



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
DOCENCIA EN INFORMÁTICA

APLICACIÓN MÓVIL COMO ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN EN LA
MATERIA DE ESTUDIOS SOCIALES EN DECIMO EN LA ESCUELA
ALBERTO CRUZ MURILLO.

FREIRE ALARCON CHRISTI HELEN
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2021



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
DOCENCIA EN INFORMÁTICA

Aplicación móvil como estrategia de evaluación en la materia de
Estudios Sociales en Decimo en la Escuela Alberto Cruz Murillo.

FREIRE ALARCON CHRISTI HELEN
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2021



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
DOCENCIA EN INFORMÁTICA

TRABAJO TITULACIÓN
PROPUESTAS TECNOLÓGICAS

Aplicación móvil como estrategia de evaluación en la materia de Estudios Sociales en
Decimo en la Escuela Alberto Cruz Murillo.

FREIRE ALARCON CHRISTI HELEN
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ARBOLEDA BARREZUETA MARCOS DAVID

MACHALA, 26 DE ABRIL DE 2021

MACHALA
2021

Tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.utmachala.edu.ec

Fuente de Internet

5%

2

prezi.com

Fuente de Internet

2%

3

repositorio.upse.edu.ec

Fuente de Internet

2%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

La que suscribe, FREIRE ALARCON CHRISTI HELEN, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado Aplicación móvil como estrategia de evaluación en la materia de Estudios Sociales en Decimo en la Escuela Alberto Cruz Murillo., otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

La autora declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

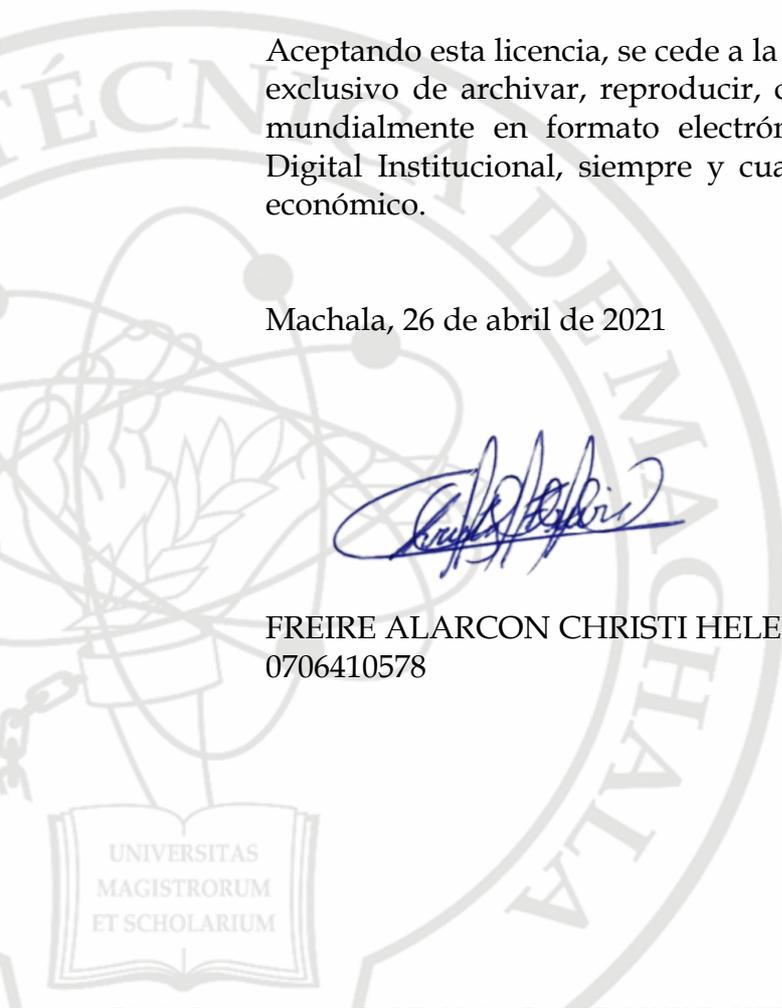
La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 26 de abril de 2021



FREIRE ALARCON CHRISTI HELEN
0706410578



UNIVERSITAS
MAGISTRORUM
ET SCHOLARIUM



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. No. 69-04 de 14 de abril de 1969 *Calidad, Pertinencia y Calidez*
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN DOCENCIA EN
INFORMÁTICA

TEMA:

**APLICACIÓN MÓVIL COMO ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN
EN LA MATERIA DE ESTUDIOS SOCIALES EN DECIMO EN
LA ESCUELA ALBERTO CRUZ MURILLO.**

ESTUDIANTE:

CHRISTI HELEN FREIRE ALARCON

TUTOR:

Ing. Sist. ARBOLEDA BARREZUETA MARCOS DAVID, mgs

UNIVERSITAS
MAGISTRORUM
ET SCHOLARIUM

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

La que suscribe, FREIRE ALARCON CHRISTI HELEN, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado Aplicación móvil como estrategia de evaluación en la materia de Estudios Sociales en Decimo en la Escuela Alberto Cruz Murillo., otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

La autora declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Acceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 26 de abril de 2021



FREIRE ALARCON CHRISTI HELEN
0706410578



Nota de aceptación:

Quienes suscriben, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado Aplicación móvil como estrategia de evaluación en la materia de Estudios Sociales en Decimo en la Escuela Alberto Cruz Murillo., hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.



Formado digitalmente por:
**MARCOS DAVID
ARBOLEDA
BARREZUETA**

ARBOLEDA BARREZUETA MARCOS DAVID
0704965839
TUTOR - ESPECIALISTA 1



Formado digitalmente por:
**MAYRA
TATIANA**

ACOSTA YELA MAYRA TATIANA
0705092997
ESPECIALISTA 2

**JULIO ANTONIO
ENCALADA
CUENCA**

Formado digitalmente por: JULIO ANTONIO
ENCALADA CUENCA
Nombre de reconocimiento (DN): c-EC, o=MNED
CENTRAL DEL ECUADOR, ou=ENTIDAD DE
CERTIFICACION DE INFORMACION ECIBCE,
+DQSTO, serialNumber=0000000000, cn=JULIO
ANTONIO ENCALADA CUENCA
Fecha: 2021.05.05 09:43:53 -05'00'

ENCALADA CUENCA JULIO ANTONIO
0702797432
ESPECIALISTA 3

Machala, 26 de abril de 2021

CONTENIDO

RESUMEN.....	7
CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	11
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	11
1.1.1. Planteamiento del Problema	11
1.1.2. Localización del problema objeto de estudio	11
1.1.3. Problema central	12
1.1.4. Problemas complementarios.....	12
1.1.5. Objetivos de investigación.....	13
1.1.6. Población y muestra.....	13
1.1.7. Identificación y descripción de las unidades de investigación	13
1.1.8. Descripción de los participantes.....	13
1.1.9. características de la investigación	14
1.2 Establecimiento de requerimientos	17
1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver ..	17
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.	18
1.3.1 Marco referencial	18
Fundamentación Legal	28
1.3.1.1 Referencias conceptuales	34
1.3.1.2 Estado de arte.....	36

CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.....	37
2.1 Definición del prototipo.....	37
Objetivos.....	37
2.3 Fundamentación teórica del prototipo	37
2.4.1 Planeación	39
2.4.2 Experimentación	39
2.4.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN:	40
2.5 Experiencia II	41
2.5.1 Planeación	41
2.5.2 Experimentación	41
2.5.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN	42
CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.	43
Conclusiones	43
Recomendaciones	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Móvil como herramienta educativa	21
Tabla 2 Descripción de la App	37
Tabla 3 Metodología al usar la app Experimentación I	40
Tabla 4 Metodología al usar la app Experimentación I	42

RESUMEN

La implementación de Aplicaciones móviles (App) educativas cada día es más utilizada e implementada en las aulas de los colegios en la actualidad de acuerdo con Paidá et al. (2020) analiza la realidad digital como un recurso que va existir en la educación presencial o en línea la cual será provechoso en la educación.

Muchos docentes ven como una solución la incorporación de recursos debido a la pandemia y otros reafirman que la utilización de tecnología de manera apropiada favorece el proceso académico, desarrollan habilidades tecnológicas y esto le ayuda a alcanzar los objetivos y metas académicas.

