presenta, pero cuando se lleva de forma práctica a elaborar algo participan más y con entusiasmo. Dentro del curso-taller se encuentran diversas sesiones como caja canasto que consiste en retirarles el teléfono móvil para ser resguardados en una caja con el objetivo de lograr que los estudiantes únicamente centren su atención a las sesiones y/o al docente (Ver anexo 24).

4.7 Recursos

Los recursos son aquellos elementos que fueron utilizados por el equipo de intervención para realizar alguna actividad o como medio para lograr un objetivo. En este apartado se describieron todos los recursos utilizados para llevar a cabo el desarrollo del plan de acción en la escuela secundaria, los recursos humanos, financieros, de infraestructura, tiempo y materiales.

4.7.1 Recursos humanos

De vital importancia, al iniciar el programa de intervención fue que los investigadores estuvieran presentes y llevaran el control de cada actividad. Para algunas de las estrategias implementadas fue necesario el apoyo de docentes, y por supuesto al grupo de tercero donde se efectuó la intervención.

4.7.2 Recursos financieros

Tabla 4.1

Balance de gastos del proyecto Byephone

BALANCE DE GASTOS	
Honorarios	\$ 26,991.00
Transporte	\$ 2,250.00
Alimentación	\$ 7,500.00
Hospedaje	\$ 1,800.00
MATERIALES	
Impresiones/fotocopias	\$ 556.00
Papelería	\$ 903.00
TOTAL	40,000.00

Nota: los criterios asignados en esa tabulación fueron asignados por los autores y ante las circunstancias que consideraron adecuados acorde al total de gastos económicos que el proyecto implicó.

Durante el proyecto Byephone se elaboró una lista de los gastos supuestos según los materiales necesitados, sin embargo, ante la amplitud del proyecto se decidió incorporar otros gastos que no estaban contemplados, entre los que se puede mencionar honorarios de los estudiantes quienes elaboraron y llevaron el proyecto desde sus inicios hasta la retirada, es decir, cuatro meses. Se incorporaron viáticos y los gastos totales de los materiales utilizados durante la ejecución del programa así como impresiones y fotocopias.

4.7.3 Recursos de Infraestructura

En el plan de acción las actividades programadas se llevaron a cabo en distintas áreas de la entidad educativa según sea la actividad que se esté realizando en cada una de las sesiones. Para la aplicación de las actividades será necesaria la sala audiovisual, el aula de clases de cada uno de los grupos, la cancha de fútbol y el patio cívico, según sea la programación de cada una de las sesiones.

4.7.4 Recursos de tiempo

El tiempo que se tiene estimado para la aplicación e implementación del plan de acción es en un periodo de un mes y medio. Las sesiones se encuentran programadas con un tiempo de 50 minutos cada una para que su aplicación sea eficiente y esta pueda cumplir con el propósito y los objetivos predeterminados.

Se pretendió que, si el plan de acción fuese funcional, se implementara al resto de la entidad educativa, porque este uso desmedido del teléfono móvil no fue exclusivo en esos grupos, sino en algunos otros.

4.7.5 Recursos materiales

Para llevar a cabo el plan de acción fue necesario contar con algunos materiales elementales durante las sesiones, cumpliendo así con los objetivos generales y específicos que se aunaron a cumplir el propósito del proyecto. En este curso-taller fue necesario tener a la mano según sea la sesión programada por día, una computadora, proyector, bocinas, listones, gises, plumones, cartulinas, hojas blancas, marcadores, colores, caja canasto, dulces, pelotas, colores, dados, marcadores de pizarrón y las hojas con los contenidos que fueron necesarias durante algunas sesiones. Para que no surgieran imprevistos, fue necesario tener en todo momento los materiales disponibles para siempre obtener el propósito y los objetivos que aportaron al alcance de metas.

Tabla 4.2

Cronograma de actividades de la propuesta de intervención educativa.

Actividad	Fecha	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	S	L
		12	13	14	25	16	19	20	21	22	23	24	26
1. Elaboración de marco teórico.		X	X	X									
2. Modelo de intervención.					X								
3. Búsqueda de estrategias de intervención.		X	X				X	X					
4. Desarrollo de actividades de intervención.					X	X	X	X	X				
5. Redacción y elaboración de cartas descriptivas para la fase de intervención.						X	X				X		
6. Redacción y análisis de justificación y objetivos.								X					
7. Metodología del proceso de intervención.												X	
8. Aplicación de programa piloto.												X	
9. Elaboración de criterios normativos de control y evaluación.												X	
10. Aplicación del programa.												X	
11. Evaluación inicial de las primeras actividades.												X	

SIMBOLOGIA:

- X Día de ejecución
- Actividad realizada efectivamente
- Actividad modificada
- Prolongación de actividad
- suspensión de actividad

Nota: la lista de 11 actividades, son las establecidas según la Propuesta de Intervención educativa diseñada, los colores se colocaron de acuerdo a la simbología preestablecida y el proceso en el que se trabajó. En la parte superior al lado de actividades se encuentran las fechas calendarizadas acorde a los días de intervención correspondiente al mes de abril.

V. EVALUACIÓN

La evaluación es el proceso sistemático mediante el cual se realiza una valoración sobre determinada acción, proceso, sujeto u objeto de estudio. Es importante mencionar que la evaluación es un trascurso que preferentemente debe realizarse por más de un sujeto, para que los puntos o criterios a evaluar sean completamente objetivos y así no influyan emociones y/o sentimientos. Dicho recorrido es para identificar el logro de objetivos, calificar la calidad en que el proceso fue llevado a cabo según su tiempo; desde un inicio hasta fin (lo que comúnmente llamamos, evaluación: inicial, procesual y final), este trascurso finalmente o inicialmente se realiza para la toma de decisiones e incluye ser cualitativa o cuantitativa, generalmente el termino al ser empleado dependiendo de su área o enfoque es la precisión con la que se define, ante esto, Vargas (2004) la define como:

La evaluación se puede entender de diversas maneras, dependiendo de las necesidades, propósitos u objetivos de la institución educativa, tales como: el control y la medición, el enjuiciamiento de la validez del objetivo, la rendición de cuentas, por citar algunos propósitos. Desde esta perspectiva se puede determinar en qué situaciones educativas es pertinente realizar una valoración, una medición o la combinación de ambas concepciones.

Dicha autora, hace un análisis en el ámbito de instituciones educativas, y enmarca a la evaluación como un proceso global donde es importante identificar el logro de objetivos, siempre y cuando haya un sustento del o los motivos para enjuiciar o analizar determinado objeto de estudio. Sin embargo, Bisquerra (1998), de igual manera en el ámbito educativo define a la evaluación psicopedagógica como:

“El estudio de todos aquellos elementos que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el que está inmerso el alumno con el fin de dar respuestas a sus necesidades educativas” (p. 302). Este concepto incluye a un tercero o alguien beneficiado, quien es llamado estudiante y al que se le atribuyen beneficios ante sus necesidades educativas, según lo propuesto como resultado de la evaluación.

Finalmente haciendo una recopilación de Bisquerra (1998), Cohen (2003) entre otros, la evaluación es un proceso polisémico, es decir, muy amplio y que tiene más de un significado tomando en cuenta que en cada disciplina o área de estudio se considera de carácter propio. Será por ende muy regular o común escuchar evaluación e imaginar inmediatamente un ámbito o institución educativa, ya que el concepto se utiliza habitualmente en la educación.

Las funciones son muy amplias, entre las cuales se puede mencionar: retroalimentación, autoconsciencia, reforzamiento, profundidad, rigor y básicamente la toma de decisiones, entonces se evalúa para mejorar, comprender, sistematizar, nutrir, reflexionar, vigilar, desarrollar, favorecer, entre muchos otros conceptos que puedan ser sinónimos de una evaluación como proceso cuyas características son propias, la evaluación debe ser integral, objetiva, permanente, participativa, y en función del contexto donde se intervino.

Como se observó en diversas asignaturas de la Licenciatura en Intervención Educativa es interna o externa según la fuente que evalúa, inicial (diagnóstica), procesual (de proceso o aplicación) o final (sumativa) acorde su momento, según el o los miembros evaluadores será: autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación. En esta última fase se identificaron los objetivos y su alcance, así como el conjunto de características en particular que dicho proceso requirió, las técnicas e instrumentos utilizados, los tiempos de aplicación, y el encuentro final en el ámbito de intervención.

5.1 Objetivo General

Comprobar el logro de los objetivos de la propuesta de intervención en los alumnos de tercer grado grupo “E”, a través de instrumentos de evaluación para verificar si la necesidad detectada disminuyo.

5.4.2 Objetivos Específicos

- Señalar las carencias, insuficiencias y defectos del proyecto de intervención a través de instrumentos de evaluación para la mejora continua.
- Valorar las actuaciones de la intervención y del programa, para potenciar las competencias adquiridas durante el desarrollo profesional de la intervención.
- Estimar el logro de objetivos posterior a la ejecución del proyecto, para generar recomendaciones y modificaciones futuras en el programa de intervención.

5.3 Modelo de evaluación

El modelo CIPP de Stufflebeam.

Este modelo se concentra en cuatro dimensiones evaluativas (contexto, entrada, proceso y producto) que se corresponden respectivamente con cuatro tipos de decisiones: de planificación, de programación, de implementación y reciclaje.

Evaluación de contexto.

Stufflebeam y Shinkfield (1987 citado en Bisquerra. 1998) presentan como funciones prioritarias de la evaluación del contexto:

- Definir el contexto.
- Identificar la población.
- Diagnosticar los problemas.
- Juzgar si los objetivos propuestos son lo suficientemente coherentes con las necesidades valoradas.

Se menciona el contexto amplio y delimitado haciendo énfasis en tres aspectos: sociológico, psicológico y pedagógico.

En esta primera etapa se identificó si el contexto cumple con las características a mencionar en el contexto amplio y delimitado. Importante aludir que en el contexto no se

añadió reseña histórica, ni se hizo una amplia indagación acerca de la institución, porque se menciona lo necesario y relevante para el proyecto y cada una de sus etapas.

5.3.1 Evaluación de entrada

La evaluación de entrada tuvo como objetivo valorar el diseño y los recursos disponibles para la consecución de las metas y objetivos de un programa. Ayudo a analizar las estrategias que mejor se adecuaron a las necesidades de los usuarios y a las circunstancias de su entorno, evitando así el fracaso. La preocupación se centró en identificar y valorar la coherencia interna, la financiación, los posibles obstáculos, el tiempo y los recursos materiales y humanos existentes.

Consecuente, se procedió a la evaluación de entrada a través de una prueba piloto, esto mediante una serie de actividades con objetivos claros y precisos direccionados al logro del objetivo general o propósito del proyecto, tomando en cuenta recursos materiales y humanos. Durante los inicios de la implementación del programa de intervención se obtuvieron diversas respuestas de los estudiantes, algunos con actitudes desfavorables, mientras otros se percibían totalmente motivados y positivos.

A través de la observación y la experiencia vivida durante el piloteo del proyecto, el equipo evaluador identifico algunas situaciones adversas, que considero en su momento pudiesen afectar el proceso de intervención, es relevante hacer énfasis primordial en todas las modificaciones o adecuaciones realizadas en el plan de intervención, entre las cuales se puede mencionar, el incluir tres tiempos en todas las sesiones: actividad de inicio, desarrollo y cierre, adecuar las sesiones al tiempo disponible; 50 minutos, incorporar estrategias o dinámicas en las sesiones para que el proceso fuese más ameno, agradable, atractivo, creativo e innovador para los estudiantes, entre otras.

5.1.2 Evaluación de proceso

La evaluación de proceso consistió en una continua verificación de la puesta en práctica del programa mediante la cual se recaba la información necesaria para determinar si se está desarrollando como estaba previsto o por el contrario no funciona satisfactoriamente.

Entre los procesos de la evaluación de proceso cabe señalar Municio (1991 citado en Bisquerra, 1998).

- La valoración periódica de la participación y competencia de los responsables de la aplicación del programa a lo largo del mismo.
- La valoración del progreso o consecuencia de los objetivos del programa.

La evaluación de proceso, al ser la última; incorporó instrumentos que permitieron evaluar cada actividad y su determinado logro de objetivo. Los instrumentos diseñados y utilizados en esta evaluación, permitieron identificar el logro de objetivos de cada sesión, así como las áreas de oportunidad de las actividades, esta evaluación condescendió la mejora en las áreas débiles y susceptibles, a su vez identificando las capacidades de cada integrante del equipo y explotando su máxima capacidad.

5.3.3 Evaluación de producto

Este tipo de evaluación se realizó al finalizar la ejecución del programa. Su función fue proporcionar datos objetivos, sistemáticos y completos sobre el grado en que se consiguieron los objetivos propuestos. Se evaluaron los resultados. Esto permitió determinar que el programa es funcional acorde a sus objetivos, sin embargo es necesario realizar ajustes acordes a los destinatarios y otros factores que incorporen la institución y grupo donde se pretenda utilizar.

Se señalan diferentes criterios a la hora de valorar los resultados. Rodríguez (2010):

- La eficacia.
- La eficiencia.

- La efectividad.
- El impacto.

Los instrumentos utilizados en la evaluación fueron la lista de cotejo, semáforo y escala de valoración con la finalidad de descubrir los alcances logrados en la intervención que se realizó en el grupo de tercero E, con las actividades desarrolladas.

5.4 Técnicas e instrumentos de evaluación

5.4.1 Lista de cotejo

Son instrumentos de evaluación que pueden evaluar cualitativa y cuantitativamente, especialmente útiles para evaluar aquellos aspectos de la competencia que pueden dividirse en series de acciones específicas bien definidas. Estas exigen una serie de juicios totales (si-no), si una característica está presente o no, o si se llevó a cabo una acción.

La lista de cotejo se evaluó por los aplicadores al finalizar cada sesión, evaluando así el logro de objetivos de la sesión trabajada, el desempeño, la participación, y puntualidad. (Ver anexo 31 y 32)

5.4.2 Escala de valoración

Técnica dirigida a cuantificar la calidad y el grado de progreso obtenido por los estudiantes durante el proceso enseñanza aprendizaje. Con la escala de valoración se evaluó cada sesión implementada, esta escala valoro el logro del objetivo y el desempeño de los aplicadores y alumnos durante la sesión. Fue dirigida y resuelta por los aplicadores y docentes. (Ver anexo 33)

5.4.3 Semáforo

El semáforo es un instrumento de tipo cualitativo que de acuerdo al color (verde, amarillo o rojo) el evaluador coloco una descripción lo más objetiva en función del color: rojo;

perjuicio durante la actividad (amenazas, debilidades, malestares o problemas), amarillo; factores que intervinieron y mediaron las situaciones pero que se necesitan mejorar aun (pueden comprenderse como áreas de oportunidad), verde; aquellos criterios o actuaciones que permitieron el logro de objetivos en su totalidad (fortalezas). (Ver anexo 34)

Tabla 5.1

Cronograma de actividades de la evaluación.

Actividad	Fecha	V	M	J	V	V	M	J	V	L	M	J	V
		27	2	3	4	11	16	17	18	21	23	24	25
1. Elaboración de los objetivos de evaluación.		X	X										
2. Análisis y argumentación del tipo de evaluación.		X	X										
3. Investigación sobre los diversos instrumentos y técnicas de evaluación.		X											
4. Preparación de instrumentos de evaluación.		X											
5. Evaluación procesual de las actividades desarrolladas.		X	X	X	X	X	X	X	X	X			
6. Evaluación final de las actividades.								X	X	X			
7. Análisis de resultados.									X				
8. Triangulación de resultados de la evaluación.							X	X	X				
9. Escrito argumentativo sobre la evaluación realizada.										X	X		
10. Toma de decisiones (modificaciones o adecuaciones ante las actividades).					X	X							
11. Evaluación inicial de las actividades.		X	X	X	X	X	X	X	X				
12. Selección del equipo evaluador.					X								
13. Terminación.											X		
14. Seguimiento.												X	

SIMBOLOGÍA:

 Día de ejecución  Actividad realizada efectivamente  Actividad modificada
 Prolongación de actividad  suspensión de actividad

Nota: la lista de 14 actividades, son las establecidas según la evaluación de la ejecución del plan de acción (Intervención), los colores se colocaron de acuerdo a la simbología preestablecida y el proceso en el que se trabajó. En la parte superior al lado de actividades se encuentran las fechas calendarizadas acorde a los días de intervención correspondiente al mes de mayo.

5.5 Criterios de control

Los criterios de control son aquellas directrices de control, medidas de intervención en el medio. Tienen por objetivo proporcionar la dirección para identificar los peligros y valorar los riesgos en seguridad y salud ocupacional, es decir durante el proceso de intervención. La institución y los interventores podrán ajustar estos lineamientos a sus necesidades, tomando en cuenta la naturaleza y el alcance de sus actividades así como los recursos establecidos. Gutierrez (2014). (Ver anexos 4, 5, 6 y 7).

5.5.1 Control de cobertura

La cobertura de un programa se mide en función de la proporción de los destinatarios potenciales del mismo que se beneficia efectivamente de sus actuaciones. De tal forma que en la medida en que el programa alcance mayor o menor número de destinatarios posibles hablaremos de cobertura amplia a restringida total o parcial.

