



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**APLICACIÓN MOVIL PARA POTENCIAR LA PARTICIPACIÓN ACTIVA
EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS PARA**

**CAMPOVERDE AGURTO MARCO PAUL
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**SALVATIERRA NAMICELA GRACE KELLY
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**APLICACIÓN MOVIL PARA POTENCIAR LA PARTICIPACIÓN
ACTIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA
INGLÉS PARA OCTAVO DE BÁSICA**

**CAMPOVERDE AGURTO MARCO PAUL
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**SALVATIERRA NAMICELA GRACE KELLY
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**APLICACIÓN MOVIL PARA POTENCIAR LA PARTICIPACIÓN
ACTIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA
INGLÉS PARA OCTAVO DE BÁSICA**

**CAMPOVERDE AGURTO MARCO PAUL
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**SALVATIERRA NAMICELA GRACE KELLY
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

VELEZ TORRES EISER OSWALDO

**MACHALA
2021**

APLICACIÓN MÓVIL PARA POTENCIAR LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS PARA OCTAVO DE BÁSICA

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

2%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to National University College - Online

Trabajo del estudiante

<1 %

2

Submitted to Universidad de Almeria

Trabajo del estudiante

<1 %

3

repositorio.ucjc.edu

Fuente de Internet

<1 %

4

scielo.conicyt.cl

Fuente de Internet

<1 %

5

tesis.ucsm.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

6

dspace.utpl.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

7

Submitted to Universidad Cuauhtemoc

Trabajo del estudiante

<1 %

8

archive.org

Fuente de Internet

<1 %



Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 20 words

Excluir bibliografía Activo

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

Los que suscriben, SALVATIERRA NAMICELA GRACE KELLY y CAMPOVERDE AGURTO MARCO PAUL, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado APLICACIÓN MOVIL PARA POTENCIAR LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS PARA OCTAVO DE BÁSICA, otorgan 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 tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran 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.


Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen 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.



SALVATIERRA NAMICELA GRACE KELLY

1900890342



CAMPOVERDE AGURTO MARCO PAUL

0704553353

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado al Creador (Dios) por ser la luz de nuestro camino durante el trayecto para la construcción del presente trabajo académico, quien fue que nos dio las fuerzas necesarias para culminar con éxito.

A nuestros queridos padres que siempre con sus sabios consejos dieron estabilidad emocional frente a las adversidades que se suscitaron a lo largo del trabajo académico.

A mis compañeros que estuvieron siempre presente y brindaron su apoyo condicional.

A nuestros queridos docentes de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales por impartirnos buenos conocimientos con las respectivas técnicas de aprendizaje estamos muy agradecidos por este audaz trabajo que tuvieron al momento de enseñar.

Marco Paul Campoverde Agurto.

Grace Kelly Salvatierra Namicela.

AGRADECIMIENTO

En primera instancia agradecemos a Dios todopoderoso por darnos las fuerzas necesarias para cumplir con éxito las metas marcadas.

Quiero agradecer a las autoridades y docentes de la Universidad Técnica de Machala que nos posibilitaron el acceso al conocimiento y su entrega para formar profesionales de éxito.

Agradecer a la rectora Diana Martínez del colegio de bachillerato “Ing. Eduardo Pazmiño Barciona” que nos dio apertura para realizar la correspondiente investigación y aplicación del prototipo y a la docente Lic. Flor Caiminagua que nos acogió en su aula como un docente más de la institución.

Marco Paul Campoverde Agurto.

Grace Kelly Salvatierra Namicela.

RESUMEN

APLICACIÓN MÓVIL PARA POTENCIAR LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS PARA OCTAVO DE BÁSICA.

Autores: Marco Paul Campoverde Agurto.

Grace Kelly Salvatierra Namicela.