En esta nueva realidad académica debido a la presencia del virus SARS-CoV-2 (COVID -19) a llevado al uso de dispositivos móviles como uno de los pilares necesarios de la educación en línea. Según Barrera y Gualpi (2018) la educación en línea ayuda en la innovación y cambios tecnológicos debido a las novedosas alternativas que se le da al estudiante en su formación y desarrollo de su aprendizaje.

Debido a estos factores tales como el desempleo, reducciones salariales, distanciamiento social entre otras, los celulares y tablets son los medios accesibles económicamente por los estudiantes, pero dichos dispositivos pueden volverse un foco distractor, sin embargo, las distracciones siempre han existido de una forma u otra. Por ello la utilización de herramienta dedicada son muy importantes para el proceso enseñanza aprendizaje a asignaturas como es mi caso de la asignatura de Estudios Sociales.

Debido a toda esta investigación se desarrolló una aplicación móvil llamada “Ven y Edúcate” de la materia de estudios sociales para dispositivos móviles con el objetivo de poder dar una retroalimentación de la clase y después evaluar a los estudiantes de una manera mas tecnología sustituyendo al la tradicional de papel y lápiz.

La investigación se realizó para el estudio de conocimientos que tienen los estudiantes en cuanto a las App dentro del aula como recurso de evaluación en la Escuela De Educación General Básica Prof. Alberto Cruz Murillo y, por otro lado, para ver que tal su implementación dentro del aula con el docente y estudiantes, con el fin de mejorarla si es necesario.

Esta investigación es cuantitativa debido a la recolección de información proveniente de un estudio realizado a 25 estudiantes de entre trece y catorce años que corresponde a Décimo año de básica general. En la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo” en la que se probó el prototipo de la App Móvil.

Como resultado de la investigación, se pudo comprobar que hay un déficit en la utilización como recurso tecnológico de las aplicaciones por parte de los estudiantes dentro del aula. El uso de una aplicación como “Ven y Edúcate” les ha motivado a apreciar de una manera diferente al ser evaluado sus conocimientos por medio de una app.

Después de analizadas las respuestas de las encuestas se constató que las valoraciones a nivel técnico y de diseño de la app han sido en general

muy satisfactorias, mostrando su facilidad de instalación y su calidad de presentación.
Con respecto a la calidad pedagógica, también se valora positivamente a la app.

Palabras claves: Aplicaciones móviles, evaluación, educación

Tema

Aplicación móvil como estrategia de evaluación en la materia de Estudios Sociales en Decimo en la Escuela Alberto Cruz Murillo.

CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1. Planteamiento del Problema

En la educación que vivimos actualmente es fácil encontrar estudiantes desmotivados, desinteresados y distraídos dentro de las aulas de clase de la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo” en los estudiantes del Décimo año “B”. El Docente en la materia se dedica a dictar conceptos y escribir una infinidad de términos que acaban por cansar al estudiante. Según Rodríguez (2017), las TIC les permite relacionarse o familiarizarse con su entorno y entes sociales a partir de una imagen, vídeos y sonidos, que permite la interacción como un eje de aprendizaje significativo mientras que la realidad educativa de Ecuador sigue predominando el método tradicional y el uso inadecuado de las TIC dentro aula, ya que muchos docentes del ámbito nacional se conforman con transmitir conocimientos, donde quedo el Docente 2.0 que debería enseñar al estudiante mediante apps móviles que desarrollen sus capacidades.

La educación actual exige nuevas formas de enseñanza aprendizaje es motivo por el cual se da la creación de una app evaluativa debido al impacto de las TIC y promover modelos nuevos y formas de aprendizajes con el objetivo de promover y lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo. Con la necesidad de propiciar la evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.1.2. Localización del problema objeto de estudio

La investigación se realizará en la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo” ubicada en el Cantón Machala para los estudiantes de Décimo año de básica de la materia de Estudios Sociales.



1.1.3. Problema central

Dificultad en el proceso de evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Estudios Sociales a estudiantes de Décimo año en la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo”.

1.1.4. Problemas complementarios

¿De qué manera el uso de la app influye en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Décimo año de la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo” del Cantón Machala?

1.1.5. Objetivos de investigación

Objetivo General

- Analizar las ventajas que ofrece las evaluaciones a través de los dispositivos móviles.

Objetivos Específicos:

- Determinar la influencia del uso de Apps Móviles en el proceso de evaluación de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.
- Analizar la implementación de una aplicación móvil dentro del aula de clase para la evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

1.1.6. Población y muestra

Hurtado, Toro (1998), definen que: “población es el total de los individuos o elementos a quienes se refiere la investigación” (p.79).

Este proyecto está dirigido a estudiantes y docentes de Décimo año de General básica “B”. En la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo” ubicada en el Cantón Machala.

1.1.7. Identificación y descripción de las unidades de investigación

Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo” ubicada entre la calle Klever Franco Cruz y Junín en el Cantón Machala.

1.1.8. Descripción de los participantes

Un aproximado de 25 estudiantes de entre trece y catorce años que corresponde a Décimo año de básica general. En la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo”

1.1.9. características de la investigación

1.1.9.1. Enfoque de la investigación

El modelo de enfoque para este proyecto es cuantitativo debido a la recolección de información proveniente de los estudiantes de décimo de básica de la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo”, en la que se podrá probar el prototipo de la App Móvil a través de una encuesta para establecer sus beneficios.

1.1.9.2. Nivel o alcance de la investigación

El nivel o alcance de esta investigación es poder llegar a los estudiantes de Décimo año de básica en sus aprendizajes de una manera más didáctica e interactiva por medio de la utilización de una app dentro de un aula de clase para una mejor estrategia en el desarrollo de competencias del estudiante y una mejor pedagogía de la enseñanza.

1.1.9.3. Método de investigación (por ejemplo: pretest-postest)

Este tipo de metodología implica seguir una secuencia de fases lógicas. Cada etapa tiene un conjunto de metas bien definidas y las actividades dentro de cada una contribuye a la satisfacción de metas de esa fase (Martínez, 2018).



Análisis: Se identificará qué elementos y funciones son necesarias para el proyecto de investigación. El trabajo y el empeño que se dedique a esta fase será directamente proporcional al éxito y la calidad del proyecto.

Cuanto más clara y detallada sea la idea de nuestros requerimientos (o necesidades) será mucho más productivo para el desarrollo de las siguientes etapas.

Diseño: En esta fase se desarrollarán las guías del proyecto (Hernández, Fernández, Baptista, 2016). Las cuales servirán al usuario para que tenga una idea de la forma debido a sus requerimientos en desarrollo (construcción y programación).

Para el desarrollo de la aplicación móvil en esta fase se construye los bocetos y las guías del proyecto, además se pulirán las futuras pantallas de la interfaz gráfica y su estructura final.

Desarrollo: Se lleva a acciones el diseño que se ha elaborado previamente, es decir, aquí se utilizará un lenguaje de programación y software existente para elaborar la aplicación que dará solución al problema identificado inicialmente (Braude, 2016).

En este apartado se construirá la aplicación propiamente dicha, tomando en cuenta las el diseño y se realizarán las primeras pruebas sobre la estructura lógica, metodológica y funcional de la aplicación.

Pruebas: Una vez terminada la aplicación debe probarse tanto a nivel individual, para conocer si se logró solucionar las necesidades planteadas al inicio del proceso para poder determinar si contribuirá al aprendizaje de los estudiantes (Braude,2016).

Instalación: La fase de Implementación se lleva a cabo cuando se han superado las pruebas propuestas y estamos 100% seguros de la calidad y de la estabilidad de nuestra aplicación para poder determinar el buen uso de la aplicación por parte de los usuarios (Braude, 2016).

Se realizará la instalación de la aplicación en los dispositivos móviles requeridos, habiendo pasado las pruebas se recopiló información de su uso y grado de satisfacción final.

1.2 Establecimiento de requerimientos

1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver

Recursos

A lo largo del proyecto se han utilizado diferentes componentes desde una laptop y dispositivos móviles.

En la siguiente tabla detallare los recursos utilizados durante la creación de la app.