El control de cobertura del programa es muy importante, sobre todo para programas dirigidos, como el supuesto que estamos manejando, a poblaciones dispersas o usuarios individuales, porque en esos casos la participación de los hipotéticos usuarios no está asegurada. Dos razones básicas motivan, pues el control de la cobertura. El control de

cobertura se concreta en "asegurarse de que todos los destinatarios del programa se beneficien de la oferta de este". Álvarez (2002, p. 181). (Ver anexo 6).

5.5.2 Control de Logística

La logística hace referencia a los recursos materiales y humanos necesarios para llevar a cabo una acción; los cuales han sido previstos y concretados en la fase de planificación del programa. El control de la logística se concreta en "asegurarse que estén disponibles los medios necesarios en cada momento del programa". Álvarez (2002, p. 177). (Ver anexo 5).

5.5.3 Control de actuaciones

Álvarez (2002) menciona que la planificación o diseño de programas especifica un conjunto de actuaciones a realizar con los destinatarios de la intervención (actividades), unas formas de hacer las cosas (metodologías o métodos), una función a realizar para cada uno de los gestores del programa en unos tiempos y secuencias prefijados (organización) y unos recursos a utilizar como soporte de las acciones.

El control de actuaciones se concreta en "asegurarse de que se aplique el mismo programa por todos los gestores, modificándose de forma cotidiana aquellos elementos que no funcionen adecuadamente" Álvarez (2002). (Ver anexo 4).

5.5.4 Control de eficacia

Álvarez (2002) define eficacia como capacidad de algo o de alguien para producir el efecto deseado "se hace", efectividad lo define como adecuaciones de una acción para producción un efecto deseado "se hace los medios más valiosos" y eficacia lo define como habilidad para producir un resultado con el menor coste de tiempo, esfuerzo y dinero "se hace con los medios más valiosos" (176).

Finalmente, Álvarez (2002) define un programa es eficaz cuando consigue aquello para lo que había sido diseñado, independientemente de los medios que haya utilizado y un programa es efectivo en la medida en que los medios que utilizan son adecuados y efectivos para alcanzar las metas que persiguen. (Ver anexos 7).

5.6 Criterios normativos de evaluación

En este apartado se describe lo que se tomó en cuenta para evaluar el plan de acción, es decir, el conjunto de actividades del curso-taller “Byephone” (Ver anexo 8).

5.6.1 Participación

La participación activa implica que la gente se sienta invitada a contribuir y que sus contribuciones sean tomadas en serio. (Ir a No. 7 y 31). En este curso-taller se tomó en cuenta la participación activa de los alumnos. Lo importante surgió cuando se identificó si los estudiantes realmente se sentían atraídos por formar parte del proyecto más que imposición, ante los destinatarios impresiono en gran medida vivenciar ocasiones en que las expectativas eran bajas y se obtuvieron buenos resultados o por el contrario que había altas expectativas y resultados poco alentadores, se necesitó mucha empatía y arduo esfuerzo posterior al proyecto piloto.

5.6.2 Permanencia

Son las asistencias durante el pase de lista, ejecución de actividades y entrega de productos durante las sesiones en el tiempo estipulado por el estudiante. Este fue uno de los criterios más importantes que se analizaron ya que se pudo cuantificar cuantos alumnos estaban en el aula y cuantos permanecían, especialmente de forma voluntaria y realizando las actividades amicamente. (Ver anexo 8 y 31)

5.6.3 Puntualidad

La puntualidad es una actitud que se adquiere desde los primeros años de vida, mediante la formación de hábitos en la familia, donde las normas y costumbres establecen horarios para cada una de nuestras actividades. Moya, (2009). La puntualidad es de suma importancia tomar en cuenta, porque eso nos indicara que es importante y atractiva la actividad y eso se verá reflejado en la puntualidad con la que se estén presentando los alumnos y no solo eso sino también la puntualidad en la que los estudiantes asisten a cada sesión. (Ver anexo 7 y 31).

5.6.4 Trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo puede definirse como el conjunto de métodos de instrucción o entrenamiento para uso en grupo, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social). En el aprendizaje colaborativo cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje, así como el de los restantes miembros del grupo.

El trabajo colaborativo fue un criterio importante a evaluar, debido a que se incorpora en los objetivos de la propuesta de intervención indirectamente el que los alumnos estén en armonía grupal para mejorar sus capacidades de aprendizaje como colectivo (Ver anexo 7 y 31).

5.7 Recursos

A continuación se presentan los recursos humanos, económicos, de infraestructura, tiempo y materiales necesarios para evaluar tanto el logro de objetivos, la propuesta de intervención, el impacto y el proceso al momento de llevar a cabo las actividades del curso taller .

Los recursos humanos utilizados para la evaluación fueron diez alumnos, dos docentes y los tres estudiantes de la licenciatura en intervención educativa que pusieron en marcha el plan de acción. El material fue el siguiente:

- ✓ Material impreso con cada una de las distintas rubricas de evaluación, entre ellas:
 - Los semáforos.
 - Listas de cotejo.
 - Escalas de valoración.
 - Cuestionarios.
- ✓ Lapiceras

El espacio en donde se llevó a cabo la evaluación fue dentro y fuera del aula de secundaria, a causa de contestar los instrumentos en tiempo y forma, pero fuera por el análisis realizado de cada instrumento. Se realizó un gasto económico de \$300 en impresiones, y se tomó un tiempo de 15 minutos cada sesión de evaluación dentro del aula.

5.7 Resultados

Los resultados obtenidos son favorables en un primero momento, durante la aplicación de las sesiones trabajadas con los estudiantes de la secundaria, se observan diversas circunstancias:

- Existieron diversos factores como lo son el tiempo, calidad del sistema de audio, iluminación dentro de las aulas, comunicación entre los estudiantes (platicas), inasistencias o retardos de estudiantes, diferencias entre las opiniones, incluso falta de motivación en algunos estudiantes por realizar las actividades, temor o miedo a participar de manera grupal y falta de administración en los tiempos que perjudicaron el desarrollo y logro de los objetivos, estos factores que se convirtieron en áreas de oportunidad, sin embargo, aquellos que a su vez perjudicaron/afectaron la ejecución de la propuesta de intervención educativa.
- Existen factores que no fueron perjudiciales completamente, y en cuanto al resultado que reflejan sobre la propuesta, entre ellos se encuentran: la manera en que se presenta

la información a los estudiantes (con medios digitales), faltas de respeto entre estudiantes, colaboración y deficiencias con los materiales necesarios.

- Finalmente los resultados fueron alentadores, atribuidos al proceso realizado de la aplicación de la propuesta: trabajar con temas de agrado de los estudiantes, comparación con otros países, la claridad de la exposición, instrucciones precisas y claras, videos atractivos y datos impactantes, trabajo colegiado entre los integrantes de cada equipo, creatividad de cada estudiante, innovación y creatividad en las sesiones así como el diálogo y participación distribuida de los líderes del grupo fueron las características más importantes y positivas a rescatar durante la aplicación del proyecto con los estudiantes de secundaria.

VI. CONCLUSIONES

“Competir con uno mismo, es a menudo más duro que hacerlo contra cualquier oponente”

(Lindsay Davenport; Tenista Norteamericana)

Hoy en día el uso del dispositivo móvil ha causado gran impacto en la sociedad en la que nos encontramos, especialmente en el ámbito educativo, lo cual ha invadido la vida de los jóvenes, principalmente en el área académica, para ser más precisos donde se realizó la intervención con los alumnos de la secundaria de tercero ya que se identificó el uso desmedido que los jóvenes daban a su dispositivo móvil durante clases. Mediante diversas técnicas utilizadas en el diagnóstico, se puede destacar: observación, entrevista y encuesta, acompañado con cada uno de sus instrumentos, como lo fue: lista de cotejo, guion de preguntas semi-estructuradas y cuestionario. Realizadas a los estudiantes y personal de la institución, a lo que se obtuvieron resultados cuanti-cualificables, los cuales se interpretaron y analizaron adecuadamente.

Se identificó que el uso desmedido del móvil dentro del aula no fue propio del alumnado, también el personal de la institución forma parte de la problemática identificada, por lo que se consideró de alto impacto el trabajar un proyecto de intervención que se dirigiera a atender dicha necesidad, con efecto remedial principalmente.

Se está consciente de que el móvil es una herramienta importante y trascendental en la actualidad que brinda un amplio sin fin de beneficios al usuario, sin embargo también se afirman que es un arma de doble filo, es decir, así como puede tener influencia positiva o constructiva, también puede ser un arma perjudicial o peligrosa en los jóvenes quienes aún no tienen el raciocinio de discernir las acciones que pueden perjudicar su desarrollo cognoscitivo y emocional.

Al interior de las aulas no solo el alumnado es quien utiliza el dispositivo, sino también los profesionales de la educación, docentes, personal administrativo, prefectos, intendentes y cafetería quienes influyen la tendencia desmedida de utilizar el móvil con frecuencia para

todo tipo de actividades durante el día., por lo que se concluye que el uso de los teléfonos móviles han invadido gran parte de nuestras vidas, afectando de manera significativa y permanente el proceso de enseñanza aprendizaje, causando un bajo rendimiento académico de los mismos.

Lo que atribuimos afecta directa e indirectamente a docentes, ya que consideramos que íntimamente los deterioros provocados por el móvil perjudican la atención de los estudiantes durante las sesiones, su autoridad e imposición en el aula, credibilidad y control de grupo.

Todo el proyecto Byeophone como tal contribuyo en la culminación del desarrollo profesional, individual y colectivo de los autores, incorporando un proceso permanente y una transformación de la personalidad de cada uno de los autores, desde un aspecto educativo, emotivo, familiar y laboral. Ya que al ser originarios de contextos campesinos enfrentamos un choque cultural que mezclo las diversas personalidades de los/as diversos compañeros y sus coeficientes, que manifestaron y facilitaron otras habilidades y conocimientos que no habíamos desarrollado previamente debido a distintas carencias socioculturales y educativas que habíamos afrontado a lo largo de nuestro proceso de formación profesional.

A través de la investigación en el análisis de contexto y en el diagnóstico psicopedagógico el logro más significativo e importante fue la información obtenida y recabada, ya que esta permitió un análisis más profundo respecto a la situación que en ese momento vivenciaban los estudiantes y quienes interactuaban con la población.

Se contrasto la opinión de los docentes y directivos quienes afirmaban la situación problemática; (en este caso “el problema sentido” se traducía en indisciplina), sin embargo, al analizar los resultados de los instrumentos de diagnóstico se revela una serie más amplia de complicaciones dentro del aula, entre las que destaco el derogado cumplimiento al reglamento, vocabulario soez, y primordialmente un bajo rendimiento académico en el conjunto de asignaturas especialmente destacaron los resultados de la evaluación planea 2017 (en asignaturas como español e inglés), hubieron otras situaciones que se identificaron, sin embargo eran parte de los síntomas reales del escenario de ese momento, todos los argumentos

llevaron a la conclusión de que los estudiantes utilizaban desmedidamente el dispositivo durante clases para distintas acciones como escuchar música, enviar mensajes de texto, revisar redes sociales etc., que favorecían la falta de atención a las clases, actividades, explicaciones docentes etcétera, lo que a su vez colaboro a que los estudiantes no pusieran atención, no comprendieran las actividades académicas, incluso se observó que no contestaban “presente” cuando se nombraba lista .

Como resultado positivo del proyecto se menciona la elaboración y ejecución del plan de acción, ya que se diseñaron actividades atractivas e innovadoras, que favorecieron y colaboraran al logro de objetivos, fue revelador identificar durante la realización de las actividades en el programa piloto, todos los obstáculos, fallas, errores e incluso detalles que no se tomaron en cuenta durante el diseño y que quedaron inciertos, porque permitieron fortalecer el programa de intervención a través de la adecuación y mejora individualizada de las sesiones establecidas. Se consideró un logro positivo en la intervención educativa ya que el modificar y mejorar cada sesión del proyecto permitió identificar las necesidades del programa, las carencias o áreas de oportunidad de los interventores en su actuación y ejecución de la labor docente frente al grupo, adecuar aquellos criterios que estaban muy por encima o por debajo de las expectativas reales del proyecto.

Mejorar el plan de acción convirtió al proyecto de intervención educativa, específicamente el programa en una acción que facilitó el cambio promoviendo la mejora continua de cada uno de los estudiantes a través de la aplicación de cada una de las estrategias didácticas atender la necesidad de manera más específica.

Al diseñar el proyecto de intervención educativa, ejecutar y realizar todo el protocolo científico necesario para estructurar el proyecto, se favoreció el aumento de capacidades y habilidades de los interventores, así mismo se incrementaron las habilidades y competencias que habían desarrollado durante el proceso de formación profesional.

Durante la etapa de análisis del contexto y diagnóstico, al momento de identificar una necesidad nos generó una sensación de impulso para remediar adecuadamente la situación

problemática. A lo que inferimos, comprender lo que involucra el diagnóstico psicopedagógico, que si bien, no es un proceso sencillo, pero que realizamos con ímpetu y dedicación.

En la elaboración y ejecución del proyecto desarrollamos la competencia de diseñar programas y proyectos pertinentes para ámbitos educativos formales y no formales, sin embargo es importante mencionar que existieron carencias y dificultades que contribuyeron al desarrollo profesional, y que representan un avance significativo al aprender durante la práctica superando obstáculos y aprendiendo a través de los errores.

El desarrollo de la propuesta de intervención permite que la imaginación y creatividad fluya, haciendo que las actividades fueran amenas, según la necesidad educativa que tuvo mayor impacto en los estudiantes de 3 “E”, esta fase a su vez permitió que las competencias sean complementarias y así visualizar el logro paulatino de objetivos y metas.

La influencia de las tecnologías de la información enfocadas en la educación actualmente tiene un impacto macroscópico, lleno de consecuencias y nuevos desafíos y retos pedagógicos, a su vez, se suman diversos factores, entre ellos comportamientos dependientes. La nomofobia y la influencia que tienen las tecnologías de la información en la educación formal pública no tienen precedentes debido a la evolución actual, es importante estar alertas.

Nos congratulamos de que la institución abriera las puertas para trabajar con ellos, fuimos afortunados al tener un grupo a nuestra disposición y tener el apoyo del personal académico. Así mismo estamos muy agradecidos con nuestro asesor por el apoyo brindado durante el transcurso en el proyecto, su soporte incondicional, la humanidad y calidez que dedico al equipo.

De acuerdo a lo señalado y a los resultados demostrados, no es de asombrar que las cifras de adicción al móvil en relación con el aprendizaje de alumnos de secundaria sean consideradas por la SEP a nivel nacional como una necesidad actual en la que es necesario actuar inmediatamente. Nunca una herramienta tecnológica había invadido nuestras vidas de

esta manera en tan poco tiempo. Tan solo diez años fueron suficientes para que el Smartphone pasara de ser un aparato tecnológico a ser nuestro mejor amigo, el centro de nuestra vida, la dirige e incluso la domina. La frontera entre la dependencia y la adicción es muy delgada, lo más terrible: ¡Ya ni si quiera nos damos cuenta! Y considerable hacer esta pregunta ¿una vida sin móvil es realmente posible? En 2017 el 97% de los adolescentes en Suiza entre 10 y 19 años tenía un móvil, a contraposición en este estudio con estudiantes de secundaria entre 13 a 17 años, el 91% tenía móvil propio. Esto se está saliendo de control.

¡Tú no puedes!, “no eres capaz” o “aun no tienes las competencias”, “estas verde”, fueron expresiones que escuchamos a menudo de personas que observaban día a día un progreso constante y que no nos detendríamos hasta llegar a nuestra meta, supuestas amistades, compañeras (os) y quizá quien más impacto fue una docente de la Universidad quien se esforzó por que nos quedara claro, y a quien le agradecemos con todo el corazón y con todo el raciocinio por los conocimientos transmitidos, por su pasión como docente, sus habilidades, destrezas, valores, ¡por todo!, porque hoy estamos aquí creando un nuevo comienzo, haciendo aquello que RuPaul dice en su conocida serie en Netflix: “actions speak louder than words”. A veces nos encontramos en lugares que debemos dejar en el pasado, pero es muy importante comprender y generar un aprendizaje o moraleja que nos permita crecer como personas.

Consideramos que es muy ameno abordar un proyecto de intervención educativa debido a que el proceso enriquece la formación profesional indiscutiblemente, además de que capacitó a los autores en las competencias profesionales de la LIE, pero a su vez, con competencias, habilidades, destrezas y experiencias que seguirán teniendo funcionalidad a lo largo de nuestras vidas. Gracias UPN, y proyecto de titulación por extraer lo mejor de nosotros y enriquecernos de conocimientos inolvidables para toda nuestra vida.

Obtuvimos muchas experiencias y aprendizajes como agentes de cambio que nos impulsan a brindar nuestra mejor versión, para que la educación en nuestro México mejore paulatinamente, y como menciona nuestro lema institucional “Educar para Transformar” personas, vidas, contextos y ámbitos.