Tutor: Ing. Eiser Oswaldo Vélez Torres

La emergencia sanitaria del covid-19 ha hecho que nuestro Gobierno opte por la educación en línea como medio de divulgación del conocimiento ante el encierro prolongado a raíz de la pandemia. Los funcionarios públicos que están arraigados a las instituciones educativas han tenido que cesar sus actividades presenciales para emprender su camino hacia la educación virtual. Durante el desarrollo del proceso de enseñanza de los estudiantes pasan por etapas donde su formación sienta las bases de lo que irán adquiriendo como habilidades y destrezas que les permitirán perfilar y potenciar un cambio progresivo en su andamiaje.

La tecnología en educación online contribuye a mejorar aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje que favorecen su desarrollo cognitivo sin ponerle barreras de por medio, llegando a lugares donde el acceso a la educación está limitado. Nuestro proyecto tributa hacia aquellos que no pueden estar en clase de manera presencial y sin embargo sus metas son educarse con un docente en línea. Esto no sería real sin la ayuda de las Tic, ya que nos permiten utilizar recursos digitales para desarrollar actividades en el aula virtual.

La comunidad educativa con sus principales actores (docente/estudiante) se ha visto beneficiado de los recursos digitales que apoyan al proceso de adquisición de conocimientos. Esta revolución del conocimiento nos ha permitido solucionar problemas que se presentan en nuestro diario vivir. La aplicación móvil flexibiliza las clases aportan un punto de distinción sobre lo aprendido, las visualizaciones sobre las actividades incitan a la actividad de manera mecánica. Todo este potencial es aprovechado durante las clases que enriquecen la motivación de los estudiantes, fomentan el aprendizaje activo y

facilitan la adquisición de nuevos conocimientos. Así mismo tenemos la responsabilidad de velar por el buen uso y práctica de la tecnología a través de la divulgación educativa y la ética de la información.

La programación de aplicaciones móviles permite fortalecer las habilidades cognitivas donde los procesos mentales se nutre del pensamiento y la reflexión. Esta relación se encuentra literalmente relacionadas con el aprendizaje de las maquinas donde lo procesos seleccionados son totalmente secuenciados o automatizados. La creación de contenidos digitales permite solventar situaciones donde se requieran alcanzar objetivos, ya marcados haciendo uso de imágenes, gráficos, videos, audios, etc. Todos estos recursos facilitan el trabajo de crear contenido necesario para actividades donde la personalización es la palabra clave para su elaboración.

Las nuevas tecnologías abren un mundo de posibilidades en términos de innovación, mejorando lo ya existente en la actualidad. Los recursos tradicionales se han visto sustituidos en cierta medida por un mundo no ajeno a la digitalización donde la automatización y la inteligencia artificial juega un rol importante para el futuro de la educación como toda estructura se ha fortalecido con el pasar del tiempo. La brecha digital se pudo apreciar durante nuestra interacción en diversos sectores de la sociedad donde las deficiencias en infraestructura y la dificultad para tener acceso a dispositivos tecnológicos los empuja a ser analfabetos digitales esto se puede apreciar en sociedades donde los gobiernos no implementan sistemas para la adquisición de tecnología.

La percepción de los estudiantes sobre la aplicación móvil es totalmente aceptable y generan en los estudiantes un atractivo motivador y participante activo que contribuye a mejorar la experiencia de aprender usando Tic.

Palabras claves: Participación Activa, proceso de enseñanza aprendizaje, herramientas tecnológicas, aplicaciones móviles.

ABSTRACT

MOBILE APPLICATION TO ENHANCE ACTIVE PARTICIPATION IN THE ENGLISH LANGUAGE TEACHING PROCESS FOR EIGHTH GRADE.

SUMMARY

Author: Marco Paul Campoverde Agurto.

Grace Kelly Salvatierra Namicela.

Tutor: Ing. Eiser Oswaldo Vélez Torres.

The covid-19 health emergency has led our government to opt for online education as a means of disseminating knowledge in the face of prolonged confinement as a result of the pandemic. Civil servants who are rooted in educational institutions have had to cease their face-to-face activities to embark on their journey towards virtual education. During the development of the teaching process, students go through stages where their training lays the foundations of what they will acquire as skills and abilities that will allow them to outline and enhance a progressive change in their scaffolding.