Tabla 1 Recursos de Hardware Utilizados

HARDWARE		
Tipo De Recurso	Descripción	Utilización
Laptop Lenovo	<ul style="list-style-type: none">LAPTOP-89M44124AMD Ryzen 5 4500U with Radeon Graphics 2.38GHz 8,00 GB (7,37 GB usable)	<ul style="list-style-type: none">Redacción del informe.Diseño y desarrollo de la app.
Celular	<ul style="list-style-type: none">Huawei Y7 20193 GB de memoria RAM. Memoria interna: 32 GB de almacenamiento	Se usó como simulador, para realizar pruebas

Tabla 2 Recursos de Software Utilizados

SOFTWARE	
Tipo De Recurso	Utilización
Android Studio	Para desarrollar la app educativa.
Microsoft Office 2019	Desarrollador del proyecto
Google Chrome	Navegador web para las actividades
Formulario	Diseño de encuesta
CANVA	Diseño y presentación de la app

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.

1.3.1 Marco referencial

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Son todas aquellas que giran en torno a las tecnologías de almacenamiento, procesamiento, recuperación y comunicación de la información a través de diferentes dispositivos electrónicos e informáticos (Belloch, 2017).

Las TIC en educación permiten el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información, el manejo de hardware y software entre otras, desde diversas áreas del conocimiento, esto se da porque ahora estamos con una generación de adolescentes donde les gusta todo en la virtualidad por diversos motivos es donde el autor Javier Firpo (2018), director de los programas de educación y responsabilidad social empresarial de Intel para América Latina, sostiene que: “No es

que los docentes estén muy atrasados en tecnología. El desafío es que los chicos siempre van un paso adelante” (Ortiz Ruiz, Y. T., & Aravena, M. I. 2017).

De tal forma, asistimos a una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes áreas o materias.

Los entornos móviles de enseñanza y aprendizaje.

La evolución de la Sociedad del Conocimiento y el creciente desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han conformado, durante los últimos años, nuevos escenarios virtuales para la comunicación, la enseñanza y el aprendizaje en un entorno digital global interconectado a través de Internet (Clemente Ricolfe, J. S. 2016).

Se está en un momento único para poder conseguir que las nuevas tecnologías mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes al tener dispositivos ligeros, rápidos y totalmente familiares para los menores con la consiguiente ventaja a la hora de poder usarlos con comodidad en el aula y, posteriormente, también en casa. Por tanto, la sociedad actual está ante un gran cambio gracias a los móviles y tabletas. Los dispositivos móviles facilitan el aprendizaje porque eliminan las fronteras existentes entre la educación formal y la no formal. Con un dispositivo móvil, los alumnos pueden acceder fácilmente al material de clase. Delgado Cuadro, E. I. (2017)

En qué medida, las tecnologías y cuáles de ellas pueden hacer un aporte específico a la enseñanza del campo de las Ciencias Sociales no es un interrogante de sencilla resolución, en tanto los procesos de mejora de la enseñanza no se pueden explicar considerando solo un aspecto la integración de las TIC en la compleja trama de variables que intervienen en el cambio educativo. No obstante, ello, creemos que es posible identificar algunos nuevos escenarios en los que la cultura digital sitúa a los docentes del área, interpretándolos por sus potencialidades para favorecer la comprensión de la complejidad que caracteriza el mundo social en la contemporaneidad. ¿De qué manera los docentes pueden diseñar estrategias que den cuenta de usos valiosos y relevantes de las tecnologías? ¿Qué implica innovar con tecnologías en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la educación secundaria?

Desde esta perspectiva, la posibilidad de potenciar la enseñanza de las Ciencias Sociales está ligada a que las TIC hacen posible el aprendizaje ubicuo, es decir “una experiencia distribuida en el tiempo y el espacio” en palabras de Nicholas Burbules (2018); y una serie de innovaciones radicales que la sociedad de la información ha generado en las formas de producción del conocimiento, su visualización, su circulación y su comunicación, y que ofrece oportunidades inéditas en el campo educativo.

El móvil como herramienta de aprendizaje

En la actualidad existe una extendida prohibición del uso del teléfono móvil dentro de las aulas. La comunidad educativa se enfrenta a un debate entre

las grandes posibilidades y el potencial que este dispositivo puede ofrecer, y las distracciones y los malos usos que pueda ocasionar en el aula Lilian (2020).

La difusión generalizada de los dispositivos móviles ofrece una oportunidad importante para el acceso y construcción del conocimiento y puede ser una estrategia innovadora y una solución para responder de forma inclusiva a las diferentes necesidades de los estudiantes y sus estilos de aprendizaje” (VázquezCano y Sevillano, 2016)

Tabla 3 Móvil como herramienta educativa

<p>Educativa</p>	<p>Según Serrano Sánchez, (2016) los avances tecnológicos y la mejora de las infraestructuras nos han permitido la posibilidad de aprender en entornos no sólo físicos sino también virtuales</p>
<p>Entretenimiento</p>	<p>Las Apps dedicadas al entretenimiento han sido fundamentales para la socialización de los dispositivos móviles, la posibilidad más evidente y clara de llegar prácticamente a todo el mundo sin importar el sector específico al que pertenezcan.</p>
<p>Comunicación</p>	<p>Las personas desde su mayoría utilizan un dispositivo móvil en lugar del tradicional computador de escritorio de siempre, y es por esto que debemos tener presente que ya no se trata del simple envío y recepción de un mensaje escrito, sino que debemos interpretarlo como la posibilidad de comunicarnos de una forma cada vez más eficiente y práctica.</p>

Juegos

El desarrollo constante de nuevas aplicaciones y tecnologías cada vez más complejas lo que ha ocasionado el potenciamiento de los dispositivos móviles que en la actualidad soportan juegos de toda clase, desde muy básicos como unas trivias (preguntas variadas) hasta juegos de consolas dedicadas (Montero, 2017).

Android Studio

Android Studio es el entorno de desarrollo integrado (IDE) oficial para el desarrollo de apps para Android, basado en IntelliJ IDEA. Además del potente editor de códigos y las herramientas para desarrolladores de IntelliJ, Android Studio ofrece incluso más funciones que aumentan tu productividad cuando desarrollas apps para Android, como las siguientes:

- Un sistema de compilación flexible basado en Gradle
- Un emulador rápido y cargado de funciones
- Un entorno unificado donde puedes desarrollar para todos los dispositivos Android
- Aplicación de cambios para insertar cambios de códigos y recursos a la aplicación en ejecución sin reiniciar la aplicación
- Integración con GitHub y plantillas de código para ayudarte a compilar funciones de apps comunes y también importar código de muestra
- Variedad de marcos de trabajo y herramientas de prueba
- Herramientas de Lint para identificar problemas de rendimiento, usabilidad y compatibilidad de la versión, entre otros

- Compatibilidad con C++ y NDK
- Compatibilidad integrada con Google Cloud Platform, que facilita la integración con Dominios De Conocimiento
- A. Construcción Histórica De La Sociedad
- En este dominio se evidencia la comprensión de los grandes procesos históricos, con una visión contextualizada, que han aportado a la construcción de la sociedad y de su identidad, mediante el análisis de conceptos y categorías en perspectiva y retrospectiva de manera crítica y propositiva.
- B. Relación Entre La Sociedad Y El Espacio Geográfico
- En este dominio se evidencia la comprensión de las principales características, procesos y dinámicas que definen al espacio geográfico y sus relaciones con las sociedades. Se considera al ser humano como el ente activo de las transformaciones del medio geográfico y territorial, y responsable de su permanencia y sustentabilidad. Para ello se detalla el manejo de conceptos, categorías e instrumentos que facilitan el conocimiento del espacio geográfico y social.
- C. Convivencia Y Desarrollo Humano
- En este dominio se evidencia la comprensión del funcionamiento de la sociedad considerando aquellas relaciones y problemas sociales que la caracterizan. Describe habilidades del pensamiento para analizar la sociedad desde sus formas de organización, retos de la convivencia actual y el mejoramiento de la calidad de vida, desde una perspectiva de compromiso ciudadano.