REFERENCIAS

- Alvarez, R. (2002). Modelo de orientacion e intervenci3n psicopedag3gica. En Autor. *Dise1o y evaluaci3n de programas* (pp. 85-101). Madrid Espa1a: Wolters Kluwer.
- Alvarez, R. (2002). Modelo de orientacion e intervenci3n psicopedag3gica. En Autor. *El modelo de consulta* (pp. 403-126). Madrid Espa1a: Wolters Kluwer.
- Alvarez, R. (2002). Modelo de orientacion e intervenci3n psicopedag3gica. En Autor. *Segunda fase de la intervenci3n: dise1o del programa de intervenci3n* (pp. 94-171). Madrid Espa1a: Wolters Kluwer.
- Alvarez, R. (2002). Modelo de orientacion e intervenci3n psicopedag3gica. En Autor. *Tercera fase de la intervenci3n: la puesta en marcha de los programas* (pp. 175-184). Madrid Espa1a: Wolters Kluwer.
- Ausubel, P., Novak. J., & Hanesian, H. (2012). Psicolog1a educativa; un punto de vista cognoscitivo. En Autor. *Parte uno. Introducci3n* (pp. 17-110). M3xico. Trillas.
- 1vila, F., Betsab3, S., Duarte, Y., Guerrero, I., Lim3n, C., Maciel, R., Pe1a, M., & S1nchez, G. (2014). Perspectivas y entornos; una mirada a la virtualidad en la educaci3n. En Autor. *La migraci3n del aprendizaje en la sociedad del conocimiento* (pp.11-16). M3xico: PrintingArts.
- Barraza, A. (2010). La propuesta de intervenci3n educativa. *Propuesta de Intervenci3n Educativa* (1) 12-23 Recuperado de <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ElaboracionPropuestas.pdf>
- Bassedas, E., Huguet, T., Marrod1n, M., Oliv1n, M., Planas, M., Rossell, M., Seguer, M., & Vilella, M. (1989). Intervenci3n educativa y diagn3stico psicopedag3gico. En autor, *El diagn3stico psicopedag3gico* (pp.49-72). Espa1a: Edici3n Paid3s.

- Basterretche, J. (2007). Telefonía Móvil. *Dispositivos Móviles. (1) 1-36* Recuperado de <http://exa.unne.edu.ar/informatica/SO/tfbasterretche.pdf>
- Bisquerra, R. (1998). La evaluación psicopedagógica. En autor. *Modelos de orientación e intervención psicopedagógica* (pp. 302). Barcelona: Praxis.
- Brooker, C., Schur M., & Jones R. (2016) Wright J. (Schur, M. (2016). [Nosedive “Caída en picada”]. Brooker, C., Jones. A, & Reisz, B. Reino Unido: Zeppotron.
- Castillo, S. & Cabrerizo, J. (2011). Evaluación de la intervención socioeducativa. En autor. *Evaluación de ámbitos de intervención socioeducativa* (pp.127-146). Madrid, España: Pearson.
- Camacho, S., Maldonado, G., Zarazúa, A., Moreno, B., Hernández, B., y Pérez, B. (2014). La entrevista como técnica de investigación cualitativa. *Como hacer investigación cualitativa; fundamentos y metodología*. Recuperado de: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n7/r1.html>
- Cebrián, M., Sánchez, J., Ruiz, J., & Palomo, R. (2009). El impacto de las tic en los centros educativos. En Autor. *Evaluación del impacto de las TIC en los centros educativos* (pp.17-27). Madrid, España: Editorial Síntesis.
- Cohen, E. & Franco, R. (2003). Evaluación de proyectos sociales. En Autor. *Análisis costo-beneficio* (pp. 71-1998). Buenos aires, Argentina: Siglo veintiuno editores.
- Fonseca, T. (2014). La Educación y los avances tecnológico. En autor. *Centro estatal de tecnología educativa. 1(1)* Recuperado de <https://prezi.com/m-uavidllabq/la-educacion-en-mexico-y-los-avances-tecnologicos/>
- Gutierrez, J. (2014). Criterios de control. En Autor. *Criterios para establecer control y medidas de intervención en el medio. 1(1)* Recuperado de

<https://prezi.com/zenunsssetvoq/criterios-para-establecer-control-y-medidas-de-intervencion/>

Hernández, S., Fernández, L., & Baptista, P. (2014). Metodologías de la investigación. En Autor. *Concepción o elección del diseño de investigación* (pp. 126-168) México: Edamsa

INEA. (2015). Población de 15 años o más en Rezago Educativo por Genero y Grupos Quinquenales de edad. *Encuesta intercensal*. Recuperado de http://www.inea.gob.mx/transparencia/pdf/rez_censo_edos/rez_ei15_gen_edad_14.pdf

INEGI. (2017). Diagnóstico del municipio. En Autor. *Zapotlán el grande diagnóstico del municipio* 11-13. Recuperado de <http://iieg.gob.mx/contenido/Municipios/ZapotlanElGrande.pdf>

Marqués, P. (2012). Impacto de las Tics en la educación. En autor. *Impacto de las tic en la educación: funciones y limitaciones* 1-15. Recuperado de <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>

Martínez, J. (2011). >TECNO-ESTRÉS. Ansiedad y adaptación a las nuevas tecnologías en la era digital. En autor. 7. *Ocio arriesgado. Redes sociales y ciberacoso..* (pp. 171-186). Madrid: PAIDÓS

Martínez, J. (2011). >TECNO-ESTRÉS. Ansiedad y adaptación a las nuevas tecnologías en la era digital. En autor. 8. *Tecnoadicciones.* (pp. 187-201). Madrid: PAIDÓS

Moya, E. (2009). La Puntualidad. En Autor. *FenixNews; La puntualidad*. Recuperado de <http://puntodevistaypropuesta.blogspot.com/2009/01/la-puntualidad.html>

Nuño, A. (2017). Tecnología dentro de aula de clases. *Modelo educativo para la educación obligatoria.* (2), 13-26. Recuperado de

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/198738/Modelo_Educativo_para_la_Educacion_Obligatoria.pdf

Papalia, D. E., Wendkos, S., & Duskin, R. (2005). Desarrollo Humano. En Autor. *Cápítulo II Desarrollo físico y cognitivo en la adolescencia*. (pp. 411-446). Colombia: McGraw-Hill Interamericana . S.A.

Padilla, M. (2002). Técnicas e instrumentos para el diagnóstico y la evaluación educativa. En Autor. *Introducción al diagnóstico y la evaluación en educación* (pp. 17-63). Madrid, España: CCS, Alcalá.

Prensky, M. (2013). Enseñar a nativos digitales. En autor. *Usar la tecnología en la coasociación* (pp.129-144). México: SM.

Roamor, Y. (2013). Asesoría y trabajo con grupos. *Luchosteel* (1) Recuperado de <http://luchosteel.blogspot.mx/2013/10/el-diagnostico-psicopedagogico.html>

Rodriguez, M. (2010). Características de un curso para lograr la formación integral. En autor. Dcb, Características de un curso, para lograr la formación integral. Recuperado de http://dcb.fi-c.unam.mx/Eventos/Foro4/Memorias/Ponencia_24.pdf

Rojas, E. & Hurtado, J. (2016). Tipos de Metodología de la Investigación – Cómo Hacer una Metodología. *Aprenderlyx*. Recuperado de <http://aprenderlyx.com/tipos-de-metodologia-de-investigacion/>

Sánchez, E. (2007). El taller pedagógico una alternativa de actualización. *Universidad Pedagógica Nacional*. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/25229.pdf>

Sánchez, S. (1983). Diccionario de las ciencias de la educación A-H (P. 76). Madrid: Santillana.

- SEIJAL. (2013). Espacio Geografico. *Zapotlán el grande*. Recuperado de <https://www.jalisco.gob.mx/es/jalisco/municipios/zapotlan-el-grande>
- SENCE. (2018). Lista de cotejo. *Sence, Instrumentos de evaluación*. Recuperado de http://www.sence.cl/601/articles-4777_recurso_10.pdf
- Tecnosfera. (2014). El uso excesivo del celular podría cambiar su cerebro. *Tecnosfera El tiempo* 1(1) Recuperado de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-14568660>
- Temas de Interés. (2016). Las tecnologías en tu vida. *Theticsinyourlife*; Recuperado de <https://theticsinyourlife.blogspot.com/2016/05/conceptos-de-tecnologia-informacion.html>
- UNICEF. (2002). La etapa de adolescencia. *Adolescencia una etapa fundamental* .(p.85). Lugar: Nueva York; Recuperado de http://www.unicef.org/ecuador/pub_adolescence_sp.pdf
- Valderrama, L. (2012). Tecnicas e intrumentos de evaluacion. *Evaluación a través de las escalas*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/mleonvalderrama/evaluacin-a-travs-de-las-escalas>
- Vargas, I. (2004).La evaluación educativa. *La evaluación educativa: concepto, períodos y modelos*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/447/44740211.pdf>
- Weinberg, M. L. (2015). Perspectives on pyschological Science: Adiccion al movil. *NeuroMéxico ¿Cómo afectan los dispositivos móviles a los adolescentes?* Vol 10 (6) Recuperado de <http://www.neuromexico.org/2015/11/18/como-afectan-los-dispositivos-moviles-a-los-adolescentes/>

Anexos

Guion de entrevista a los docentes

1. De acuerdo a su experiencia ¿Qué usos le dan al celular los alumnos en la clase?
2. ¿Considera que la utilización de los celulares en el aula divide la atención del estudiante provocando un déficit en su atención?
3. ¿Cómo docente cuál es su posición con los alumnos respecto al uso del celular en aula?
4. ¿Ha tenido alguna experiencia en la que el uso del celular en el aula fue causa de conflicto con un estudiante? ¿De ser así podría contarnos que sucedió?
5. En las actuales circunstancias, con el celular dentro del aula ¿Cómo puede el docente orientar la atención de los alumnos a la tarea?
6. ¿En la materia que usted enseña es posible utilizar el celular con fines didácticos? ¿De qué manera?
7. ¿Qué cambios provocaría incorporar el celular como herramienta didáctica en la clase?
8. Alguna vez hizo uso del celular dentro del aula para:
 - () Enviar un mensaje.
 - () Leer un mensaje.
 - () Recibir un llamado.
 - () Hacer un llamado.
 - () Consultar la hora.
 - () Agenda información.
 - () Buscar información en internet.
 - () Otros especificar: Consultar calendario.
 - () Nunca use el celular en el aula.

Encuesta a los alumnos.

Nombre: _____ Edad: _____ Grado: _____ Sexo: _____

1. ¿Cuenta usted con teléfono celular?
a) Si b) No c) si, pero mi padre no me permiten traerlo a la secundaria.
2. ¿A qué edad tuvo su primer teléfono celular?
a) 8-10 b) 11-13 c) 14-15 d) otro especifique:
3. ¿Cuál es el uso prioritario que le da a su teléfono celular?
a) Conversar/chatear/hablar con mis amigos b) Comunicación con mis padres/familiares c) Distracción/ escuchar música /sentirse acompañado
4. ¿Cuándo olvida su teléfono celular usted:
a) Siente que le falta algo/hace parte de su vida b) Se devuelve a buscarlo c) Le da igual d) hace lo imposible por recuperarlo
5. ¿Con qué frecuencia utiliza el celular dentro de clases?
a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca
6. ¿Para qué fines utiliza su celular dentro del aula?
a) Para investigación b) Para videojuegos c) Redes sociales d) Para comunicación con padres
7. ¿Los docentes le permiten utilizar el celular dentro de clases?
a) Siempre b) casi siempre c) Algunas veces d) Nunca
8. ¿Te han retenido el celular durante clase?
a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca
9. ¿Con que frecuencia te lo retienen?
a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca
10. ¿Qué tan importante es para ti toda la información que obtienes de tu celular?
a) Imprescindible b) mucho c) normal d) no le pongo mucha atención e) nada



Universidad Pedagógica Nacional (Unidad 144)
Licenciatura en Intervención Educativa



La Observación

La observación permite evaluar e identificar a los sujetos estudiantes de secundaria) y el uso que dan a los dispositivos electrónicos en el aula de secundaria.

Propósito: Identificar las características de las situaciones desencadenantes (problemáticas) que se observan en la escuela secundaria.

Instrucciones: Coloca una flecha en el número con el cual consideres de cumple cada una de las afirmaciones antes mencionadas, considerando 1) nunca, 2) Casi nunca, 3) A veces, 4) Casi siempre y 5) siempre.

Indicadores	1	2	3	4	5
Los estudiantes se abstienen de ingresar a la secundaria sin celular (acorde a lo que su reglamento establece en el Capítulo I)					
El uso de dispositivos es propiciado por los docentes					
El docente retira los celulares a los alumnos que lo utilizan si autorización					
Los alumnos solicitan permiso para utilizar sus dispositivos móviles					
Más del 60% de los estudiantes tienen su celular en la paleta de su butaca					
Los alumnos son ágiles en las actividades con el fin de que después de su terminación puedan usar sus dispositivos electrónicos					
Se utilizan medidas normativas para que los estudiantes y docentes no utilicen el dispositivo móvil durante las clases/jornada laboral.					
Se utiliza con gran frecuencia el celular en el aula					
Es recurrente el uso de celulares por alumnos con todos los docentes					

Los docentes utilizan dispositivos móviles (celulares)					
La comunicación se ve modificada o influenciada por el uso de dispositivos móviles r					
Los dispositivos electrónicos son utilizados durante más de 5 ocasiones por alumnos					
Las actividades solicitadas por el docente mencionan el uso de dispositivos electrónicos					
Existe una comunicación fluida entre docentes que permite manejar la situación dentro del aula de clases					
Los docentes están capacitados para actuar acorde al instructivo (reglamento) institucional					



Universidad Pedagógica Nacional (Unidad 144)
Licenciatura en Intervención Educativa



Control de las actuaciones

Asegúrese de que aplique el mismo programa por todos los gestores, modificándose de forma coordina a aquellos elementos que no funcionan adecuadamente.

Instrucciones: marcar con X si elemento indicado se encuentra disponible para aplicar el programa (curso, taller, seminario, charla informativa, reunión, conferencia, etc.).

Indicadores	Si	No
1. Se ejecutan en tiempo y forman las actividades planificadas.		
2. Se realizan de forma individualizada		
3. Se realiza de forma colectiva.		
4. La actividad planificada es clara y precisa.		
5. Hubo modificaciones		
6. Existe coordinación por parte del personal (aplicador).		
7. Se encontró algún elemento que no funciono (objetivos, metodología, actividades).		
8. . se dejó de realizar una actividad prevista.		

Control de logística

Instrucciones: con honestidad, responde sí o no a las siguientes afirmaciones de esta lista de cotejo sobre el control de la logística que se llevó a cabo durante el proceso de intervención.

RECURSOS		SI	NO
H U M A N O S	Asistieron los participantes al programa y personal de apoyo		
	Los responsables del programa (interventores) 15 minutos antes de dar inicio		
	Los responsables del programa visten presentables (de acuerdo con el contexto)		
	Los participantes responsables del programa en equipo		
	Utilizan un vocabulario comprensible		
	Las indicaciones son entendidas de manera sencilla por los destinatarios		
	Se dirigen de manera respetuosa y muestran Ética profesional entre ellos y los destinatarios		
	Propicia la colaboración y trabajo en equipo		
	Mantienen un diálogo directo con los destinatarios (resuelven dudas y aceptan comentarios y sugerencias)		
	Mantiene el control y atención de los destinatarios		
M A T E R I A L E	-Los materiales son suficientes para la población		
	-Se cuenta con material necesario para cada actividad		
	Hay equipo disponible (laptop, cañón, bocinas, etc., diversos materiales necesarios) listo para utilizarse		
	-El material proporcionado fue de calidad		
	-Durante el proceso se presentó alguna situación conflictiva		
	-Fue necesario modificar la actividad por falta de recursos materiales (adecuaciones curriculares)		
	-Utiliza materiales tecnológicos atractivos para los destinatarios		

S	-los responsables tienen nociones básicas sobre la utilización de todos los materiales necesarios		
T I E M P O	-las actividades se desarrollaron en los tiempos previstos durante el proceso de intervención		
	-el tiempo en cada sesión fue suficiente y adecuado		
	-los responsables estuvieron en tiempo en forma		
	-los destinatarios llegaron a la hora acordada		
	-se redujo, mantuvo o incrementó el tiempo de cada sesión		
	-la aplicación de las actividades se mantuvieron (cronológicamente hablando, tiempo/ fecha y forma) según el diseño del programa		
	-hubo dominio absoluto de los responsables con los destinatarios durante las distintas sesiones		
I N F R A E S T R U C T U R A	-la actividad se puede desarrollar adecuadamente en el ambiente (espacio) proporcionado por la institución o seleccionado por las intervenciones		
	-el ares de trabajo estaba disponible		
	-el ares de trabajo mantiene un control de calidad (higiene)		
	-cuenta con espacios para cubrir las necesidades de los destinatarios (baños, cafetería, botiquín)		
	-existen suficientes pupitres y mesas para la población		
	-existe una iluminación y ventilación adecuada		
	-hubo distractores internos		
	-hubo distractores externos		
	-tienen áreas para actividades recreativas		
Económicos Financieros	-se obtuvo el recurso económico necesario para la compra de los distintos materiales		
	-los costes satisfacen únicamente a las actividades y población a intervenir		
	-fue compleja la financiación de los materiales		
	-hubo un monto total por sesión		
	-es accesible para todos los niveles de la población		

Control de Cobertura

“Asegurarse de que todos los destinatarios del programa se beneficien de la oferta de este”.