Technology in online education contributes to improve aspects of the teaching-learning process that favor their cognitive development without putting barriers in their way, reaching places where access to education is limited. Our project is a tribute to those who cannot be in class and yet their goals are to be educated with an online teacher. This would not be real without the help of ICT, as they allow us to use digital resources to develop activities in the virtual classroom.

The educational community with its main actors (teacher/student) has benefited from digital resources that support the process of knowledge acquisition. This knowledge revolution has allowed us to solve problems that arise in our daily lives. The mobile application makes the classes more flexible, provides a point of distinction on what has been learned, the visualizations on the activities incite to the activity in a mechanical way. All this potential is exploited during the classes that enrich the motivation of students, encourage active learning and facilitate the acquisition of new knowledge. We also have

the responsibility to ensure the proper use and practice of technology through educational outreach and information ethics.

The programming of mobile applications allows to strengthen cognitive skills where mental processes are nurtured by thinking and reflection. This relationship is literally related to machine learning where the selected processes are fully sequenced or automated. The creation of digital content allows to solve situations where it is required to achieve objectives, already marked by making use of images, graphics, videos, audios, etc. All these resources facilitate the work of creating content necessary for activities where customization is the key word for its development.

New technologies open up a world of possibilities in terms of innovation, improving what already exists today. Traditional resources have been replaced to some extent by a world no stranger to digitization where automation and artificial intelligence play an important role for the future of education as any structure has been strengthened over time. The digital divide could be seen during our interaction in various sectors of society where the deficiencies in infrastructure and the difficulty to have access to technological devices pushes them to be digitally illiterate this can be seen in societies where governments do not implement systems for the acquisition of technology.

The perception of the students about the mobile application is totally acceptable and generates in the students an attractive motivator and active participant that contributes to improve the learning experience using ICT.

Key words: Active participation, teaching and learning process, technological tools, mobile applications.

Índice General

| | |
|---|----|
| CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS | 15 |
| 1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés. | 15 |
| 1.1.1 Planteamiento del problema | 15 |
| 1.1.2 Localización del problema objeto de estudio | 15 |
| 1.1.3 Problema central. | 16 |
| 1.1.4 Problemas complementarios. | 16 |
| 1.1.5 Objetivos de investigación. | 17 |
| 1.1.5.1 Objetivo General | 17 |
| 1.1.5.2 Objetivos Específicos | 17 |
| 1.1.6 Población y muestra | 17 |
| 1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación. | 17 |
| 1.1.8 Descripción de los participantes. | 18 |
| 1.1.9 Características de la investigación. | 18 |
| 1.1.9.1 Enfoque de la investigación. | 18 |
| 1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación. | 19 |
| 1.1.9.3 Método de investigación | 19 |
| 1.2 Establecimiento de requerimientos | 20 |
| 1.2.1 Descripción de los requerimientos. | 20 |
| 1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer. | 21 |
| 1.3.1 Marco referencial | 21 |
| 1.3.1.1 Referencias conceptuales | 21 |
| 1.3.1.2 Modelo Pedagógico-constructivista | 21 |
| 1.3.1.3 Apps en la Educación. | 22 |
| 1.3.1.4 Participación | 23 |
| 1.3.1.5 Recursos tecnológicos | 23 |
| 1.3.1.6 Enseñanza del idioma inglés. | 24 |
| 1.4 Estado del Arte | 25 |
| 1.4.1 Antecedentes Internacionales | 25 |
| 1.4.2 Antecedentes Nacionales. | 26 |
| Capítulo II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO | 27 |
| 2.1 Definición del prototipo | 27 |
| 2.2 Fundamentación teórica del prototipo | 28 |
| 2.3 Objetivo de la App educativa English for everyone. | 29 |