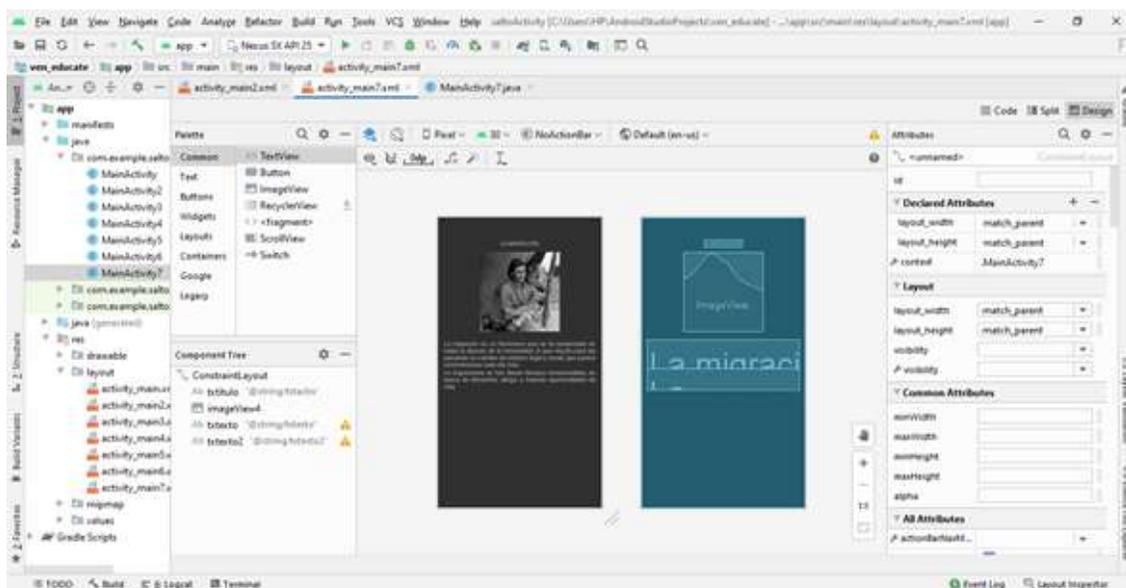
- Comprende el manejo de habilidades sociales a través de actitudes y prácticas relacionadas con una ciudadanía activa, crítica y responsable.
- Google Cloud Messaging y App Engine

Estructura del proyecto

Cada proyecto de Android Studio incluye uno o más módulos con archivos de código fuente y archivos de recursos. Entre los tipos de módulos se incluyen los siguientes:

- Módulos de apps para Android
- Módulos de biblioteca
- Módulos de Google App Engine

De manera predeterminada, Android Studio muestra los archivos de tu proyecto en la vista de proyecto de Android, como se ve en la Figura . Esta vista está organizada en módulos para que puedas acceder rápidamente a los archivos fuente clave de tu proyecto.



Puedes ver todos los archivos de compilación en el nivel superior de Secuencias de comando de Gradle y cada módulo de app contiene las siguientes carpetas:

manifests: Contiene el archivo AndroidManifest.xml.

java: Contiene los archivos de código fuente Java, incluido el código de prueba de JUnit.

res: Contiene todos los recursos sin código, como diseños XML, strings de IU e imágenes de mapa de bits.

La estructura del proyecto de Android en el disco difiere de esta representación plana. Para ver la estructura de archivos real del proyecto, selecciona Project en el menú desplegable Project (en la figura 1, se muestra como Android).

También puedes personalizar la vista de los archivos del proyecto para concentrarte en aspectos específicos del desarrollo de tu app. Por ejemplo, si seleccionas la vista Problemas de tu proyecto, se mostrarán vínculos a los archivos fuente que contengan errores conocidos de codificación y sintaxis, como una etiqueta de cierre que falte para un elemento XML en un archivo de diseño.

Sistema operativo Android



Android es un grupo de herramientas y aplicaciones ligadas a una distribución Linux para dispositivos móviles con pantalla táctil como teléfonos inteligentes, es de código abierto y no requiere pago de licencias, se ha convertido en el principal responsable de la popularización de muchos dispositivos inteligentes por el hecho de facilitar el uso de una gran cantidad de aplicaciones de forma sencilla.

Desde su lanzamiento y hasta el día de hoy, Android ha recibido numerosas actualizaciones. Diferentes versiones del sistema que han ido arreglando fallos detectados, añadiendo nuevas funciones, soportes para nuevas tecnologías, etc.

Principales componentes del sistema operativo Android

Dentro de la propia arquitectura del sistema, podemos destacar los principales componentes de Android:

Núcleo Linux: El núcleo del sistema es Linux y actúa como una capa de abstracción entre el hardware del dispositivo y las aplicaciones instaladas.

Runtime: El sistema operativo de Google para dispositivos móviles incluye un conjunto de bibliotecas que proporcionan la mayor parte de las funciones disponibles en las bibliotecas base del lenguaje de programación Java.

Bibliotecas: El sistema operativo Android incluye un conjunto de bibliotecas de C o C++ que son utilizadas por varios componentes del sistema. Estas características se exponen a los desarrolladores a través del marco de las aplicaciones de Android.

Marco del trabajo de aplicaciones: El entorno de Google permite que los desarrolladores tengan acceso a las mismas API del entorno de trabajo utilizadas por las aplicaciones base. Y es que la arquitectura de Android está diseñada para simplificar la reutilización de componentes. Es decir, cualquier aplicación puede publicar sus capacidades y que otras aplicaciones puedan reutilizarlas dentro de unas reglas de seguridad.

Aplicaciones: Android cuenta con ciertas aplicaciones base que permiten el uso de las funciones básicas de un dispositivo como son, correo electrónico, mensajes de texto SMS, calendario, mapas, navegador, contactos y otros. Aplicaciones desarrolladas en lenguaje Java.

Formularios de Google



Formularios de Google es una de las herramientas de Gsuite (Ahora conocido como Google Workspace), la cual nos ayuda a crear formularios como una herramienta para hacer encuestas, la cual llega a ser extremadamente útil.

Ventajas de usar Google Forms.

- Múltiples usuarios pueden crear respuestas al mismo tiempo
- Fácil acceder desde el celular
- No se necesita ninguna aplicación para ingresar los datos

Fundamentación Legal

Los documentos legales en los que se ha apoyado esta investigación para su elaboración son la Constitución de la República de Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Ministerio de Educación a continuación se detallan los artículos y literales que abalanzan la realización del proyecto.

CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA

TÍTULO I

ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL ESTADO

Capítulo primero Principios fundamentales

Capítulo primero Principios de aplicación de los derechos

Sección Quinta

Educación

Artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador determina que: "La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición

indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

TÍTULO VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo primero Inclusión y equidad

Sección primera

Educación

Artículo 347, Numeral 8, señala que es una responsabilidad del Estado "incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales".

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Despacho Ministerial

Acuerdo N°0070-14

Expedir las siguientes

REGULACIONES PARA EL USO DE TELÉFONOS CELULARES EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

Artículo 1.- Los teléfonos celulares, al igual que otros recursos tecnológicos de información y comunicación, pueden ser empleados como instrumentos opcionales generadores de aprendizajes dentro y fuera del aula.

Artículo 2.- Los teléfonos celulares no son recursos obligatorios ni deben ser considerados por estudiantes o padres de familia como útiles escolares. La necesidad de proveer teléfonos celulares al estudiante debe ser evaluada por el respectivo padre, madre de familia o representante legal, quien debe acordar con aquel sus reglas de uso. Las reglas que se fijen deben enmarcarse en la esfera de su convivencia, de un consumo crítico de la tecnología y en vinculación con las responsabilidades de los niños, niñas o adolescentes en sus hogares y en las instituciones educativas.

Artículo 3.- La utilización de teléfonos celulares en el aula, para fines pedagógicos, será autorizada por el docente única y exclusivamente a estudiantes de Educación General Básica Superior y Bachillerato. Su utilización se realizará dentro de actividades específicamente preparadas por los docentes y según el plan de clase.

Artículo 4.- Los Códigos de Convivencia recogerán acuerdos y regulaciones específicas sobre el buen uso de los teléfonos celulares y otros recursos tecnológicos, al interior de la institución educativa, dentro y fuera del aula. Se definirán ahí los compromisos de estudiantes, docentes y padres y madres de familia respecto a esta temática.

Artículo 5.- Los docentes contarán con capacitación en el uso de tecnologías de la información y comunicación en educación, para que, en un marco colaborativo, se incorpore su utilización en el proceso educativo. Se contemplarán usos instrumentales de los teléfonos celulares, tales como las funciones de cálculo, grabación,

lectura de textos, videocámara, portafolios virtuales, redes de conocimiento, acciones colaborativas, acceso a internet, entre otros.