Instrucciones: Favor de marcar con una X si el elemento indicado se encuentra disponible para aplicar el programa (curso, seminario, taller, reunión, conferencia etc.)

			Si	No
Tienen derecho	1	El programa es idóneo para ser aplicado a todos los destinatarios del lugar.		
	2	Se está cumpliendo con el objetivo del programa.		
	3	Asisten los responsables del programa y personal de apoyo.		
Justificación social	4	Los usuarios se ven beneficiados con el programa.		
	5	Los destinatarios disfrutan y muestran entusiasmo al momento de realizar la actividad.		
	6	Los usuarios asisten al taller de manera constante.		
Destinatarios	7	El programa es motivador en los usuarios.		
	8	Se toman en cuenta las condiciones del espacio para la cantidad de destinatarios.		
	9	Se tiene en cuenta la cantidad de los destinatarios del programa para la aplicación de las actividades del taller.		
	10	Todos los destinatarios son beneficiarios del programa que se oferta.		

Control de eficacia.

Simbología
Eficacia: producir efecto (hacer algo)
Efectividad: se hace con los medios
Eficiencia: se hace con menos tiempo, esfuerzo y dinero

Instrucciones: Favor de marcar con una X si el criterio no se cumple y una √ si cumple con ese criterio.

		Eficacia	Efectividad	Eficiencia
Recursos humanos	Los coordinadores tuvieron una participación en el programa			
	Los destinatarios tuvieron una participación y asistencia en el programa			
Recursos materiales	El equipo digital ayuda a lograr los objetivos			
	Los materiales didácticos fueron adecuados			
	Los materiales utilizados en el programa fueron de calidad			
Recursos de infraestructura	El espacio donde se aplicó las actividades fue			
	Se predijo los espacios al realizar ajustes			
	El mobiliario previsto fue			
	Las condiciones del espacio fueron adecuadas y pertinentes			
Recursos económicos	Como fue la gestión de los materiales			
	Los gastos de trasportes utilizados fueron			
Recursos de tiempo	El tiempo destinado en las actividades fue de manera			
	El tiempo de aplicación del programa fue de manera			

Criterios normativos de evaluación

Responde honestamente la siguiente lista de cotejo tomando en cuenta la simbología de esta manera: S (Siempre), CS (Casi Siempre), AV (A Veces), CN (Casi Nunca) y N (Nunca).

	Indicadores	S	C	A V	C N	N
Participación activa	Todos los miembros han participado en la actividad activamente.					
	Comprenden las instrucciones y reglas de la actividad.					
	Cumplen con las normas establecidas para llevarlo a cabo.					
	Disfrutan y muestran entusiasmo al momento de realizar la actividad.					
Puntua lidad	Asiste con puntualidad y regularidad al curso.					
	Es constante con los trabajos que se realizan en el curso.					
Trabajo colaborativo	Utilizan estrategias comunicativas para interactuar con el grupo.					
	Animan y estimulan la participación de las actividades propuestas					
	Se integran bien en los diferentes equipos.					
Permane ncia	Los alumnos estuvieron presentes durante toda la sesión programada.					
	Los alumnos salieron constantemente durante la realización de la actividad.					

Sesión No. 1

Introducción: A continuación, se presenta la primera carta descriptiva, en la cual se trabajará con la presentación “Nomofobia”, como estrategia de intervención educativa.

Enfoque: Se pretende utilizar las Tics para la presentación y visualización de las diapositivas y videos, sin embargo, el enfoque principal de esta sesión se basa en la concientización que se pretende que los alumnos logren, e identifiquen la importancia y beneficios de no abusar.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3”E”.

Nombre y Número de actividad: Actividad No. 1 Presentación Nomofobia:

Objetivo: Identificar mediante un test el nivel de adicción al celular a fin de concientizar sobre su uso desmedido e inadecuado.

Descripción de actividades:	Tiempo:
<p>Inicio: Explicación de la estrategia “Caja canasto” a docentes o alumnos de la institución (Ver anexo 25)</p>	10 minutos.
<p>Desarrollo: Se realiza una presentación (Ver anexo 26) que comienza con un test de nomofobia para que los estudiantes se autoevalúen e identifiquen cuál es su grado de adicción al uso del celular, así mismo se presentan diversos videos que contribuyen al logro del objetivo.</p>	30 minutos.
<p>Cierre: Se pretende que los alumnos participen y reflexionen cuál es su nivel de</p>	10 minutos

<p>adicción. Deberán entregar una hoja en la que mencionen su ponderación de nivel de nomofobia y que mencionen 10 recomendaciones que harían para que sus compañeros disminuyan el uso de su celular, y quienes aún están en rangos leves, prevengan adicción al móvil.</p>		<p>Total</p> <p>50 minutos</p>
<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas. • Caja canasto. • Lápiz/lapicera. • Proyector. • Laptop. • Diapositivas. 	<p>Producto:</p> <p>Ficha con análisis argumentativo sobre la adicción al móvil.</p>	<p>Referencia:</p> <p>(Nomos, 2016) (Maite, 2012) (Sneakers Mx. 2017)</p>

Sesión No. 2

Introducción: A continuación se presenta la elaboración de un reglamento que tiene como fin establecer reglas por los mismos alumnos dentro del aula de clases.

Enfoque:

Se pretende utilizar algunos recursos materiales para la realización del reglamento tales como una cartulina y marcadores dejando que los alumnos utilicen su creatividad, pero el objetivo primordial de la actividad es establecer reglas dentro del aula para la disminución del teléfono celular dentro del aula.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E^a.

Nombre y Número de actividad: Actividad No. 2 Elaboración de un reglamento

Objetivo: Establecer reglas dentro del salón de clases sobre el uso de los dispositivos móviles para disminuir su uso.

Descripción de actividades:

Tiempo:

Inicio:

Se forman equipos al azar con la dinámica llamada “Los animales” la cual consiste en entrega un papel con el nombre de un animal (la cantidad de animales dependerá de la cantidad de grupos que se quieran formar), cuando todos tienen su animal comienzan a realizar el sonido de este, buscando sus iguales para así formar los equipos correspondientes.

5 minutos.

Desarrollo:

Se les entrega una cartulina y marcadores a cada uno de los equipos formados, una vez que los alumnos están en equipos se les pide que

30 minutos.

<p>formulen un reglamento para el salón de clases sobre el uso del celular dentro del aula y además deben realizar una pequeña conclusión donde expliquen acerca del por qué consideran necesario el cumplimiento del reglamento que realizaron como equipo.</p>		15 minutos
<p>Cierre:</p> <p>Como parte final debe pasar un representante de cada equipo a exponer sus conclusiones y el reglamento que realizaron para que finalmente se realice una votación de las reglas que se desean dejar para su cumplimiento dentro del aula.</p>		Total
		50 minutos
Materiales:	Producto:	Referencia:
<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina. • Marcadores. • Papelitos con nombre de los animales. 	Reglamento	

Sesión No. 3

Introducción: A continuación se presenta la actividad de fijación de metas por cada uno de los alumnos, esto con la finalidad de mejorar las conductas no deseadas sobre el uso desmedido del teléfono celular en el aula.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E^a.

Nombre y Número de actividad: Actividad No. 3 Fijación de metas

Objetivo: Establecer metas para que se pueda mejorar las conductas no deseadas.

Descripción de actividades:

Tiempo:

Inicio:

Primero se anota en el pizarrón la frase “En nuestros locos intentos, renunciamos a lo que somos por lo que queremos ser, ¡Que el celular no te robe la vida!, enseguida se les pide analicen la frase y realicen una pequeña reflexión en su cuaderno acerca de lo que quiere decir para ellos la frase o lo que piensan acerca de ella.

10 minutos.

Desarrollo:

Se les hace la entrega a cada uno de los alumnos de una hoja con el siguiente contenido, en el que deben subrayar aquellos aspectos que los describen:

30 minutos.

- ❖ Constantemente mando mensajes de texto (whatsapp) dentro del aula.
- ❖ La mayoría de veces no pongo atención a la clase por estar en redes sociales.
- ❖ Con frecuencia escucho música con audífonos en clases

<p>Una vez subrayados los aspectos que los describen, el alumno debe elegir uno y establecer metas para de esa manera poder mejorar la situación no deseada.</p> <p>Se anota de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mi meta es mejorar en..... ➤ Para lograrlo voy a..... <p>Cierre:</p> <p>Como parte final debe realizar una técnica grupal titulada “De la china llego una nao”, con el fin de general participación por parte de los alumnos acerca de sus metas planteadas en la actividad.</p> <p>La técnica grupal consiste en mencionar nombres de frutas, verduras, animales o lo que el encargado de la actividad decida, después de esto los alumnos deberán completar la frase: De la china llego una nao cargada de (el objeto que el aplicador haya seleccionado) y conforme vallan respondiendo rotular una pelota y quien repita el mismo nombre o tarde más de 10 segundos en responder deberá compartir sus metas planteadas en el desarrollo de la actividad.</p>		<p>10 minutos</p> <p>Total</p> <p>50 minutos</p>
Materiales:	Producto:	Referencia:
<ul style="list-style-type: none"> • Hoja con el contenido de la actividad. • Lapiceras. • Marcadores para pintaron. • Pelota. 	<p>Hoja con el contenido de fijación de metas de cada uno de los alumnos</p>	

Sesión No. 4

Introducción: A continuación se presenta la actividad llamada “En busca de la mejor solución” que tiene como objetivo primordial fomentar la integración, la comunicación y el trabajo en equipo, ayudándoles a conocerse y valorar la riqueza de cada uno de los alumnos.

Estrategia: se pretende que mediante la actividad los alumnos concienticen sobre los daños que causa la utilización del celular en desproporción.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E”.

Nombre y Número de actividad: Actividad No. 4 en busca de la mejor solución

Objetivo: Fomentar la integración, la comunicación y el trabajo en equipo, ayudándoles a conocerse y valorar la riqueza de cada uno de los alumnos.

Descripción de actividades:

Tiempo:

Inicio:

Se forman 5 equipos en el grupo con la dinámica de los caramelos la cual consiste en repartir los caramelos al azar a los alumnos con los que se estará trabajando (puede hacerse cuando recién empiezan a llegar) y se les pide que no lo coman todavía. En el momento necesario se les pide que se reúnan con los que tienen el mismo color de envoltorio y trabajan juntos

10 minutos.

Desarrollo:

Una vez formados los equipos entregarles la frase de una problemática acerca del uso desmedido del teléfono celular, en cada uno de los problemas entregados se debe realizar una historia referente las consecuencias que causa el uso en desproporción, se les pide que

30 minutos.

<p>organicen una pequeña dramatización sobre la problemática en donde deben dar solución a dicho problema.</p> <p>La frase de cada una de las problemáticas se presenta a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accidentes a causa del uso desmedido del teléfono celular • Bajas calificaciones a causa del uso desmedido del teléfono celular. • Problemas en el noviazgo a causa del uso desmedido del teléfono celular. • Estrés a causa del uso desmedido del teléfono celular. • Dependencia al celular. <p>Cierre:</p> <p>Como actividad de cierre se realiza la dinámica del anillo y el lápiz, en el que los integrantes de cada uno de los equipos deben formar un círculo (cada integrante con su equipo) se les pide que saquen un lápiz cada uno de los alumnos y salir a la cancha a realizar la dinámica que consiste en pasarse un anillo con el lápiz en la boca, el equipo que termine de pasar el anillo al final pasa primero a leer la historia realizada con la problemática y representar su dramatización y así sucesivamente.</p>		10 minutos
		Total
		50 minutos
Materiales:	Producto:	Referencia:
<ul style="list-style-type: none"> • Frase con la problemática. • Dulces. • Lapiceras. • Anillos. 	<p>Historia sobre las consecuencias del uso desmedido del teléfono celular</p>	

Sesión No. 5

Introducción: A continuación, se presenta la quinta carta descriptiva, en la cual se trabajará con la inteligencia artística que menciona Howard Gardner, para desarrollar habilidades y conocimientos de impacto en los estudiantes.

Enfoque: esta actividad tiene un enfoque creativo, que permite que los estudiantes descubran sus habilidades artísticas y exploten su potencial.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E^a	
Nombre y Número de actividad: Actividad No. 5 Concurso de Dibujo	
Objetivo: Explotar las capacidades artísticas de los estudiantes, ante la realización de un dibujo que represente las consecuencias que provoca el abuso del uso del celular en la vida adolescente.	
Descripción de actividades:	Tiempo:
<p>Inicio:</p> <p>Comenzar brevemente con algunas actividades (por lo menos 5 “gradualmente”) de gimnasia cerebral (Ver anexo 29) para mejorar la creatividad, concentración y retención de información de los estudiantes.</p>	5 minutos.
<p>Desarrollo:</p> <p>Entregar una hoja blanca a cada estudiante, explicarles que tienen que elaborar un dibujo en 40 minutos, donde expresen las consecuencias que los adolescentes pueden ocasionarse o provocar por un uso irracional del móvil. (Se recomienda reproducir música para facilitar el proceso creativo de los estudiantes).</p>	40 minutos.
<p>Cierre:</p>	

De acuerdo a una selección aleatoria “los que se consideren con mayor impacto” y posteriormente d modo voluntario, se les solicita que se observen los diversos dibujos, identifiquen el impacto o las conclusiones que pueden obtener en base a él, y que los seleccionados expresen ¿por qué elaboraron ese dibujo? y ¿qué significa o que quisieron representar con él?		5 minutos
		Total
		50 minutos
Materiales:	Producto:	Referencia:
<ul style="list-style-type: none"> • Hoja blanca. • Colores/crayolas. • Lápiz/lapicera. • Bocinas/música. 	Dibujo y análisis cualitativo sobre lo que reflejan en su imagen.	

Sesión No. 6

Introducción: A continuación, se presenta la sexta carta descriptiva, en la cual se trabajará con la creación de una carta aleatoria, para desarrollar habilidades de comunicación generando impacto en los estudiantes y su común forma de comunicarse mediante dispositivos, redes sociales y aplicaciones.

Enfoque: esta sesión tiene un enfoque conductual, en la que la personalidad de cada uno, sus conocimientos, madurez y emociones serán puestos a prueba en masa (grupo), buscando una conducta proactiva de acuerdo al proyecto.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E^a.	
Nombre y Número de actividad: Actividad No. 6 Carta aleatoria	
Objetivo: Crear un vínculo afectivo emocional con algún compañero (a), mediante una comunicación escrita en la que no participe ningún medio audiovisual (electrónico). (Concientizar sobre el uso de medios reales para una comunicación proactiva)	
Descripción de actividades:	Tiempo:
<p>Inicio:</p> <p>La actividad inicia con la integración de binas, esta será aleatoria; es decir, debajo de cada butaca se pegara una papeleta que contenga un emoji (Ver anexo 24), es preciso mencionar que solo hay dos emojis idénticos y que no se pueden intercambiar, las binas se deben encontrar en silencio y colocarse juntos.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Entregar una hoja blanca a cada estudiante, explicarles que deben elaborar una carta en la que escriban su despedida definitiva a esa persona, es decir, deberán imaginar que no se volverán a ver en un largo</p>	<p>5 minutos.</p> <p>40 minutos.</p>

<p>tiempo y que es la única manera en la que pueden despedirse, por lo que deciden escribir la carta para hacerle saber lo importante que fue en su vida, cuanto aprecia su amistad, lo mucho que le extrañara, los bonitos recuerdos que tuvo a su lado, las memorias inolvidables, los enojos, las cosas graciosas, en fin, todo lo que pueda decir en una carta (ellos establecen el límite).</p>		
<p>Cierre:</p> <p>De acuerdo a una selección aleatoria, y posteriormente de manera voluntaria, se les solicita que se observen mutuamente, se ponga de pie en su lugar y se lean en voz alta esa carta. Se solicita una reflexión en basa a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Habías hecho esto antes? ¿Cuál es la diferencia entre escribir esa carta en un whatsapp o Facebook, a escribirla en una carta?</p> <p>¿Cómo te sentiste? ¿Te gustaría hacerlo de nuevo con las personas que son importantes para ti? ¿Qué le dirías a quienes siguen haciéndolo tras una pantalla táctil? ¿Qué aprendes con esta actividad, cuál es tu reflexión, anécdota, moraleja o aprendizaje?</p>		5 minutos
		Total
		50 minutos
Materiales:	Producto:	Referencia:
<ul style="list-style-type: none"> • Hoja blanca. • Lápiz/lapicera. • Bocinas/música. • Emojis. • Cinta. 	<p>Carta</p> <p>Conclusiones, reflexiones, anécdotas, moralejas y aprendizajes de cada estudiante.</p>	

Sesión No. 7

Introducción: A continuación, se presenta la séptima carta descriptiva, en la cual se trabajará con la creación de un cuento, como técnica de psicoterapia, invitando a los estudiantes a exteriorizar aquellas situaciones en las que los móviles o dispositivos electrónicos llegaron a afectar y conflictuar su individualidad.