| | |
|--|----|
| 2.3.1 Objetivo General. | 29 |
| 2.3.2 Objetivos Específicos: | 30 |
| 2.4 Diseño del prototipo de la App educativa | 30 |
| 2.5 Desarrollo de la App educativa | 31 |
| 2.5.1 Herramienta de desarrollo | 42 |
| 2.5.2 Descripción de la aplicación móvil | 42 |
| 2.6 Experiencia I | 46 |
| 2.6.1 Planeación | 46 |
| 2.6.2 Experimentación | 47 |
| 2.6.3 Evaluación y Reflexión | 47 |
| 2.6.3.1 Evaluación | 47 |
| 2.6.3.2 Reflexión | 49 |
| 2.7 Experiencia II | 50 |
| 2.7.1 Planeación | 50 |
| 2.7.2 Experimentación | 50 |
| 2.7.3 Evaluación y Reflexión | 50 |
| Capítulo III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO | 51 |
| Propuestas entregadas para futuras actualizaciones de la aplicación “English for everyone” | 54 |
| Conclusiones y Recomendaciones | 54 |
| Recomendaciones | 55 |

Índice de Gráficos

| | |
|---|----|
| Gráfico 1 Ubicación del colegio de bachillerato “Ingeniero Eduardo Pazmiño Barcelona”. | 16 |
| Gráfico 2 Estructura de la aplicación..... | 34 |
| Gráfico 3 Requerimientos técnicos para el desarrollo de la App. | 35 |
| Gráfico 4 Requerimientos no funcionales y funcionales para el desarrollo de la aplicación..... | 35 |
| Gráfico 5 Descarga e instalación de la app “English for everyone” desde Google Drive. | 38 |
| Gráfico 6 Logo de la Aplicación. | 39 |
| Gráfico 7 Página de video de presentación..... | 39 |
| Gráfico 8 Presentación de las unidades temática. | 40 |
| Gráfico 9 Ventanas de acceso a cada menú. | 40 |
| Gráfico 10 Ventanas de trabajo del presente simple..... | 41 |
| Gráfico 11 Ventana del desarrollo de la actividad afirmativa. | 41 |
| Gráfico 12 Pantallas del desarrollo de la actividad..... | 42 |
| Gráfico 13 Video de bienvenida..... | 43 |
| Gráfico 14 Menú de la aplicación..... | 44 |
| Gráfico 15 Menús de acceso a las actividades..... | 44 |
| Gráfico 16 Actividades de referencial al presente simple..... | 45 |
| Gráfico 17 Resultado de las actividades..... | 45 |
| Gráfico 18 Actividades de refuerzo. | 46 |
| Gráfico 19 Resultados de uso aplicaciones móviles. | 47 |
| Gráfico 20 Resultados de la interfaz..... | 48 |
| Gráfico 21 Resultados del manejo de la app..... | 48 |
| Gráfico 22 Resultados del diseño de la aplicación. | 51 |
| Gráfico 23 Resultado del interés por aprender inglés. | 52 |
| Gráfico 24 Resultado de la aplicación para reforzar conocimientos. | 52 |
| Gráfico 25 Resultado de cuantas veces utilizaría la aplicación..... | 53 |

Índices de tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1: Número de estudiantes de 8vo año de EGB. | 18 |
| Tabla 2: Número de docentes participantes..... | 18 |
| Tabla 3: Requisitos mínimos para PC y Navegador..... | 37 |
| Tabla 4: Requisitos de ejecución. | 37 |

Glosario

PEA: Proceso de enseñanza aprendizaje.

TIC: Tecnología de la información y la comunicación.

BGU: Bachillerato Generala Unificado

APP: Aplicación

ADDIE: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación.

PC: Computadora Personal.

INTRODUCCIÓN

Las Tic han brindado multitud de oportunidades en el ámbito Educativo, esto permite que se propicie un cambio a nivel social donde actores y comunidad se han beneficiado actualmente. Esta implicación ha producido un gran impacto para nuestra sociedad que cada vez necesita nutrirse de la tecnología para innovar y renovarse con perspectivas a futuro donde sus bases sólidas son el desarrollo humano y tecnológico.