En este sentido el docente podrá desarrollar diferentes actividades en el aula entre las cuales se incluyen, pero sin limitarse, a las siguientes:

- a) Realización en equipo de un álbum histórico del año lectivo, a modo de cobertura de lo vivido y actuado, con los recursos multimedia de los celulares;
- b) Utilización del teléfono celular como grabadora o filmadora periodística para entrevistas, reportajes, radio novelas, testimoniales, narraciones en primera persona, paisajes sonoros, cuentos de la memoria histórica de la familia, o para grabar noticias importantes que quieran ser replicadas en la clase para su análisis;
- c) Programación de forma conjunta tareas con recordatorios y sus fechas de cumplimiento. Grabación y audición de recursos para aprendizaje de lenguas;
- d) Creación y utilización de audio libros (lectura en voz alta para grabar y compartir);
- e) Registro gráfico de excursiones y giras de observación (museos, sitios de interés de la localidad, giras, entre otras);
- f) Colecciones ecológicas multimedia de plantas, flores, insectos, aves, entre otros;
- g) Producciones audiovisuales que recreen situaciones difíciles, para sensibilizar y generar conciencia de los problemas que enfrentan;
- h) Producción de campañas a favor del buen trato y la cultura de paz;

- i) Creación de una red de conocimiento específico (por ejemplo, a través de redes sociales) en donde se compartan las reflexiones, enlaces y hallazgos relativos a la materia; y,
- j) Creación y difusión de una cultura de trabajo en red.

Estándares educativos para la calidad de la educación

La Constitución política de nuestro país establece en su artículo 26 que “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado”, y en el artículo 27 agrega que la educación debe ser de calidad.

Para establecer qué es una educación de calidad, necesitamos primero identificar qué tipo de sociedad queremos tener, pues un sistema educativo será de calidad en la medida en que contribuya a la consecución de esa meta. Adicionalmente, un criterio clave para que exista calidad educativa es la equidad, que en este caso se refiere a la igualdad de oportunidades, a la posibilidad real de acceso de todas las personas a servicios educativos que garanticen aprendizajes necesarios, a la permanencia en dichos servicios y a la culminación del proceso educativo.

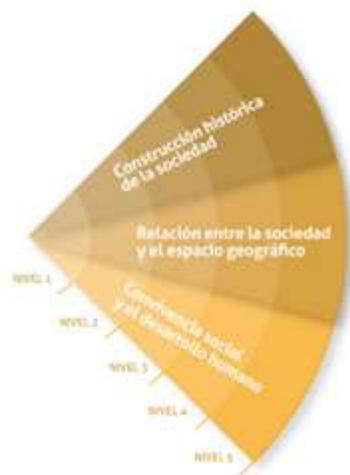
Por lo tanto, de manera general, nuestro sistema educativo será de calidad en la medida en que dé las mismas oportunidades a todos, y en la medida en que los servicios que ofrece, los actores que lo impulsan y los resultados que genera contribuyan a alcanzar las metas conducentes al tipo de sociedad que aspiramos para nuestro país.

¿Qué son los estándares de calidad educativa?

Los estándares de calidad educativa son descripciones de los logros esperados correspondientes a los diferentes actores e instituciones del sistema educativo. En tal sentido, son orientaciones de carácter público que señalan las metas educativas para conseguir una educación de calidad.

Estándares Del Área De Estudios Sociales

Los estándares de Estudios Sociales se organizan en los siguientes dominios de conocimiento, que progresan en cinco niveles:



Dominios De Conocimiento

A. Construcción Histórica De La Sociedad

En este dominio se evidencia la comprensión de los grandes procesos históricos, con una visión contextualizada, que han aportado a la construcción

de la sociedad y de su identidad, mediante el análisis de conceptos y categorías en perspectiva y retrospectiva de manera crítica y propositiva.

B. Relación Entre La Sociedad Y El Espacio Geográfico

En este dominio se evidencia la comprensión de las principales características, procesos y dinámicas que definen al espacio geográfico y sus relaciones con las sociedades. Se considera al ser humano como el ente activo de las transformaciones del medio geográfico y territorial, y responsable de su permanencia y sustentabilidad. Para ello se detalla el manejo de conceptos, categorías e instrumentos que facilitan el conocimiento del espacio geográfico y social.

C. Convivencia Y Desarrollo Humano

En este dominio se evidencia la comprensión del funcionamiento de la sociedad considerando aquellas relaciones y problemas sociales que la caracterizan. Describe habilidades del pensamiento para analizar la sociedad desde sus formas de organización, retos de la convivencia actual y el mejoramiento de la calidad de vida, desde una perspectiva de compromiso ciudadano.

Comprende el manejo de habilidades sociales a través de actitudes y prácticas relacionadas con una ciudadanía activa, crítica y responsable.

1.3.1.1 Referencias conceptuales

TIC y educación

La investigación está basada en la incorporación de TIC al contexto educativo se basaron fundamentalmente en el desarrollo de materiales didácticos. En palabras de Romero et al., (2017), la inclusión de las TIC como apoyo en la enseñanza siempre enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje al aumentar los recursos y actividades de aprendizaje aplicables, al mismo tiempo que contribuye a la adquisición de competencias digitales que la sociedad exige. El desarrollo de características e interfaces intuitivas adaptadas al desarrollo psicopedagógico las convirtieron en recursos didácticos adaptados a contextos específicos de aprendizaje con el fin de evaluar su adecuación pedagógica y los resultados de transferencia de conocimientos al momento de una clase también el análisis de los resultados de las evaluaciones para conocer si los estudiantes realmente aprendan lo explicado en la clase.

Teléfonos Móviles

Los denominados Smartphone o teléfono inteligente, Estos dispositivos ofrecen características donde se pueden encontrar mejoras en el almacenamiento de datos, mayor capacidad de procesamiento, conexión a internet es decir estos dispositivos Android permite al desarrollador controlar y aprovechar al máximo cualquier funcionalidad ofrecida por un dispositivo móvil, así como poder crear aplicaciones que sean verdaderamente portables, reutilizables y de rápido desarrollo (L. Carrillo, comunicación personal, 2018).

Brazuelo Grund, F. (2017). El teléfono móvil: actitudes, usos y posibilidades educativas (Tesis doctoral). UNED El teléfono móvil es ahora una parte

integral de la vida cotidiana. Se puede decir que el teléfono móvil tiene un impacto cultural significativo en la interacción social entre los jóvenes.

1.3.1.2 Estado de arte

Las apps dentro del aula

Los cambios tecnológicos que se están produciendo influyen prácticamente en casi todos los ámbitos de nuestras vidas y nuestra sociedad tanto en la forma de aprender y enseñar y, en definitiva, en la forma en la que nos relacionamos con el mundo. Rodríguez (2017) afirma: El surgimiento de las tabletas digitales representa un punto de inflexión en la manera de entrar a Internet, en la portabilidad, en la conectividad simple, en la multifuncionalidad, en la consulta y generación de contenidos. La tableta también actúa además como una herramienta de alfabetización tecnológica dentro del núcleo familiar. (p.36)

Según el informe Policy guidelines for Mobilelearning de la UNESCO (2016): para el aprendizaje móvil: los dispositivos móviles facilitan el aprendizaje pues eliminan las fronteras existentes entre la enseñanza formal y la no formal. Diferentes dispositivos móviles han aparecido en el campo educativo debido a que aportan interesantes funciones son aparatos por su versatilidad, portabilidad y ergonomía, permiten ser usados en cualquier sitio, lugar, tiempo que permite lo cual se denomina aprendizaje ubicuo.

Apps educativas

El complemento que hace interesante a un dispositivo móvil es la aplicación móvil, es decir que, en muchos de ellos, puede obtener información

instantánea sin tener que recurrir a Internet y, en general, una vez instalados, se pueden utilizar sin necesidad de conexión a internet, estas apps educativas que apoyan y benefician el trabajo de los docentes, estudiantes durante su uso han permitido el surgimiento de un enfoque de aprendizaje a través de las apps (González, 2016).

CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.

2.1 Definición del prototipo

Desarrollar una app educativa para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de Estudios Sociales de Décimo año de la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo” del Cantón Machala.

Objetivos

- Diseñar una aplicación didáctica de tipo móvil como herramienta de evaluación en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
- Diseñar una aplicación que permita a los profesores ingresar sus encuestas a ser tomadas en el curso.