Enfoque: esta sesión tiene un enfoque psicoterapéutico, en la que la personalidad de cada uno, sus experiencias o antecedentes, problemas y emociones serán puestos a prueba con una técnica de proyección.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E^a.	
Nombre y Número de actividad: Actividad No. 7 El cuento como técnica psicoterapéutica.	
Objetivo: identificar y expresar la influencia negativa que la comunicación digital tiene en la vida de los adolescentes, así mismo asimilar la importancia de saber comunicarnos de manera asertiva y clara sin interacción de medios digitales.	
Descripción de actividades:	Tiempo:
<p>Inicio: Se elaboran binas y se les entrega a cada una un papelito con una ubicación (Ver anexo 31), se explica que se tendrá que vendar los ojos una persona, mientras la otra únicamente puede tomarle la mano y dar indicaciones para llegar a tiempo a la ubicación solicitada. Al llegar o al término de tiempo se cambian los roles para regresar al aula de clases.</p>	12 minutos.
<p>Desarrollo: Entregar una hoja blanca a cada estudiante, explicarles que deben</p>	20 minutos.

<p>elaborar una cuento llamado: “la granja”, deberán imaginar una situación en la que un móvil los meta en problemas, es personaje más importante será el celular, sin embargo la cantidad y los demás personajes (animales) serán seleccionados por los estudiantes (ellos establecen el límite, mínimo ½ cuartilla).</p> <p>Cierre:</p> <p>De acuerdo a una selección aleatoria, y posteriormente de manera voluntaria, se les solicita que se ponga de pie en su lugar y se lean en voz alta su cuento. Se solicita una reflexión en basa a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Habías hecho esto antes? ¿El móvil te ha metido en problemas en más de una ocasión? ¿Cómo te sentiste? ¿Te han sucedido situaciones como las que leyeron tus compañeros? ¿Te gustaría compartir este cuento con las personas que son importantes para ti? ¿Qué le dirías a quienes han tenido problemas más fuertes a causa del móvil? ¿Qué les dirías a los familiares de víctimas que han muerto por nomofobia? ¿Qué aprendes con esta actividad, cuál es tu reflexión, anécdota, moraleja o aprendizaje?</p>		18 minutos
		Total
		50 minutos
Materiales:	Producto:	Referencia:
<ul style="list-style-type: none"> • Hoja blanca. • Lápiz/lapicera. • Paños. • Ubicaciones. 	<p>Cuento</p> <p>Conclusiones, reflexiones, anécdotas, moralejas y aprendizajes de cada estudiante.</p>	

Sesión No. 8

Introducción: A continuación, se presenta la octava descriptiva donde se trabajará con una actividad estimulando la creatividad e inteligencia de los alumnos.

Enfoque: Se pretende utilizar la creatividad y experiencias de los alumnos logrando que identifiquen las causas y afectaciones del uso del teléfono móvil dentro del salón de clases mediante un cuento.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E^a.

Nombre y Número de actividad: Actividad No.8 Cuento vivo:

Objetivo:

1. Lograr que los alumnos se proyecten en sus propias acciones y consecuencias del uso del teléfono móvil en el aula.
2. Descubrir la capacidad creativa que tiene cada alumno sin necesidad de ayuda del teléfono móvil.

Descripción de actividades:

Tiempo:

Inicio:

Se hará una dinámica con los alumnos teniendo como objetivo formarlos en grupos pequeños se dividirán en cuatro equipos, para ello se llevara a cabo una dinámica llamada “números” consiste en lo siguiente:

15 minutos

MATERIALES:

Cartones u hojas con los números del 0 al 9.

DESARROLLO:

Se distribuyen las hojas enumeradas a los participantes.

El instructor dice un número, ejemplo 827, se acomodan llevando su cartel de manera visible.

Se hace un ensayo antes de integrar los equipos, los números para integrar pueden ser los siguientes: 623, 547, 1089.

Quien valla formando la cantidad será un equipo.

Desarrollo:

- I. El asesor debe colocar las cartulinas de una manera en que el resto del grupo no pueda leer lo que se está escribiendo.

- II. El asesor explica el desarrollo de la dinámica: Yo les daré un tema para que ustedes desarrollen una historia. Un representante del equipo deberá pasar la cartulina que tiene asignado e iniciara la historia, tendrá tres minutos para realizar esta actividad.

30 minutos

El tema es: “El uso desmedido del teléfono móvil dentro del salón de clases”

Después pasara otro integrante del equipo y continuara la historia. Se repetirá el mismo procedimiento hasta que hayan pasado todos los integrantes del equipo. El último integrante tendrá que de redactar el final de la historia.

- III. El asesor pide al primer integrante de cada subgrupo que se coloque frente a la cartulina que su grupo tiene asignado. El Facilitador dice en voz alta el tema donde ellos tendrán que darle un nombre a su historia y le pide al participante que lo anote en la cartulina. Así mismo, les indica que comiencen a redactar el inicio de la historia. Pasados cinco minutos el asesor dice “Tiempo Terminado” y solicita al participante que regrese a su equipo y lo sustituya otro de sus compañeros.

Cierre:

Al terminar de pasar todos los integrantes de los equipos el asesor reúne

<p>al grupo y pide que cada equipo nombre un representante para que lea al grupo su Historia.</p> <p>Se realizara como cierre la dinámica de Boom, que consiste en formar un círculo.</p> <p>La coordinadora o el coordinador levantarán un objeto y lo suelta para que caiga al piso.</p> <p>Se le debe pedir a uno de los alumnos que reconozca el objeto que se dejó caer, si no lo reconoce el alumno deberá decir qué reflexión le deja los cuentos.</p>		20 minutos
		Total
		65 minutos
Materiales:	Producto:	
<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas. - Marcadores para cada equipo. 	Cuento.	

Sesión No.9

Introducción: A continuación, se presenta la novena actividad donde se pretende que los alumnos descubran las actividades que pueden realizar sin utilizar los dispositivos móviles.

Enfoque: Se pretende utilizar la creatividad e imaginación de los alumnos para que logren descubrir las que se pueden realizar actividades más divertidas que utilizar únicamente el dispositivo móvil.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E^a.

Nombre y Número de actividad: Actividad No.9 Exploración de alternativas:

Objetivo:

Incrementar la creatividad de los estudiantes mientras evita el uso de dispositivos celulares en clase.

Descripción de actividades:

Tiempo:

Inicio:

Se les proyectara el video “convivir en familia nos une, vívelo”

<https://www.youtube.com/watch?v=74gywmFvDI4>

2 minutos

Desarrollo:

Se les entrego de una hoja blanca y se les pidió que saquen un lápiz y una lapicera.

Una vez que los alumnos tienen una hoja blanca y su lápiz se les pide que realicen un listado con las cosas que más les gusta hacer, con la consigna de que no mencionen el uso de ningún medio electrónico.

15 minutos

Cierre:

se pidió a los alumnos que formen un círculo todos sentados en sus sillas,

<p>el líder se queda de pie y pasa al centro de círculo y dice</p> <p>"EL CARTERO TRAJÓ CARTAS PARA TODOS LOS QUE TRAEN ZAPATOS NEGROS" entonces todos los que lleven zapatos negros se cambian de silla, no se vale cambiarse a la silla de al lado, y el líder en ese momento, cuando todos estén buscando sillas corre a sentarse en una y tiene que quedarse una persona sin silla, esa persona se le pide que comparta al grupo su lista elaborada en la actividad anterior una vez compartiéndola toma el lugar al centro del círculo y puede decir otra cosa como "EL CARTERO TRAJÓ CARTAS PARA TODOS LOS QUE TIENEN CABELLO" entonces todos saldrán corriendo a cambiarse de silla y quien valla perdiendo se les pedirá que compartan su lista al resto del grupo.</p>	<p>28 minutos</p>
	Total
	<p>45 minutos</p>
Materiales:	Producto:
<ul style="list-style-type: none"> - Hojas blancas. - Lápiz. - Lapiceras. 	<p>Listado de actividades.</p>

Sesión No. 10

Introducción: A continuación, se presenta la décima sesión, que presenta una actividad donde consiste en la proyección de un video análisis “La triste realidad de nuestra situación actual (Adictos al Smartphone) para que los alumnos concienticen el gran problema que nos encontramos en la actualidad a causa del teléfono móvil.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E”.

Nombre y Número de actividad: Actividad No.10 La realidad:

Objetivo:

Concientizar el uso desmedido de dispositivo móvil en la vida cotidiana.

Descripción de actividades:

Se les entregara a los alumnos una hoja donde ellos deberán anotar la siguiente pregunta y darle una respuesta.

Tiempo:

Inicio:

¿Qué efectos negativos causa el uso desmedido del teléfono móvil?

Desarrollo:

Se les proyectara un Video análisis “La triste realidad de nuestra situación actual (Adictos al Smartphone).

<https://www.youtube.com/watch?v=N3-8kieXfbw>

Enseguida en la misma hoja tendrán que poner una opinión personal sobre el video proyectado.

10 minutos

Cierre:

Para finalizar se debe realizar la actividad de stop :

<p>1. Al comienzo se debe escoger quien va a comenzar el juego diciendo la frase: “Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es nombrando el País, Número, Fruta, Verdura, etc. de un compañero.</p>	<p>10 minutos</p>
<p>2. Todos los jugadores ponen un pie en las divisiones anteriormente establecidas y uno va a decir la frase "Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es dice el nombre de un compañero: País, Numero, Fruta, Verdura, etc. y todos salen corriendo menos al que escogieron que iniciara el juego, poniéndose este último lo más rápido en el centro del circulo gritando “STOP” y todos sus compañeros se tienen que inmovilizar.</p>	<p>25 minutos</p>
<p>3. El compañero del centro escoge alguno de sus amigos para tratar de adivinar el número de pasos que los separa. Si acertó se le tendrá que compartir la respuesta de la pregunta que se les planteo al principio junto con su opinión personal sobre el video análisis, sino será de manera contraria se le ara la pregunta al mismo que no adivino los pasos.</p>	<p>45minutos</p>
<p>Materiales:</p>	<p>Producto:</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Video de la triste realidad de nuestra situación actual (adictos al Smartphone). - Proyector. - Computadora. 	<p>Opinión personal sobre el video análisis.</p>

Sesión No. 11

Introducción: A continuación, se presenta la sesión once, que muestra una actividad que consiste en la proyección de un capítulo de la serie Black Mirror titulada "caída en picada".

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E^a.

Nombre y Número de actividad: Actividad No.11 Caída en picada

Objetivo: comparar las predicciones que hace Black mirror con la actualidad; sobre el uso inapropiado (desmedido) del móvil, para así sensibilizar a los estudiantes en términos académicos de lo necesario que es centrar la atención en las clases y que aumenten sus habilidades y conocimientos básicos.

Descripción de actividades:

Tiempo:

Inicio:

Reflexiona: Te has puesto a pensar en todo lo que pierdes mientras estas tras una pantalla. Anota tu reflexión sobre ello.

5 minutos

Desarrollo:

Se les proyectara en la sala audiovisual la serie titulada "Caída en picada", al término de la serie se les pide a los alumnos que anoten una reflexión sobre el capítulo.

50 minutos

Cierre:

Para finalizar se debe realizar la actividad de la pelota preguntona:

Se hace una rueda con todos los integrantes del grupo.

Se les facilitara una pelota y será necesario el uso de un reproductor de música. Al inicio de la música la pelota se ira rotando por cada uno de

<p>los alumnos del grupo, de forma que no pare hasta que la música deje de escucharse.</p> <p>La persona que tenga la pelota en el momento en que no se escuche la música pierde y se le pide que comparta su reflexión acerca de la reflexión inicial y sobre la serie.</p>	<p>5 minutos</p>
	Total
	60minutos
Materiales:	Producto:
<ul style="list-style-type: none"> - Capitulo "Caída en picada" (descargado). - Proyector. - Computadora. - Pelota. - Reproductor de música. 	<p>2 reflexiones con comentarios analíticos de los estudiantes, quienes se auto analizan, posterior a sus compañeros. Y finalmente crean una reflexión sobre el uso desmedido del móvil y las consecuencias que este puede propiciarles.</p>

Sesión No. 12

Introducción: A continuación, se presenta la sesión doce que consiste en presentar el video: "Levanta la mirada", la cual refiere el comportamiento desmedido con el que los estudiantes utilizan redes sociales dentro del aula.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón 3"E".

Nombre y Número de actividad: Actividad No.11 Levanta la mirada y apaga la pantalla

Objetivo: analizar la influencia que tiene actualmente utilizar el móvil en su vida estudiantil y cotidiana para que sean capaces de discernir y tomar decisiones apropiadas para su beneficio académico.

Descripción de actividades:

Tiempo:

Inicio:

Reflexiona: ¿Son capaces de divertirse sin recurrir a la tecnología?, se les entrega una hoja blanca y se les pide a los alumnos que anoten su respuesta/reflexión.

5 minutos

Desarrollo:

Se les proyectara en la sala audiovisual el video "levanta la mirada", que culminara en la contestación a las siguientes interrogantes:

1. ¿Cómo sería para ti un mundo sin tecnología?
2. ¿Cuánto tiempo eres capaz de estar tranquilo sin utilizar algún medio tecnológico? ¿Por qué consideras?
3. Por lo regular ¿para qué fin utilizas tu teléfono móvil en el aula?
4. ¿Has tenido algún conflicto por utilizar el teléfono móvil en el aula?

Total

20 minutos

<p>(si: platicanos sobre ello) ¿A qué atribuyes que se deba?</p> <p>5. si pudieras mencionar cuando alguien se excede al utilizar un dispositivo digital ¿Cuál consideras seria el tiempo estimado? ¿Por qué?</p> <p>6. Según tu experiencia ¿consideras has perdido vivencias (cosas) importantes por invertir tu tiempo utilizando el teléfono móvil? (argumenta tu respuesta).</p> <p>Cierre:</p> <p>Para finalizar se realiza la dinámica titulada "El dado" para que los alumnos puedan compartir sus respuestas respecto a las preguntas, la actividad es la siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se escriben las preguntas en una hoja y se enumeran 2. Se solicita que formen un circulo alrededor de las preguntas 3. Uno de los miembros comienza tirando el dado y respondiendo a la pregunta con el número que corresponda y así sucesivamente hasta que todos los miembros hayan respondido al menos una pregunta 4. El instructor debe ir anotando las preguntas y respuestas 5. Finalmente se analizan grupalmente todas las respuestas. 	30 minutos
<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video "levanta la mirada" https://youtu.be/aLcwWd8taWE - Proyector. - Computadora. - Dado. - Papel con las preguntas. - Lapicera. 	<p>Producto:</p> <p>Análisis (reflexión) que crean en los alumnos la proyección, y como las interrogantes pretenden guiarlos a crear duda sobre el uso adecuado o inadecuado que hacen del móvil.</p>

Sesión No. 13

Introducción: A continuación, se presenta la sesión trece que transporta al estudiante a cuestionarse, si ha dejado de realizar algo fundamental o esencial por estar detrás de la pantalla del móvil, a través del videos: “los Likes de Alicia”.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E”.

Nombre y Número de actividad: Actividad No.13 Los likes de Alicia

Objetivo: Establecer una comparación que permita analizar la situación que alguien ajeno pueda estar vivenciando a diario con su realidad actual, para identificar que hay usos con fines educativos en dispositivos móviles.

Descripción de actividades:

Tiempo:

Inicio:

Reflexiona: ¿Has pensado en lo que pierdes mientras miras el móvil?
(anota tu reflexión)

5 minutos

Desarrollo:

Se les proyectara en la sala audiovisual los siguientes videos “ ¿Has pensado lo que pierdes mientras miras el móvil?, los likes de Alicia y lo que no recuperaran jamás por estar tras un móvil.

30 minutos

Cierre:

Al finalizar deberán contestar las siguientes preguntas:

4. ¿Qué paso por tu mente mientras observabas el video?
5. ¿Has dejado de realizar alguna actividad importante por ver el teléfono móvil? Si es así ¿te has arrepentido?
6. Anota una reflexión sobre lo que viste en los videos
7. Argumenta como una persona con capacidad diferente a ti, puede

10 minutos

Total

<p>hacer un uso adecuado y razonado, que permita estimular sus conocimientos, habilidades y experiencias a través de un medio digital.</p>	<p>45 minutos</p>
<p>Materiales:</p>	<p>Producto:</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Videos. - Proyector. - Computadora. 	<p>Preguntas y reflexión.</p>

Sesión No. 14

Introducción: A continuación, se presenta la sesión catorce que consiste en la realización de un debate con los alumnos sobre el uso del celular en el aula, este con el objetivo de conocer las distintas posturas que los alumnos a lo largo de las sesiones han idealizado sobre el uso del celular en el aula.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E^a.

Nombre y Número de actividad: Actividad No.14 El debate

Objetivo: Incorporar, plantear y conocer las distintas posturas que los alumnos a lo largo de las sesiones desarrolladas han idealizado sobre el uso del celular en el aula.

Descripción de actividades:

Tiempo:

Inicio:

Piensa... ¿Es el móvil un villano en clases? ¿Por qué? (fundamenta tu respuesta)

5 minutos

Desarrollo:

Se divide el grupo en dos, y se les informa que se realizara un debate acerca del uso del celular en el aula (un subgrupo fundamentara a favor del celular en el aula y el otro en contra), un integrante de cada uno de los equipos debe anotar cada una de las respuestas conforme vaya avanzando el debate.