El uso de tecnologías en educación es bastante amplio, principalmente porque se lo puede utilizar para casi todas las áreas educativas, ya sea facilitando un proceso de formación, o sirviendo de apoyo en los procesos didácticos como recursos para mejorar o potenciar el aprendizaje de los estudiantes en las áreas donde más dificultades tienen.

De acuerdo con (Rodríguez & Porras, 2018), la educación y la tecnología hacen referencia a las múltiples opciones de relación entre dos fenómenos que históricamente se sitúan relevantes en la historia de la humanidad. En efecto, y como una suerte de idea-herencia, hoy por hoy a la educación y a la tecnología se les reconoce su sentido, lugar y valor, cultural y socialmente hablando (p.63).

Para obtener beneficios claros de las TIC en Educación nuestros docentes deben contar con una formación continua que respalden conocimientos vinculados a la actualización de contenidos digitales donde sus propuestas sean sólidas encaminadas a la práctica pedagógica y sociocultural.

Para (Campaña Vargas, 2018), considera que, con las transformaciones propias de la era digital, las TIC ofrecen la posibilidad de mejorar las prácticas de evaluación formativa mediante el seguimiento de los procesos de aprendizaje de los estudiantes y la detección de necesidades de aprendizaje.

Las aplicaciones móviles educativas actualmente tienen una gran aceptación a nivel social porque nos permiten conectarnos y acceder a contenidos de manera inmediata tanto online como offline y sin estar atados a un solo lugar. Todas estas oportunidades que nos brindan buscan fomentar la participación y el empoderamiento de los estudiantes durante y después de su formación académica.

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

El impacto de la pandemia COVID-19 ha hecho que nos encaminemos a otras formas poco convencionales de Enseñar en lo que respecta a Educación. Esta migración de la noche a la mañana ha dificultado la correspondiente implementación de políticas de cara al sistema educativo. Los grandes esfuerzos de los países desarrollados y subdesarrollados por acoplarse a esta situación que vivimos han buscado vías alternativas para seguir con el proceso educativo que se había quedado estancado por la emergencia sanitaria.

Una vez asimilada la situación de la pandemia los gobiernos han adaptado diferentes protocolos a nivel educativo con los que se pretende encauzar este problema a corto y medio plazo.

A nivel país nos encontramos con medidas impuestas por nuestro gobierno para facilitar la educación desde nuestros hogares por medio del Plan educativo “Aprendemos juntos en casa” el cual contiene acciones educativas para todas las áreas donde se desenvuelve el profesor.

Toda esta situación que vivimos actualmente con respecto a la emergencia sanitaria y los problemas educativos, ha suscitado que la educación cambie de modalidad presencial a virtual y todo esto conlleva a realizar nuevas adaptaciones en el sistema educativo.

Nuestra observación que hemos realizado es sobre el Colegio de Bachillerato Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barcelona donde los estudiantes que asisten de manera virtual a sus clases tienen un nivel de participación activa mínima requerida y para eso presentamos nuestra aplicación móvil y por medio de las estrategias didácticas poder crear contenidos que favorezcan y propicien la participación.

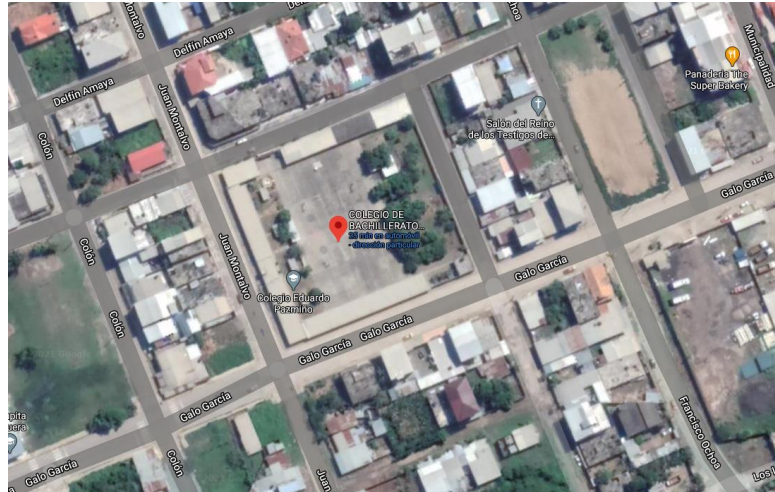
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio

La presente investigación a desarrollarse se encuentra ubicada en las calles Clemente Vaca entre Juan Montalvo y callejón sin nombre, encontramos el Colegio de Bachillerato Ing. Agustín Eduardo Barcina del cantón pasaje, perteneciente a la provincia El Oro con código AMIE: 07H00837 donde trabajaremos con estudiantes de 8vo año BGU.