2.3 Fundamentación teórica del prototipo

Tabla 4 Descripción de la App

Nombre de la App	VEN Y EDUCATE
------------------	---------------

Descripción	<p>Esta investigación se trata de crear una Aplicación móvil como estrategia de evaluación que facilite la enseñanza de la materia de Estudios Sociales en Décimo año de básica.</p>
Características	<ul style="list-style-type: none"> • La app pedirá un registro, por medio del ingreso de su nombre y apellido. • Tendrá una ventana de bienvenida para el ingreso de la app. • Introducción al contenido y las actividades de la app. • Una breve retroalimentación del contenido app.
Quien lo utiliza	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante • Docente
Ventajas	<ul style="list-style-type: none"> • Las apps son recursos importantes para el aprendizaje de los estudiantes. • Permite mejorar las comunicaciones entre el Docente y el Estudiante. • Fomenta la interacción, la motivación y la atención del estudiante. • Su manejo es fácil al interactuar con la App.

Desventajas

- Requiere de conexión a internet.
- No se encuentra en la tienda Play Store.
- Solo funciona en dispositivos android.
- No cuenta con actualizaciones constantes.

2.4 Experiencia I

2.4.1 Planeación

Este proyecto está dirigido a estudiantes de 13 a 14 años de edad y docentes de la materia de estudios sociales de Décimo año de General básica “B”. En la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo” ubicada en el Cantón Machala.

Para obtención de datos tanto del estudiante y como del docente se utilizará:

- Entrevista
- Encuesta

Recursos que se utilizará para la obtención de datos se utilizará:

- Formularios.

2.4.2 Experimentación

Tabla 5 Metodología al usar la app Experimentación I

METODOLOGÍA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Primera Guerra Mundial
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Conocer sobre la influencia y el impacto de la primera guerra mundial
QUIEN REALIZA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> los estudiantes individualmente
PRERREQUISITOS	<ul style="list-style-type: none"> ¿Conocer sobre la primera guerra mundial?
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> Un celular
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Docente: 15 minutos para una retroalimentación y 15 minutos para evaluar al estudiante.

2.4.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN

Para obtener los resultados de este proyecto se realizó la primera experiencia de la aplicación de la app dentro del aula donde se pudo verificar que los requerimientos de la app sean correctos.

Es esta experiencia hubo la participación del docente y los estudiantes de décimo año paralelo “B” de la Escuela “Prof. Alberto Cruz Murillo” de la

asignatura de estudios sociales, donde se pudo observar que no todos contaban con un teléfono propio, no toda tenía la misma agilidad de utilizar la app, no les pareció muy amigable debido a su simplicidad de presentación.

Debido a eso se tomó en cuenta las sugerencias de los estudiantes como el de cambiar los colores y sus imágenes.

2.5 Experiencia II

2.5.1 Planeación

Este proyecto está dirigido a estudiantes de 13 a 14 años de edad y docentes de la materia de estudios sociales de Décimo año de General básica “B”. En la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo” ubicada en el Cantón Machala.

Para obtención de datos tanto del estudiante y como del docente se utilizará:

- Entrevista
- Encuesta

Recursos que se utilizará para la obtención de datos se utilizará:

- Formularios.

2.5.2 Experimentación

Tabla 6 Metodología al usar la app Experimentación I

METODOLOGÍA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • La Migración
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer sobre el papel que han cumplido las migraciones en el pasado y presente de la humanidad.
QUIEN REALIZA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes individualmente
PRERREQUISITOS	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Conocer sobre la migración?
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Un celular
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Docente: 15 minutos para una retroalimentación y 15 minutos para evaluar al estudiante.

2.5.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN

En la obtención de los resultados de la segunda experiencia de la aplicación de la app dentro del aula se pudo verificar las mejoras de la app si lleno las expectativas del estudiante en cuanto a la interfaz y diseño de la aplicación “VEN Y EDUCATE”

De igual manera q la experiencia anterior hubo la participación del docente y los estudiantes de décimo año paralelo “B” de la Escuela “Prof. Alberto Cruz Murillo” de la asignatura de estudios sociales, donde se observó que las mejoras de la aplicación fueron de éxito debido a su presentación mas amigable para ellos y el docente en su facilidad de manejo. Pero aún se requirió ciertas mejoras en la aplicación.

CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.

Tras es desarrollo de la app y su utilización dentro del aula de clase en ambas experiencias se obtuvo los siguientes resultados mediante las encuestas realizadas a los estudiantes de Decimo año de básica paralelo “B” de la Escuela de Educación General Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo” donde se pudo evidenciar si hubo mejoras o actualizaciones que se realizaron en la aplicación. En el siguiente párrafo se describe las actualizaciones que se dieron debido a las repuesta de los estudiantes.

- La función de la aplicación se pueda utilizar sin internet, debido a que muchos estudiantes no cuentan con este recurso o la institución en sí.
- La interfaz gráfica de la app tenga buenas ilustraciones para una mejor interacción.
- El contenido no sea muy recargado si no más concreto y simplificado.
- Los botones tengan una forma redondeada en los lados.

Conclusiones

- La aplicación móvil logró alcanzar el objetivo planteado, en cuanto a su influencia positivamente en el proceso de evaluación de la materia de estudio sociales en los estudiantes de décimo año debido a su utilidad dentro del aula de clase ya que es valiosa, apreciable y significativa, en el aprendizaje de los estudiantes en las actividades de docencia.
- La aplicación de la app móvil utilizada por los estudiantes permitió que los estudiantes observen la interfaz en cuanto a su diseño y su interacción dónde se identificó la importancia del uso de Apps móviles dentro del aula de clases.

Recomendaciones

La educación secundaria debe tener una formación básica sobre los Apps móviles en cuanto su utilización y aplicación de manera correcta el docente debe aplicar los Apps móviles con los procesos de enseñanza aprendizaje más a menudo. Para así implementar una educación acorde al avance tecnológica como recurso dentro del aula de clase.

Cuando la aplicación vaya a ser utilizada por primera vez por otros estudiantes, el docente debe hacerle conocer para que se utiliza, su manejo y acompañarlos en su uso hasta que se familiaricen con la app y lo que brinda ella misma.

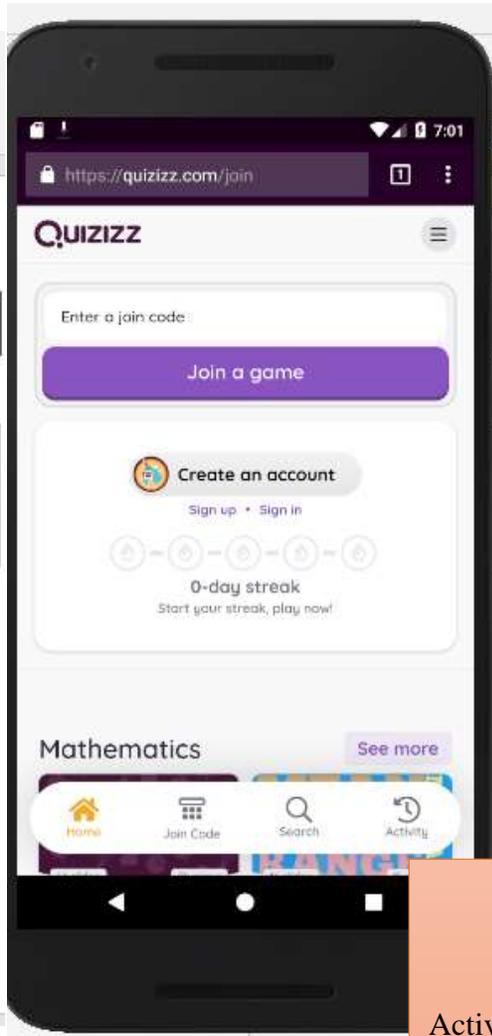
Diseño de prototipo



La app pedirá un registro, por medio del ingreso de su nombre y apellido.

Introducción al contenido y las actividades de la app.





Actividades por la unidad.