40 minutos

A continuación se presentan las preguntas del debate:

1. El teléfono celular en el aula ¿es un problema o una herramienta? ¿Por qué?
2. ¿El uso de dispositivos móviles en el aula afecta o beneficia

<p>el aprendizaje? ¿Por qué? (fundamenta)</p> <p>3. Menciona cuales son las ventajas y desventajas de utilizar el aula (cada grupo contesta según corresponda)</p> <p>4. ¿Qué opinas sobre el uso del celular en el aula? (fundamenta)</p> <p>5. ¿Estás a favor o en contra de utilizar el teléfono celular en el aula? ¿Por qué?</p> <p>Cierre:</p> <p>Para finalizar se les anota las preguntas en el pizarrón y se les pide que las contesten de manera individual.</p>	<p>15 minutos</p> <p>Total</p> <p>60 minutos</p>
<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoja blanca. - Lapicera. 	<p>Producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Apuntes de las respuestas del debate -Respuestas de preguntas del debate de manera individual

Sesión No.15

Introducción: En esta actividad se pretende que los alumnos se den cuenta a través de un compañero de clase que utiliza constantemente el celular, todos los momentos que pueden pasar desapercibido por consecuencia de uso constante del mismo.

Enfoque: Se pretende utilizar la observación y reflexión de los alumnos para que logren concientizar que el uso frecuente del teléfono móvil puede lograr que omitan momentos importantes para desarrollar las habilidades académicas de los alumnos.

Escuela Secundaria José Vasconcelos Calderón, 3^{ra}E^a.

Nombre y Número de actividad: Actividad No.15 Detectives:

Objetivo

Que los alumnos utilicen sus habilidades como la observación y detección para conseguir información útil y al mismo tiempo descubrir las consecuencias del uso constante del celular.

Descripción de actividades:

Tiempo:

Inicio:

Se les pedirá a los alumnos que de manera individual y en secreto escriban en un pedazo de papel el nombre de uno de sus compañeros el cual ellos consideran que utilizan constantemente el celular, una vez inscrito lo depositaran en la caja que esta sobre el escritorio.

2 minutos

Desarrollo:

Una vez teniendo los papelitos, los encargados de la actividad harán el conteo sobre el alumno que fue nombrado más veces en los papelitos una vez teniendo el nombre del elegido se le mandara llamar de manera

<p>discreta sin que el grupo se dé cuenta para darle una tarea la cual será la siguiente:</p> <p>Durante la clase tendrá que actuar como un joven que utiliza a cada instante y utiliza para todo el celular durante toda la clase sin comentarle a nadie el papel que está llevando acabo. El resto del grupo se les dará la tarea de detectives ellos tendrán que observar en detalle a cada uno de sus compañeros para descubrir quién es el que está utilizando el celular, tendrán que hacer un registro donde anotaran cada detalle que los lleve a descubrir quién es el principal sospechoso.</p> <p>Cierre:</p> <p>Los alumnos realizaran un escrito de su informe sobre su respectiva investigación, en ella anotaran a quien descubrieron y que hizo el alumno, que cosas importantes perdió y principales consecuencias que tuvo el alumno por utilizar constantemente el celular.</p> <p>Lo compartirán de manera voluntaria.</p>	<p>50 minutos</p> <p>30 minutos</p> <p>Total</p> <p>82 minutos</p>
<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hojas blancas. - Lápiz. - Lapiceras. 	<p>Producto:</p> <p>Informe final</p>

Caja Canasto

Esta estrategia es una caja elaborada por cada uno de los docentes de las distintas asignaturas que se imparten en la institución, preferente mente en los tres grados que se imparten en la institución.

(Nomos, 2016) “La nomofobia, es el miedo que el individuo presenta al no tener su teléfono móvil, y/o por consiguiente adquiere el temor de no poder recibir o mandar mensajes, estar en sus redes sociales u ocupar cualquier aplicación que se encuentre en su teléfono inteligente”. Ante ello, es de vital importancia que el que esta herramienta “caja canasto” se utilice proactivamente, no únicamente evitando el uso del dispositivo móvil por los estudiantes en clase, sino también para que la atención de dichos alumnos aumente significativamente y se centre en cada una de las sesiones de los diversos docentes.

La caja canasto es una herramienta que permite que el docente tenga mayor control de grupo al disminuir los distractores digitales, muchos profesionales hacen la recomendación de realizar terapia de choque (“Es la inducción controlada de alguna forma de estado de choque fisiológico; es decir, una forma de crear de una forma artificial y bajo unas condiciones seguras y controladas una situación con el objetivo de mejorar al paciente” (Maite, 2012). Es decir, controlar el uso de los dispositivos móviles en los estudiantes, lo que implica prohibir el celular directamente a los estudiantes durante la sesión de cada docente e introducirlos en una caja que clasifique cada dispositivo de acuerdo a su número de lista.

Presentación del tema “Nomofobia”.

NOMOFOBIA

Estrada Laureano Lidia Ana Cecilia
Sánchez Jiménez Caria Fabiola
Cepeda Pariso Miguel Ángel

1. SI USO MENOS MI MÓVIL, ME ENCUENTRO MENOS CONTENTO
2. NECESITO USAR EL MÓVIL CADA VEZ MÁS TIEMPO PARA ESTAR SATISFECHO
3. SI PRESciendo DE MI MÓVIL, ME PONGO DE MAL HUMOR
4. EMOCIONALMENTE, ME SERÁ MUY DIFÍCIL RENUNCIAR A MI MÓVIL
5. EL TIEMPO QUE LE DEDICO A MI MÓVIL ME IMPIDE HACER TAREAS IMPORTANTES
6. ANTES OPINABA QUE NO ES NORMAL DEDICAR TANTO TIEMPO AL MÓVIL COMO YO HAGO AHORA
7. CREO QUE LO MEJOR PASO DEMASIADO TIEMPO USANDO MI MÓVIL
8. LA GENTE ME DICE QUE USO DEMASIADO EL MÓVIL
9. CUANDO NO TENGO EL MÓVIL A MANO, PIENSO EN USARLO O EN LO QUE HARÉ CUANDO LO RECUPERE
10. ME PONGO NERVIOSO SI NO RECIBO UN MENSAJE O UNA LLAMADA CUANDO LOS ESPERO

<https://www.youtube.com/watch?v=c301FC9pwf0&pbjreload=10>

1. HE IGNORADO A LAS PERSONAS CON LAS QUE ESTABA PARA CONCENTRARME EN MI MÓVIL
2. HE ESTADO USANDO MI MÓVIL CUANDO SABÍA QUE TENÍA QUE ESTAR ESTUDIANDO O HACIENDO TAREAS
3. HE ESTADO USANDO EL MÓVIL CUANDO TENÍA QUE HABER ESTADO DURMIENDO
4. CUANDO HE DEJADO DE USAR EL MÓVIL PORQUE INTERFERÍA CON MI VIDA, NORMALMENTE HE VUELTO A ÉL
5. ME HE METIDO EN PROBLEMAS EN EL TRABAJO O EL COLEGIO DEBIDO AL MÓVIL
6. A VECES USO EL MÓVIL EN VEZ DE ESTAR CON GENTE IMPORTANTE PARA MÍ QUE QUIERE ESTAR CONMIGO
7. HE USADO EL MÓVIL EN MOMENTOS EN QUE ERA PELIGROSO (CONDUCIENDO), CRUCANDO UNA CALLE
8. CASI PROVOCO UN ACCIDENTE POR USAR EL MÓVIL
9. EL MÓVIL ME HA CREADO PROBLEMAS EN UNA RELACIÓN
10. HE SEGUIDO USANDO EL MÓVIL INCLUSIVE CUANDO ALGUIEN ME HA PEDIDO QUE LO DEJARA

Contesta las siguientes preguntas de acuerdo a estas respuestas:

1. Completamente en desacuerdo
2. Algo en desacuerdo
3. Ni de acuerdo, ni desacuerdo
4. Algo de acuerdo
5. Completamente de acuerdo

TOTAL

■ Suma cada una de las respuestas de acuerdo a como respondiste, el número que tiene cada una será su valor durante la suma que tienes que realizar

1.	1. Completamente en desacuerdo
2.	2. Algo en desacuerdo
3.	3. Ni de acuerdo, ni desacuerdo
4.	4. Algo de acuerdo
5.	5. Completamente de acuerdo

La media española es **31,4**
Mira la línea y comprueba si tu nivel de adicción al móvil es excesivo

20 puntos Nada adicto 100 puntos Muy adicto

■ Ocu.org 2018 "Total"

<https://www.youtube.com/watch?v=n19P7Q16ou0&t=31s>

- <https://www.oca.org/salud/nc/calculadora/te-si-adiccion-movil>

- **53%** DE LOS USUARIOS PADECEN NOMOFOBIA
- **33%** DE LOS **MEXICANOS** LA SUFREN
- **80%** DUERME CON EL CELULAR
- **70%** SE ALEJA DE QUIEN LOS RODEA
- NAVEGAN EN INTERNET MÁS DE 8 HORAS DIARIAS

<https://www.youtube.com/watch?v=v301FC9pw1G&pbjreload=10>



<https://www.youtube.com/watch?v=zpzkD4YM-Q>



Según los expertos

- una persona nomofobica tiene baja autoestima, por lo que les aconsejan consultar especialistas en problemas de dependencias y tratamientos de seguridad personal
- **¡NO PERMITAS QUE TU CELULAR MANEJE TU VIDA!**



NOMBRE: _____ FECHAS: _____ AC: _____

Sopa de letras.

INSTRUCCIONES: encierra cada una de las palabras de esta sopa de letras en el menor tiempo posible.

N	O	M	O	F	O	B	I	E	C	E	L	U	C	E	L	U	L	A	R	E	S	A	H	F	T	B	D	T	U	A	V	G	O	P	E	T
Q	W	E	Y	T	R	D	G	J	H	C	V	Y	I	U	O	P	M	D	X	C	V	B	B	R	T	Y	N	J	L	O	I	U	I	Y	T	R
D	E	V	W	E	Y	N	I	U	I	N	T	E	R	V	E	N	C	I	O	N	V	U	C	U	B	M	N	O	T	E	R	T	Y	U	B	M
S	H	Y	S	G	R	G	S	A	E	G	R	W	V	B	N	J	I	C	I	V	N	S	M	A	S	N	A	D	T	E	V	U	I	I	O	P
B	N	K	L	P	I	U	Y	T	R	Q	W	A	D	N	A	R	A	C	C	A	N	U	L	U	M	O	A	V	Y	S	R	F	D	K	L	M
C	V	T	Y	R	E	T	Y	I	O	P	A	P	L	I	C	A	C	I	O	N	E	S	S	A	P	M	L	I	C	A	C	I	O	N	S	S
K	M	O	O	U	T	G	A	M	O	P	I	U	Y	R	E	B	V	O	G	E	T	D	S	E	N	O	O	I	U	C	A	B	I	L	P	A
J	G	K	7	H	A	B	I	T	O	S	6	D	H	F	B	V	P	N	P	Y	T	A	W	E	R	F	O	B	Y	A	E	S	T	A	N	O
O	D	E	U	S	T	V	R	D	I	O	E	N	L	O	A	F	S	O	P	L	U	Y	I	G	A	O	H	O	N	R	O	T	S	A	R	T
D	N	D	L	R	U	B	A	E	I	O	T	S	E	E	M	O	O	N	F	U	T	U	R	O	A	B	H	A	H	A	T	N	E	L	U	C
E	D	A	N	S	I	E	D	A	D	F	Y	T	U	R	O	D	P	R	O	B	E	L	E	M	A	I	D	E	C	A	D	A	U	M	N	A
L	N	M	L	M	L	O	N	I	C	E	U	T	I	T	S	E	N	I	S	E	C	T	N	E	R	A	E	F	E	D	S	A	L	A	E	D
W	R	T	V	D	G	T	U	Y	U	I	S	C	C	M	C	I	V	U	I	T	N	D	R	T	E	W	A	S	V	F	T	E	L	C	C	V
Y	V	B	Y	U	R	C	C	V	R	T	C	O	D	E	I	M	X	C	M	N	O	N	B	U	D	E	R	T	B	N		M	T	E	Y	B
V	E	X	C	W	S	T	E	S	I	V	O	U	C	V	T	R	A	W	E	A	L	M	A	C	E	N	A	M	I	E	N	T	O	N	O	N
U	M	T	E	X	C	E	S	O	D	E	X	C	T	I	C	S	T	E	L	P	O	L	P	M	O	B	I	C	R	D	S	N	U	A	S	E
Q	E	R	D	C	T	G	Y	H	B	G	T	I	O	U	A	F	F	T	Y	R	G	W	E	N	B	U	Y	I	O	P	M	N	V	M	R	T
C	O	S	E	D	E	R	R	E	D	E	S	O	C	I	A	L	B	M	N	O	I	C	A	C	U	D	E	Y	U	T	R	E	W	T	V	C
I	A	L	E	S	H	A	H	A	C	E	R	C	A	O	C	A	E	L	I	S	A	I	C	N	E	U	C	E	S	N	O	C	O	C	O	M

1 NOMOFOBIA, 2 CELULARES, 3 ADICCIÓN, 4 UPN, 5 EXCESO, 6 SECUNDARIA, 7 REDESOCIALES, 8 TICS, 9 FUTURO, 10 TECNOLOGÍA, 11 EDUCACIÓN, 12 INTERVENCIÓN, 13 ABUSO, 14 APLICACIONES, 15 HÁBITOS, 16 TRASTORNO, 17 MIEDO, 18 ALMACENAMIENTO, 19 ANSIEDAD, 20 CONSECUENCIAS ¡ÉXITO Y MUCHA SUERTE!

Presentación de la actividad “Habilidad Mental”.



“Debes ser el cambio que
quieres ver en el mundo”

Gandhi

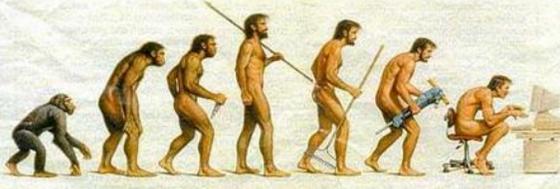
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

MIGUEL ANGEL ZEPEDA FARIAS
LIDIA ANA CELILIA ESTRADA
CARLA SANCHEZ JIMENEZ



ESTA ES UNA ACTIVIDAD DE HABILIDAD MENTAL EN LA CUAL DEBEMOS TRABAJAR EN EQUIPO, COMUNICARNOS SIN HABLAR, SER AGILES, ACERTIVOS Y VELOCES PARA TERMINAR ANTES QUE LOS DEMAS EQUIPOS.

EVOLUCIÓN DEL HOMBRE



Australopithecus Homo Habilis Homo Erectus Homo Nanderthal ensis Homo Sapiens Homo Sapiens Sapiens Siglo XXI

¿Cuál es el espacio que ocupa la tecnología y sus dispositivos en tu vida? ¿Usas gran parte de tu tiempo en ella?

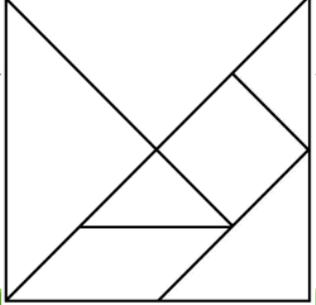
MATERIAL:

1 PAPELOTE AMARILLO, AZUL, BLANCO
MARCADORES DE COLORES
TIJERAS POR EQUIPO

MEMORIZA LA SIGUIENTE IMAGEN EN TU CEREBRO, Y POSTERIORMENTE SIN APOYO DE ALGUNA REGLA DE MEDIR EN EQUIPO REALICEN LA MISMA IMAGEN EN SU PAPELOTE.

OJO. DEBE SER SIMETRICA Y ESTAR BIEN TRAZADA, ADEMAS DE SER ELABORADA POR TODOS LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO.

**T
A
N
G
R
A
M**

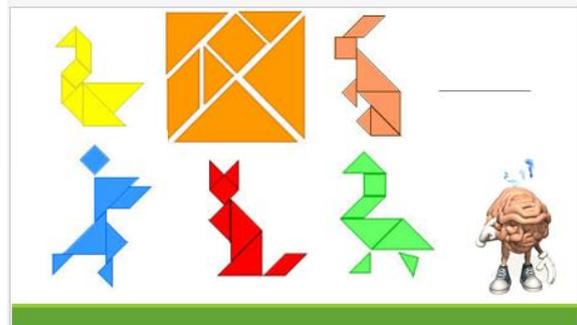
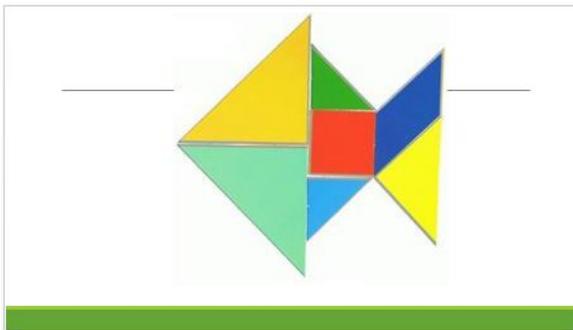


DECOREN SU TANGRAM

UNA VEZ ELABORADO EL TANGRAM, SELECCIONES ALGUNOS ROTULADORES O MARCADORES, Y REALICEN ALGUNA DECORACIÓN QUE DIFERENCIE SU TANGRAM DEL DE LOS DEMAS.