Donde encontramos el problema participación activa en la enseñanza del idioma inglés de la asignatura inglés, para ellos hemos propuesta el desarrollo de una app móvil como apoyo para la asignatura.

Gráfico 1

Ubicación del colegio de bachillerato “Ingeniero Eduardo Pazmiño Barciona”.



Nota. Google maps. Dirección <https://goo.gl/maps/8MnFGxxvu8TaNrrG9>.

1.1.3 Problema central.

¿Cómo incide la participación activa en la enseñanza del idioma inglés para 8vo año en la asignatura de inglés de la Institución Educativa Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barcina del cantón Pasaje?

1.1.4 Problemas complementarios.

Para responder a nuestros objetivos nos hemos planteado las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles serán las desventajas al no aplicar la app móvil en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Ingles?
- ¿Cuál es el grado de insatisfacción que tienen los docentes y estudiantes al no aplicar un software educativo en la asignatura Ingles?
- ¿Cuál es la desmotivación, desinterés y el desconocimiento de las apps educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés?

Estas preguntas serán contestadas en el apartado de conclusiones al finalizar nuestra investigación veremos si se cumplieron o no los objetivos planteados.

1.1.5 Objetivos de investigación.

1.1.5.1 Objetivo General

- Crear APP móvil para potenciar la participación activa en la enseñanza del idioma extranjero con los estudiantes de 8vo año BGU paralelo "A" en la asignatura de inglés del Colegio de Bachillerato Ing. Eduardo Pazmiño Barcina del Cantón Pasaje.

1.1.5.2 Objetivos Específicos

- Analizar la participación activa de los estudiantes durante sus clases por medio de encuestas.
- Desarrollo de aplicación móvil para potenciar la participación activa de los estudiantes en las clases virtuales.
- Diseño de material didáctico para la aplicación móvil que facilite el aprendizaje.
- Evaluar por medio de un cuestionario sobre el contenido dado en clase.

1.1.6 Población y muestra

La investigación está constituida por estudiantes de octavo año de educación básica en la asignatura de inglés del Colegio de Bachillerato Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barcelona del periodo lectivo 2021-2022.

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.

En esta investigación nos centraremos en:

- Estudiantes de octavo año de educación general básica en la asignatura de inglés del Colegio de Bachillerato Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barcelona del periodo lectivo 2021-2022 de la ciudad de Pasaje.
- Docente de octavo año de educación general básica en la asignatura de inglés del Colegio de Bachillerato Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barcelona.

Dentro de la individualización de las unidades de investigación tenemos:

- 80 estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio del Colegio de Bachillerato Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barcelona del periodo lectivo 2021-2022 de la ciudad de Pasaje, donde se requirió tomar en cuenta su opinión y criterio del uso de aplicaciones móviles y si las consideran como parte de su estudio.

1.1.8 Descripción de los participantes.

En esta investigación se utilizará solo un curso correspondiente a octavo año de E.G.B, del Colegio de Bachillerato Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barciona, establecido con un total de 80 estudiantes, siendo el objeto de estudio educativo los mismo que serán distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1:

Número de estudiantes de 8vo año de EGB.

| Estudiantes del Colegio de Bachillerato Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barciona | |
|--|----|
| Mujeres | 35 |
| Varones | 45 |
| TOTAL | 80 |

Nota. Elaboración de los investigadores.

Tabla 2:

Número de docentes participantes.

| Docente de Bachillerato Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barciona | |
|--|----------|
| Docente | 1 |
| Total | 1 |

Nota. Elaboración por los investigadores.