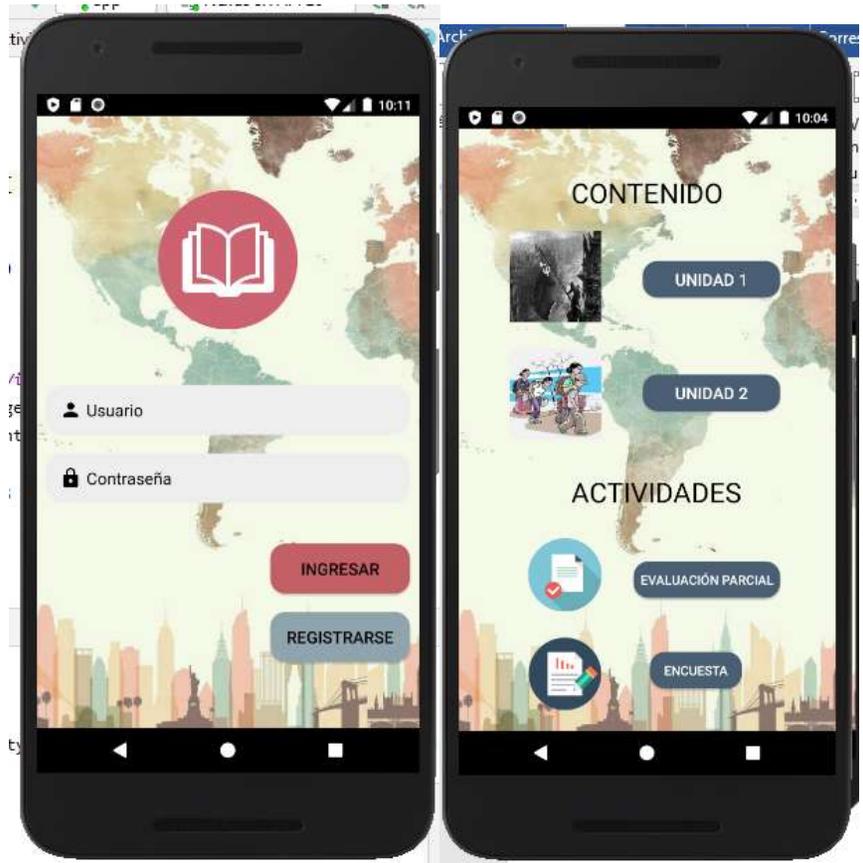
Una breve retroalimentación del contenido app.

Encuestas tanto del estudiante como del docente.



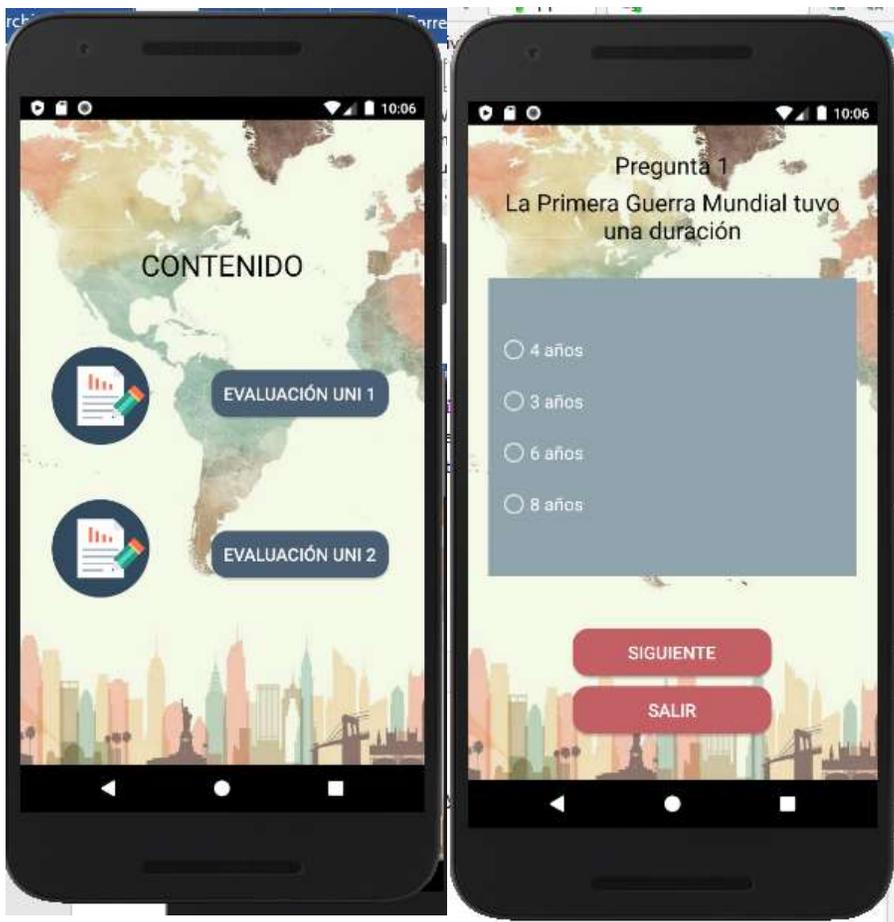
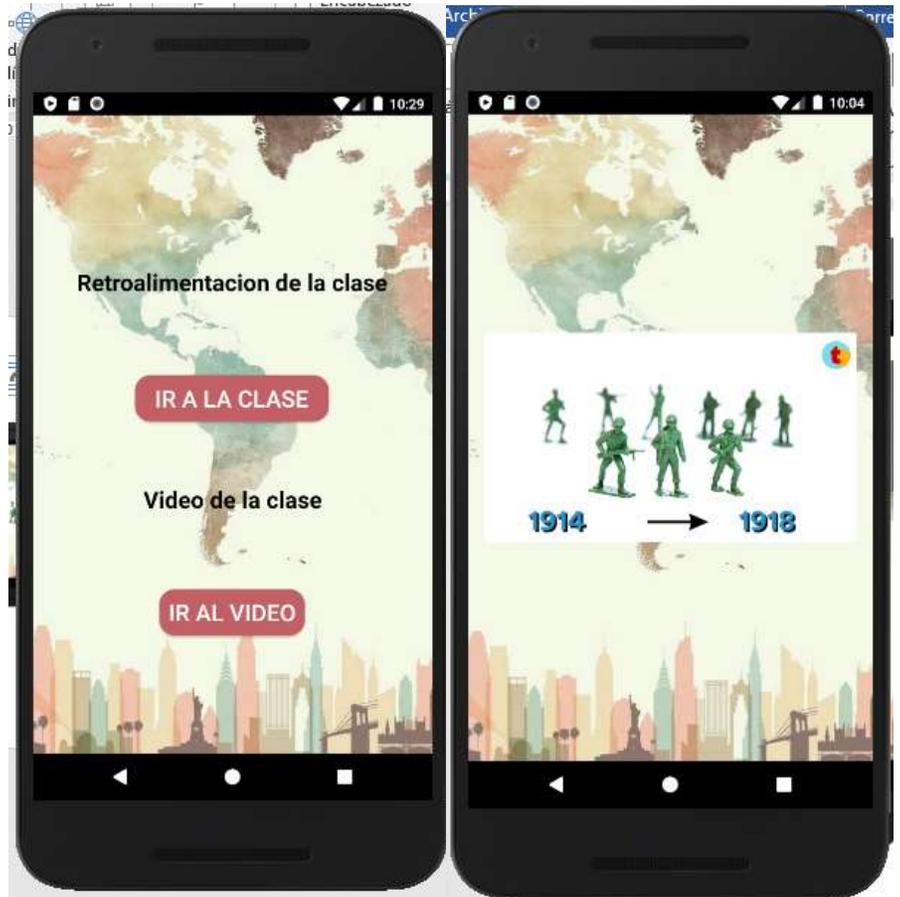
Mejoras del prototipo

La app tiene un ingreso, registro y un menu



Texto de retroalimentación de la clase

Tiene un menú de ingreso para leer texto o ver un video



Tiene un menú de ingreso para las evaluaciones donde al final te da un resultado de tu evaluación



Las encuestas fueron realizadas para el docente y estudiantes.

RESULTADOS

4.1. Resultados de la (encuesta, entrevista u observación)

Análisis e interpretación de resultados

ENCUESTA A ESTUDIANTES



TES DE EVALUACION DEL ESTUDIANTE
SOBRE EL USO DE TECNOLOGIA (APPS)

Han utilizado una aplicación educativa en clase

Sí

No

¿Juegas algún tipo videojuego (móvil, ordenador, consolas..)?