SELECCIONEN SU AREA DE TRABAJO, TOMEN EN CUENTA A LOS DEMÁS EQUIPOS, LA VISUALIZACIÓN DEL MONITOR Y EL NÚMERO DE INTEGRANTES.

NO OLVIDEN TOMAR EN CUENTA EL TIEMPO EN QUE UTILIZARAN USTEDES Y LOS DEMAS EQUIPOS.



Trabajando en equipo es cuando realmente se consiguen grandes triunfos. Por ello, es muy importante identificar cuáles son las fortalezas y debilidades de cada compañero (a), para que cada uno desempeñe un rol en función de sus conocimientos. Es importante identificar que puedo trabajar con mis compañeros sin necesidad de tener un medio digital en contacto constante a mi lado, la comunicación es un factor imprescindible que se ha cambiado por mensajes de texto e interacciones entre likes, estados, publicaciones y contacto mediante diferentes redes sociales que evaden una comunicación directa con las personas que te rodean.

Se ha vuelto mas sencillo envías un: *Hey, Hola. Pásame lo de Mate*
A personalmente *saludar de mano, abrazo, beso y crear una comunicación amena*

Conclusiones:

- ❖ 1 ¿Qué tan importante fue trabajar sin el uso de su móvil? ¿Te hizo falta?
- ❖ 2 ¿Consideras que trabajaron en equipo?
- ❖ 3 ¿Cuál fue la influencia de mis emociones y sentimientos?
- ❖ 4 ¿Cómo me sentí ante la ausencia y uso de mi móvil para resolver lo que se me solicitó en la actividad?
- ❖ 5 ¿Cómo sentiste el clima con tus compañeros durante la actividad?
- ❖ 6 ¿Conocemos realmente las habilidades o fortalezas de nuestros compañeros? ¿Se vieron reflejadas en esta actividad?
- ❖ 7 ¿Usar mi móvil permite que conozca mejor a mis compañeros (as)?
- ❖ 8 ¿Cómo fluyó la comunicación entre compañeros (as)? ¿Hizo falta algún texto?
- ❖ 9 ¿Hubo conflictos, molestia, tolerancia y/o gusto por la actividad?
- ❖ 10 ¿Qué puedo hacer para mejorar la manera en que trabajamos en equipo?



- ¿Por qué hacerlo?
1. Se complementan habilidades y talentos.
 2. Se completan mas rápido las tareas.
 3. Porque confías y te vuelves confiable.
 4. Aumenta el sentido de pertenencia.
 5. Es gratificante para todos.
 6. Porque no estarás sólo.
 7. Porque únicamente así alcanzas las metas.
 8. Puedes resolver conflictos y crear nuevas ideas.
 9. Aprendes mas de ti.
 10. Es mas divertido.

“Gimnasia cerebral”.

La neurótica, también conocida como Brain Gym o gimnasia mental, utiliza ejercicios cerebrales para fomentar el uso de ambos hemisferios cerebrales.

¿Por qué los ejercicios cerebrales para niños? Porque a través de las estrategias físicas y mentales que ofrece esta práctica estarás beneficiándolos enormemente, fomentando el uso de ambos de sus hemisferios cerebrales.

El gran reto de los ejercicios de gimnasia cerebral para niños es que éstos suelen perder la atención rápidamente, por eso es que resulta tan difícil ubicar ejercicios que resulten dinámicos y seguros. Sin embargo, después de un exhaustivo estudio, hemos recopilado estos ejercicios cerebrales para niños de primaria y preescolar; adaptados a sus necesidades y te indicamos cada uno de sus beneficios.

1. Sombrero del Pensamiento

Poner las manos en las orejas y jugar a “desenrollarlas o a quitarles las arrugas” empezando desde el conducto auditivo hacia afuera.

Beneficios: Estimula la capacidad de escucha. Ayuda a mejorar la atención, la fluidez verbal y ayuda a mantener el equilibrio.

2. Doble Garabateo

Dibujar con las dos manos al mismo tiempo, hacia adentro, afuera, arriba y abajo.

Beneficios: Estimula la escritura y la motricidad fina. Experimenta con la musculatura gruesa de los brazos y los hombros. Estimula las habilidades académicas como el seguimiento de instrucciones. Mejora las habilidades deportivas y de movimiento.

3. La Lechuza



Poner una mano sobre el hombro del lado contrario apretándolo con firmeza, voltear la cabeza de éste lado. Respirar profundamente y liberar el aire girando la cabeza hacia el hombro opuesto. Repetir el ejercicio cambiando de mano.

Beneficios: Estimula el proceso lector. Libera la tensión del cuello y hombros que se acumula con estrés, especialmente cuando se sostiene un libro pesado o cuando se coordinan los ojos durante la lectura y otras habilidades de campo cercano.



4. Dos dedos en la nariz y dos sobre la oreja, mirando en sentido hacia donde apuntan los dedos del labio, y hacer cambio de manos y de lado; tocar las piernas debajo al hacer el cambio.

5. Con ambas manos. Una mano empuñada con el pulgar arriba, y la otra palma abierta con el pulgar dentro de ella, realizar cambio rápidamente.



6. un círculo hacia adentro con una mano y con la otra hacia fuera, hacer cambio simultaneo.

7. hacer un círculo imaginario con una mano y con la otra un cuadrado.

8. Manos empuñadas encontradas, una levanta el índice y en la otra el meñique, se gira rápidamente y levantan los dedos de manera inversa.

“Emojis para integración de binas”.



“Ubicaciones”.

Laboratorio de
química (Toma
el número 1)

Laboratorio de
química (Toma
el número 2)

Escaleras
primera planta
(Toma el
número 3)

Escaleras
primera planta
(Toma el
número 4)

Jardinera frente a
cafetería (Toma
el número 5)

Jardinera frente a
cafetería (Toma
el número 6)

Pretil lado
izquierdo
cafetería (Toma
el número 7)

Pretil lado
izquierdo
cafetería (Toma
el número 8)

Pretil lado
derecho cafetería
(Toma el número
9)

Pretil lado
derecho cafetería
(Toma el número
10)

Pintura frente
cafetería (Toma
el número 11)

Pintura frente
cafetería (Toma
el número 12)

Esquina del
balcón en 3F
(Toma el número
13)

Esquina del
balcón en 3F
(Toma el número
14)

Auditorio
escaleras (Toma
el número 15)

Auditorio
escaleras (Toma
el número 16)

Árbol tras los
baños H (Toma
el número 17)

Árbol tras los
baños H (Toma
el número 18)

Banca izquierda
primera planta
(Toma el número
19)

Banca izquierda
primera planta
(Toma el número
20)

Banca derecha
primera planta
(Toma el número
21)

Lista de cotejo

Instrucciones: con honestidad, responde sí o no a las siguientes afirmaciones de esta lista de cotejo sobre los aspectos que se toman en cuenta al momento de llevar a cabo las actividades del curso-taller.

Aspectos		SI	NO
Trabajo colaborativo	Se organizan y respetan los tiempos		
	Siguen instrucciones		
	Se establece un ambiente de respeto y tolerancia		
	Se dan la oportunidad entre los estudiantes para que todos participen en las actividades		
	Entregan el producto de la actividad con los criterios establecidos		
Puntualidad	Puntualidad y regularidad por parte de los estudiantes en el curso-taller		
	Puntualidad al momento de la entrega de trabajos por parte de los alumnos		
Participación	Existe participación con interés		
	Existe iniciativa y aportación de ideas nuevas		
	Aceptan las opiniones de los demás		
	Muestran satisfacción por el trabajo realizado		
	Tienen iniciativa ante problemas que se les presentan		
Permanencia	Cumple con los horario establecidos		
	Trabajan en silencio cuando se les ordena		
	Se respetan los turnos de participación		

Lista de cotejo

A continuación responde con una “X” de acuerdo a como se indica el porcentaje en el cual se logró lo mencionado en cada enunciado, en el siguiente instrumento de evaluación: “Lista de cotejo”, de acuerdo a lo observado en la actividad aplicada durante la propuesta de intervención en la escuela secundaria José Vasconcelos Calderón. Recuerda ser objetivo y honesto al contestar el instrumento.

ENUNCIADOS	PORCENTAJES	0- 20%	21- 40%	41- 60%	61- 80%	81- 100%
La actividad fue interesante para todos						
Se logró el objetivo de la misma						
Provoco gozo en los participantes que la vivieron						
Los participantes se mostraron (todos) activamente						
Se desarrollaron varias habilidades						
Presenta metas retadoras pero alcanzables						
Despierta la imaginación y la creatividad						
Es segura (no pone en riesgo física y emocionalmente)						
Es adecuada para la edad de los participantes						
El material es atractivo y está en óptimas condiciones						
Es creativa e innovadora (diferente a las demás)						
Está diseñada específicamente para el objetivo que se pretendía alcanzar						
Requiere de ingenio y creatividad para realizar el reto solicitado						
Tiene algún elemento inesperado que debe descubrirse						
Provoca una alta motivación y entusiasmo						
Crea un sentimiento de dependencia entre los involucrados						
Respeto los intereses personales						
Proporciona un ambiente armónico de trabajo						
Permite a los participantes crear conclusiones y reflexionar						
La intervención entre el interventor y los involucrados favoreció el autoconocimiento, motivación y clima sano						
	TOTAL					

A continuación responde con una “X” de acuerdo a como se indica la escala de valoración de acuerdo a las siguientes letras **E** (Excelente), **MB** (Muy Bueno), **B** (Bueno), **R** (Regular) e **I** (Insuficiente), de acuerdo a lo mencionado en cada enunciado, en el siguiente instrumento de evaluación: “*Escala de valoración*”, de acuerdo a lo observado en las actividades aplicadas durante la propuesta de intervención en la escuela secundaria José Vasconcelos Calderón. Recuerda ser objetivo y honesto al contestar el instrumento.

ENUNCIADO	ESCALA DE VALORACIÓN				
	E	MB	B	R	I
Se consiguió el objetivo con las actividades					
Hubo actividades de los participantes por las diversas actividades de cada sesión					
Se desarrollaron habilidades, destrezas, actividades, conocimientos y valores					
Las metas fueron retadoras pero alcanzables (y alcanzadas)					
Los evaluadores tuvieron una empatía con los participantes					
Los evaluadores crearon un ambiente agradable de trabajo					
Hubo participación por parte de los participantes					
Se crearon conclusiones entorno a los objetivos					
Las reflexiones en base a las experiencias permitieron brindar un análisis propio de acuerdo a cada actividad					
Los diversos grupos y participantes se motivaron por las acts.					
Se involucraron valores como respeto, honestidad y armonía					
Hubo vínculos de comunicación estables que permitieron una organización para cada actividad					
Se identifica una actividad más productiva por parte de los líderes					
Las actividades son creativas, involucradas e incitan a imaginar y crear nuevas ideas					
Las actividades condujeron a la interacción entre los participantes y provocaron motivación y entusiasmo					
TOTAL					



UPN Unidad 144

Licenciatura en intervención educativa

A continuación responde el siguiente instrumento de evaluación “El semáforo”, de acuerdo a lo observado en la actividad aplicada durante la propuesta de intervención en la escuela secundaria José Vasconcelos Calderón.

 <p>Detente Rojo</p>	<p>¿Qué perjudico el desarrollo de la actividad y el logro de los objetivos de la misma?</p>
 <p>Piensa Amarillo</p>	<p>¿Qué factores no son completamente negativos pero se pueden mejorar aún más?</p>
 <p>Actúa Verde</p>	<p>¿Qué benefició completamente la actividad y el logro de los objetivos?</p>

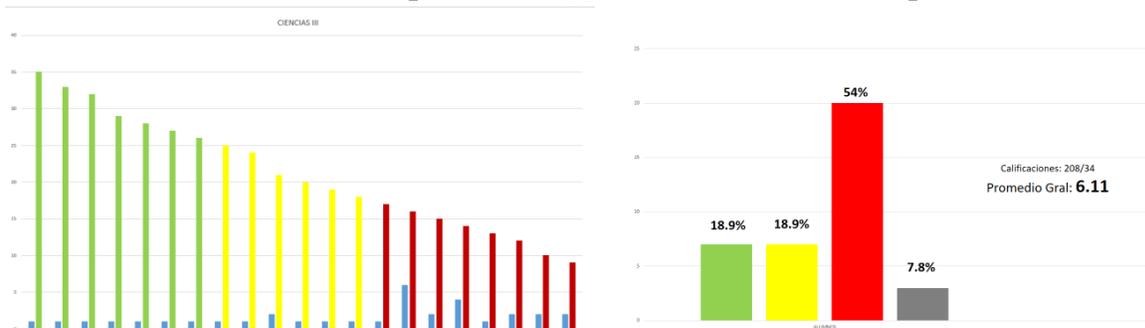


UPN Unidad 144

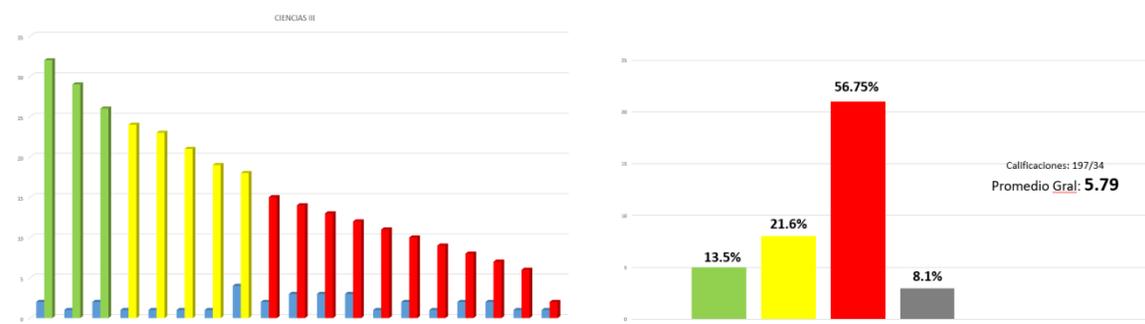
Licenciatura en intervención educativa



Evidencias de promedios (Química) en examen bloque I



Resultados (Promedios del grupo 3E), Que reflejan el indice de alumnos que se encuentran con un bajo rendimiento academico, en verde se identifican quienes se encuentran con promedio superior (8 a 10), en amarillo quienes tienen un promedio regular o deficiente (de 6 a 8) y rojo quienes se encuentran con promedio pesimo (inferior a 5). De color gris quienes no presentan examen.



Resultados (Promedios del grupo 3D), Que reflejan el indice de alumnos que se encuentran con un bajo rendimiento academico, en verde se identifican quienes se encuentran con promedio superior (8 a 10), en amarillo quienes tienen un promedio regular o deficiente (de 6 a 8) y rojo quienes se encuentran con promedio pesimo (inferior a 5). Como se puede analizar 10 barras que representan a los estudiantes de 40 se encuentran “Buen o excelente”, mientras que 30/40 de regular a pesimo.

Evidencias del lenguaje escrito e imágenes de cuadernos

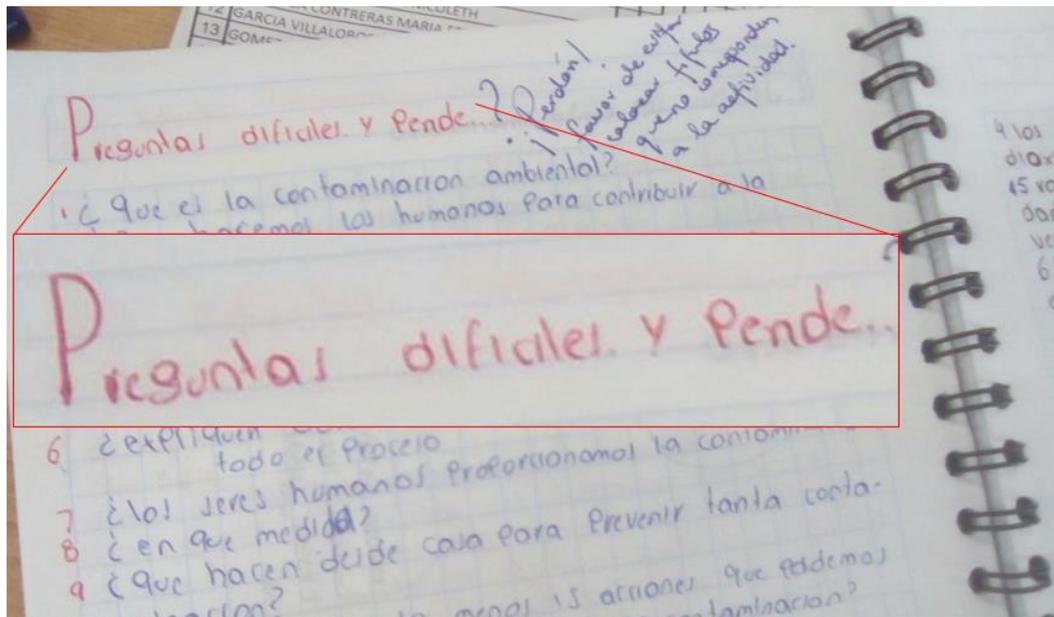
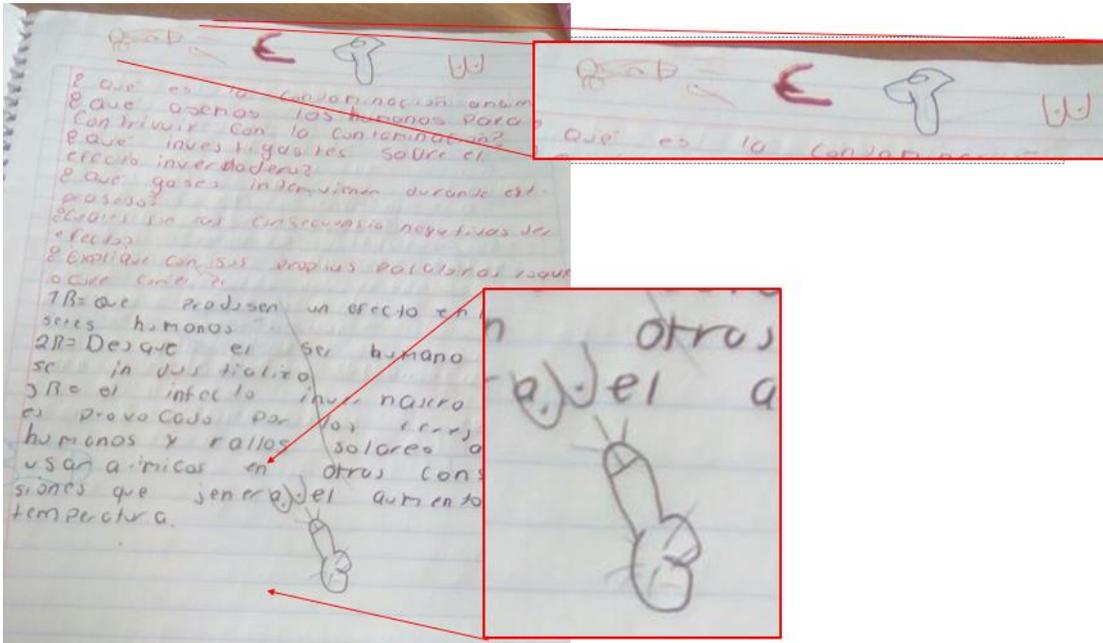




Imagen 1

Asignación de tema para dramatización.



Imagen 2

Dinámica pasar los anillos (coordinación).



Imagen 3

Clasificación de equipos por colores (selección al azar).



Imagen 4

Dramatización equipo #2 sobre ejemplo de uso desmedido del móvil.



Imagen 5

Proyección de videos durante la presentación nomofobia.



Imagen 6

Presentación Caída en picada de Black Mirror.



Imagen 7

Caja canasto elaborada para recoger los celulares de estudiantes.



Imagen 8

Elaboración y propuesta de reglamento tecnológico por estudiantes.



Imagen 9

Pase de lista y encuadre de clase.



Imagen 10

Dinámica grupal para armonizar y discernir el grupo.

1	ALONSO, ANTONIO	21	RAMIREZ, CARLOS
2	ALONSO, ANTONIO	22	RAMIREZ, CARLOS
3	ALONSO, ANTONIO	23	RAMIREZ, CARLOS
4	ALONSO, ANTONIO	24	RAMIREZ, CARLOS
5	ALONSO, ANTONIO	25	RAMIREZ, CARLOS
6	ALONSO, ANTONIO	26	RAMIREZ, CARLOS
7	ALONSO, ANTONIO	27	RAMIREZ, CARLOS
8	ALONSO, ANTONIO	28	RAMIREZ, CARLOS
9	ALONSO, ANTONIO	29	RAMIREZ, CARLOS
10	ALONSO, ANTONIO	30	RAMIREZ, CARLOS
11	ALONSO, ANTONIO	31	RAMIREZ, CARLOS
12	ALONSO, ANTONIO	32	RAMIREZ, CARLOS
13	ALONSO, ANTONIO	33	RAMIREZ, CARLOS
14	ALONSO, ANTONIO	34	RAMIREZ, CARLOS
15	ALONSO, ANTONIO	35	RAMIREZ, CARLOS
16	ALONSO, ANTONIO	36	RAMIREZ, CARLOS
17	ALONSO, ANTONIO	37	RAMIREZ, CARLOS
18	ALONSO, ANTONIO	38	RAMIREZ, CARLOS
19	ALONSO, ANTONIO	39	RAMIREZ, CARLOS
20	ALONSO, ANTONIO	40	RAMIREZ, CARLOS
21	ALONSO, ANTONIO	41	RAMIREZ, CARLOS
22	ALONSO, ANTONIO	42	RAMIREZ, CARLOS

Imagen 11
Lista de asistencia.

Días de Contorno Alameda
11/10/18

A nuestros locos intentos, seguimos a lo que sonar por lo que queremos ser. Que el celular no te robe la vida!

No te entendi la nota.

Constantemente mando mensajes en el aula.

+ Pues si, tus mensajes y que?, no interfiere con mis trabajos y mi conocimiento del tema.

La mayoria de veces no pongo atencion por estar en redes sociales
+ Solo cuando ya entendi el tema voy a revisar el celular si no me da de aprender, pero si no.

Por frecuencia escucho musica con audifonos en clase
+ Ocho por que necesito ambiente.

Imagen 12
Opiniones sobre uso de redes sociales en el aula (encuesta)

Mueve 17/10
Martín Hernández Olivares 13.

En nuestros locos intentos, seguimos a lo que sonar por lo que queremos ser. Que el celular no te robe la vida!

Lo que me gusta es que "En nuestros locos intentos" nos de entender a los profesores que están a nuestras órdenes. Llegamos a hacer lo imposible de conseguir.

Por tenerlo a nuestro lado y estar pegado a el, la cual llegamos al extremo de llegar a comprar uno que como viene en las redes sociales nos hacen ver a...

Creo que por medio de las cuentas de Facebook que se van creando interacción de una red social, se crean que se está en otra que solo se trata de una pantalla de donde se ve.

- La verdad es que si me gusta mucho escuchar musica en clase, ya que cuando me la mantiene animada y relajada ya que en si no me gusta mucho el curso.

- Este caso es de muchos de mis compañeros, ya que al escuchar el timbre de que llega un mensaje no paran ni 3 segundos y solo están contestando.

Imagen 13
Argumentos de estudiante a favor de usar el celular dentro del aula.

LUIS Fernando Barbosa mueve 2:01/18

En nuestros locos intentos, seguimos a lo que sonar por lo que queremos ser. Que el celular no te robe la vida!

Pues yo en la persona sobre la frase estoy de acuerdo con ella porque a mi me ha tocado conocer personas que han cambiado por juntarse con otras y respecto a la frase que el celular no te robe la vida. Pienso que al menos a mi no me hace daño porque usualmente no lo uso.

Constantemente mando mensajes de texto (whatsapp) en el aula.

Por lo regular no se me da la frecuencia de estar mandando mensajes de texto.

La mayoria de veces no pongo atencion en clase por estar en redes sociales.

no estamos el celular si no mis compañeros al momento de hablar no ponemos atencion en la clase.

con frecuencia escucho musica con audifonos en clase ya.

para mejorar vamos a dejar de usar menos el celular y o tambien.

Imagen 14
Opiniones de como visualizan las redes sociales como medio de comunicación.

Muchos de mis compañeros...
Compañeros en el aula...
No, yo lo utilizo en tiempos libres.

Con frecuencia escucho musica con audifonos en clase.
Definitivamente no escucho musica en el aula.

Compromiso:
Tratara de entrar a redes solo en vez de darle tanta atención a mis compañeros.

Imagen 15
Alumnos comprometidos con el proyecto quienes se comprometieron.

Tenemos que dejar de usar tanto el celular y ser más sociales con la familia y amigos.

- Constantemente mando mensajes de texto (whatsapp) en el aula.

Mis compañeros y yo dejamos de poner más atención en clase no en el celular, nos puede distraer más de lo que creemos.

- La mayoria de veces no pongo atencion en clase por estar en redes sociales.

Estoy de acuerdo la mayoria de mis compañeros no ponen atención por estar en las redes sociales me incluye así que debemos cambiar este hábito.

Con frecuencia escucho musica con audifonos en clase.

Imagen 16
Resultados cualitativos de la encuesta en alumnos.

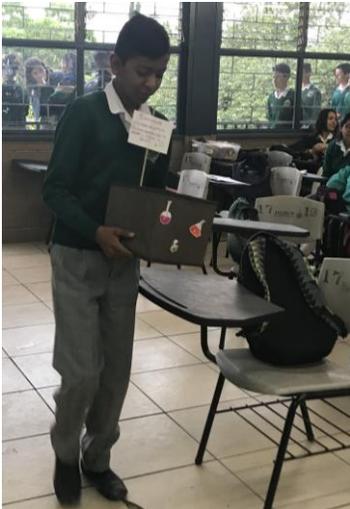


Imagen 29
Alumno motivado, contribuyendo en la recopilación de dispositivos móviles.



Imagen 30
Dispositivos móviles retirados en clase.



Imagen 31
Actividades lúdicas dentro del aula que propiciaron la comunicación asertiva, el trabajo en equipo, la participación y el poner a prueba su lógica y sentido común.



Imagen 32

Presentación de historia narrada en vivo por el equipo No. 1.



Imagen 33

Reacción de los estudiantes ante la inclusión de dinámicas en el proyecto.



Imagen 34

Visualización del capítulo Nosedive.



Imagen 35

Se evidencia la motivación de los estudiantes por elaborar las actividades diseñadas.



Imagen 36

Alumnas representaron al móvil como una especie de cárcel.

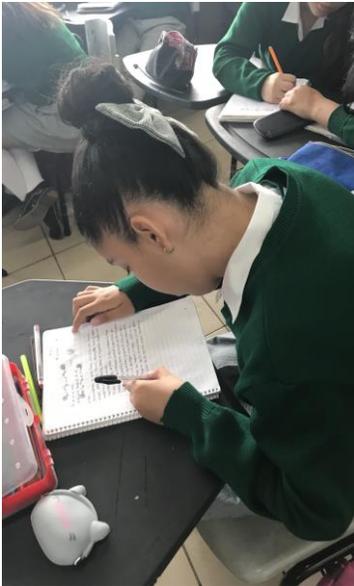


Imagen 37
Alumnos motivados a participar.

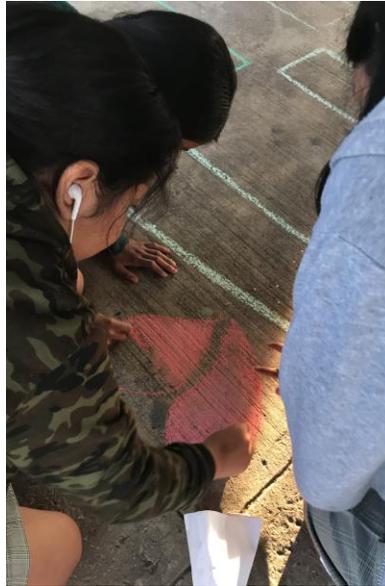


Imagen 38
Diseño de obras para disminuir el uso del celular.



Imagen 39
Alumnas elaborando su mural contra la nomofobia



Imagen 40
Dramatización del equipo No. 4 sobre las afectaciones que puede contraer utilizar demasiado el móvil dentro y fuera del aula.



Imagen 41
Técnicas utilizadas para pintar murales.



Imagen 42
Avances significativos de los murales contra la nomofobia.



Imagen 43
Bosquejo de mural con mensaje directo.

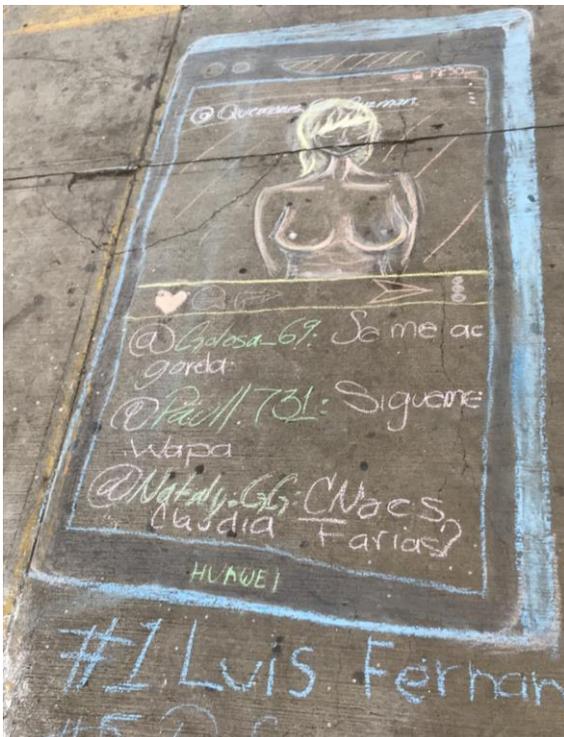


Imagen 44
Resultados de mural que envía mensajes racistas o sexuales que conflictual las relaciones escolares.



Imagen 45
Colaboración de uno de los miembros con el grupo.



Imagen 46

Visualización los likes de Alicia.



Imagen 47

Presentación para concientización en estudiantes sobre uso desmedido del cel.



Imagen 48

Equipo del proyecto de intervención educativa Byephone.

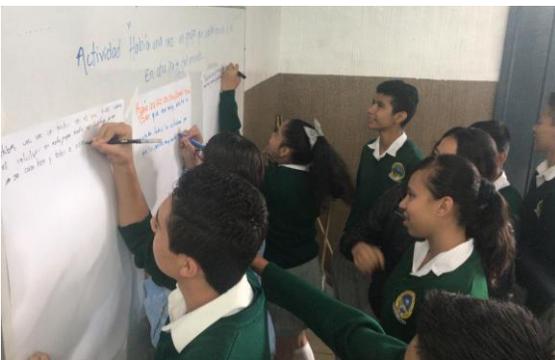


Imagen 49

Se visualiza el interés por actividades sin uso de las Tic's



Imagen 50

Estudiantes dialogando y estableciendo reglas de control.



Imagen 51
Se identifica la disposición a trabajar de manera tradicional con nuevas actividades.



Imagen 52
Discusiones y debates para la toma de decisiones sobre beneficios/perjuicios.

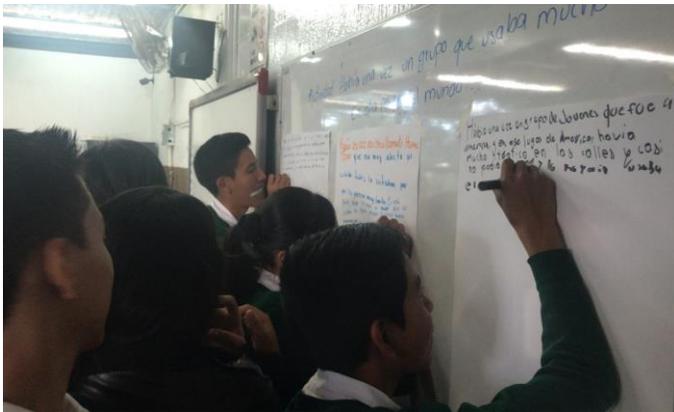


Imagen 53
Actividades creativas e innovadoras para los estudiantes y su entorno educativo formal.

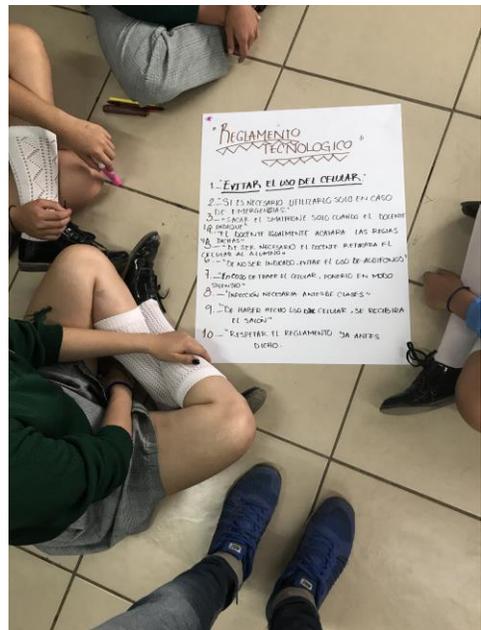


Imagen 54
Reglamento para evitar el uso del celular en el aula, creado por estudiantes.



Imagen 55. Es fácil señalar a los demás, numerar sus carencias y defectos, quizá acertamos con argumentos y pruebas irrefutables de que nuestro señalamiento es acertado y deberían buscar una alternativa para salir de ese conflicto en el que se encuentran, pero considero vital y necesario mirarnos al espejo antes de señalar a alguien, muchas veces aquello que observamos en los demás también nosotros lo tenemos, y no se puede ayudar a alguien que no quiere ser ayudado, pero tampoco se puede ayudar a alguien si tú tienes el mismo problema. Nomofobia/Tecnoadicción, crédito Matthews, D. Julio de 2018.

Zepeda Farías Miguel Ángel