Si

No

Te gustaría utilizar en clase una aplicación educativa

Sí

No

Conoces que son aplicaciones educativas

Sí

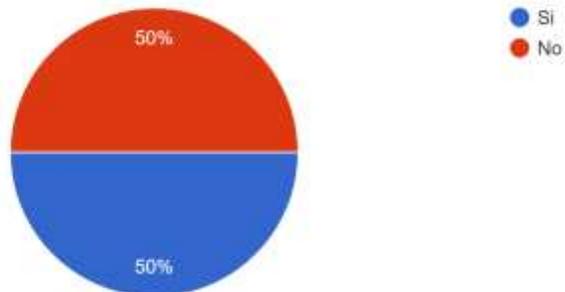
No

¿Utilizas alguna red social (Whatsapp, Facebook..) ?

Sí

No

¿Juegas algún tipo videojuego (móvil, ordenador, consolas..)?
8 respuestas

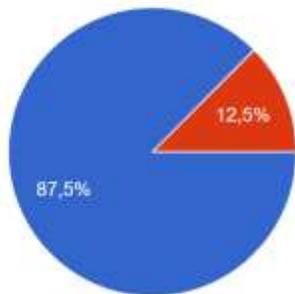


¿Utilizas alguna red social (Whatsapp, Facebook..) ?
8 respuestas



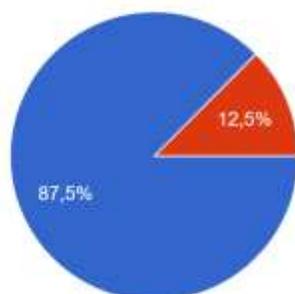
Conoces que son aplicaciones educativas

8 respuestas



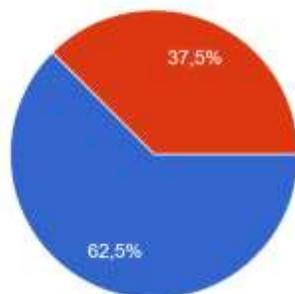
Conoces que son aplicaciones educativas

8 respuestas



Han utilizado una aplicación educativa en clase

8 respuestas



Análisis e interpretación de resultados

ENCUESTA A ESTUDIANTES



Tema: Aplicación móvil como estrategia de evaluación que facilite la enseñanza de la materia de Estudios Sociales en decimo año de básica.

Instrucciones:

- A continuación, encontrarás preguntas sobre la App. Donde compartirá su opinión sobre la App que pueda mejorar.
- Lea detenidamente cada pregunta y responda con la mayor sinceridad y confianza esta encuesta.
- Si no entiendes alguna pregunta o alguna palabra, pídele a la persona que está a cargo de la encuesta que te explique.

1. ¿Qué tal te pareció la apariencia de la app?

- Buena
- Mala
- Excelente

2. ¿Te parecieron interesantes las actividades que se encuentra en la app?

- Sí
- No

3. Si pudieras cambiar algo de la app, ¿Qué sería? Argumente su respuesta.

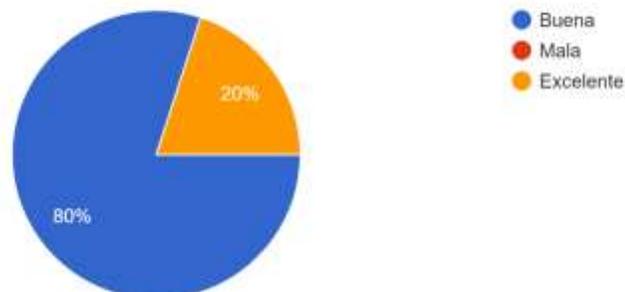
Tu respuesta _____

4. ¿Te parece atractiva la app para usar dentro de clases?

- Sí
- No

1. ¿Qué tal te pareció la apariencia de la app?

5 respuestas



2. ¿Te parecieron interesantes las actividades que se encuentra en la app?

5 respuestas



● Si
● No

3. Si pudieras cambiar algo de la app, ¿Qué sería? Argumente su respuesta.

2 respuestas

La verdad no cambiara nada es una excelente app ayuda mucho a los estudiantes a mejorar la facilidad de búsqueda

Me gusta

4. ¿Te parece atractiva la app para usar dentro de clases?

5 respuestas



● Si
● No

Análisis e interpretación de resultados

ENCUESTA AL DOCENTE



Encuesta del Docente post aplicación de App

Cree que la App educativa beneficiara al estudiante al momento de adquirir conocimientos?

- Sí
- No
- Tal vez

Considera que el prototipo debería tener mejoras?

Tu respuesta: _____

Que tal le parece la App como recurso de evaluación para su clase?

- Buena
- Mala
- Excelente

le parece fácil el manejo de esta App-en función del nivel de dominio tecnológico de sus estudiantes?

- Sí
- No

Que opina de la presentación de la App como (el contenido, los gráficos, videos)?

Tu respuesta

Cree que la App educativa beneficiara al estudiante al momento de adquirir conocimientos?

1 respuesta



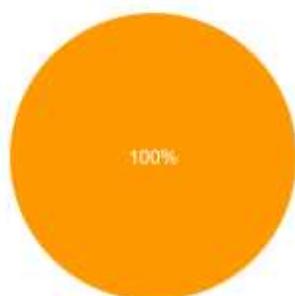
Considera que el prototipo debería tener mejoras?

1 respuesta

Ninguna

Que tal le parece la App como recurso de evaluación para su clase?

1 respuesta



- Buena
- Mala
- Excelente

le parece fácil el manejo de esta App-en función del nivel de dominio tecnológico de sus estudiantes?

1 respuesta



- Sí
- No

Bibliografía

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12636/1/UPS-GT001658.pdf>

<https://educra.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>

<https://medac.es/articulos-educacion-infantil/las-herramientas-tic-en-la-educacion/>

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36832959014.pdf>

<file:///C:/Users/sandy/Downloads/TESIS%20Jose%20Maria%20Moruno%20Navarro%20SIN%20CONTENIDO%20A%20PUBLICAR.pdf>

<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/conectar-igualdad-ciencias-sociales>

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/estandares_2012.pdf

<http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/690/1/TESIS-2017.pdf>

Citas Bibliográficas

Ortiz Ruiz, Y. T., & Aravena, M. I. (2017). Integración de tecnologías de información y comunicación en centro educativo de la ciudad de Osorno, Chile. *Tendencias Pedagógicas*, 30, 131-152. <https://doi.org/10.15366/tp2017.30.008>

Clemente Ricolfe, J. S. (04 de junio de 2016). Dimensiones clave en la satisfacción con los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza universitaria: el caso de PoliformaT . *Revista mexicana de investigación educativa*, 849-871.

Delgado Cuadro, E. I. (2017). Uso de entornos virtuales de aprendizaje en la Educación Superior. Pro Sciences: Revista De Producción, Ciencias E Investigación, 1(2), 12–14.

<https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol1iss2.2017pp29-39>

Nicholas Burbules: “debemos rediseñar los espacios de aprendizaje” Revista Colegio evistacolegio.com/nicholas-burbules-debemos-redisenar-los-espacios-de-aprendizaje/

Vázquez Cano, Sevillano García Revista de Investigación Educativa, vol. 34, núm. 2, 2016, pp. 453-469 Asociación Interuniversitaria de Investigación Pedagógica Murcia, España

MinEduc. (2017). Ecuador llevará internet a las aulas de clase. Recuperado el 30 de marzo de 2018 a partir de <https://educacion.gob.ec/ecuador-llevara-internet-a-lasaulas-de-clase/>

Romero, P., Altisen, C., Romero, J y Noro, J. (2017). La educación en su laberinto. Análisis y propuesta para una salida. Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

FB Grund, DJG Gil, MLC González Revista de Educación a Distancia (RED)

[Los docentes ante la integración educativa del teléfono móvil en el aula](#)

González, A. (2016). atributos pedagogicos que debe tener una app educativa. educacion y cultura AZ. Obtenido de <http://www.educacionyculturaaz.com/analisis/atributos-pedagogicos-que-debetener-una-app-educativa>

Montero, B. (2017). Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, VII (1), 75-92.

Cobos, Juan, Simbaña, Verónica & Jaramillo, Lilian (2020). El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. *Sophia, colección de Filosofía de la Educación*, 28(1), pp. 139-162.