1.1.9 Características de la investigación.

1.1.9.1 Enfoque de la investigación.

En la presente investigación trabajaremos con la metodología mixta tomando en cuenta los enfoques cuantitativos y cualitativos.

Metodología Cuantitativa: Son el grupo de tácticas de obtención y procesamiento de información que emplean dimensiones numéricas y técnicas formales y/o estadísticas para realizar su estudio, continuamente enmarcados en una interacción de causa e impacto.

De acuerdo (Kenneth Delgado et al., 2019), Se puede destacar en la metodología cuantitativa, es que esta elige una idea, que transforma en una o varias preguntas de investigación relevantes; luego de esta deriva la hipótesis y variables; desarrolla un plan para probarlas; mide las variables en un determinado contexto; analiza las mediciones obtenidas, y establece una serie de conclusiones respecto de las hipótesis(p. 170).

Metodología Cualitativa: Surge de la identificación de situaciones adversas en las relaciones sociales del hombre, o por la presencia de vacíos teóricos que impiden comprender y transformar la realidad social, dificultando la determinación de respuestas que satisfaga y ayuden en el convivir diario de una comunidad. “Cuando nos referimos al paradigma metodológico cualitativo, lo hacemos desde un abordaje que tiene como eje central la consideración de la realidad social como una construcción creativa por parte de los sujetos involucrados (Escudero & Cortez, 2018).

Metodología Mixta: Esta metodología los investigadores recolectarán, analizarán y combinan datos cuantitativos y cualitativos con el único fin de obtener un estudio o investigación múltiple (Pacheco & Blanco, 2015).

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.

La presente indagación elaborada con la metodología mixta, involucra al uso de datos estadísticos, en el grado aplicativo, pues nos posibilita resolver inconvenientes por medio del control de situaciones, centrándonos en nuestra población para obtener resultados favorables.

Al aplicar tecnología en educación, en esta investigación, el desarrollo de una aplicación para mejorar la participación de los estudiantes, además de evidenciar las necesidades y dificultades que tienen los estudiantes en este proceso, deberá ser útil y agradable para los jóvenes, razón por la que en esta creación nos permite conocer las dificultades que presentan y dar una solución al problema preexistente.

1.1.9.3 Método de investigación

Los métodos que se utilizarán serán estadísticos y de análisis de datos que comprenden ambas metodologías. Sin embargo, teniendo en cuenta que siempre va a prevalecer el lado cuantitativo, permitiendo aclarar datos estadísticos a los criterios de datos sobre los resultados que obtengamos de nuestra investigación.

Para llevar a cabo este proceso de investigación se implementó técnicas de recolección de datos tanto de carácter cuantitativo como la encuesta, así como también de carácter cualitativo como es la entrevista las cuales permiten obtener mayor cantidad de información desde diferentes enfoques con el fin de cubrir mejor el problema estudio planteado porque como lo dice algunos autores los métodos mixtos constituyen una metodología que puede brindar una visión ampliada del fenómeno estudiado y la conjetura de resultados para dar sustento a esta visión; con base en un pensamiento epistemológico y de producción (Cruz-morales et al., 2017).

1.2 Establecimiento de requerimientos

Para la elaboración de la presente investigación se necesitará requerimientos fundamentales como un objeto de estudio para lo cual contamos con la participación del Colegio de Bachillerato Ingeniero Agustín Eduardo Barcelona, donde emplearemos materiales de investigación pedagógica y técnicos de la materia acorde al tema a investigar.

Buscamos que el proyecto que se va a diseñar cuente con un prototipo acorde a los objetivos específicos y complementarios de la investigación, detallando puntos pedagógicos que queremos alcanzar con la asignatura de inglés con la utilización del recurso tecnológico que estén utilizando los estudiantes.

1.2.1 Descripción de los requerimientos.

Dentro de los requerimientos encontramos:

Requerimientos pedagógicos: establecidos por los lineamientos educativos que vamos a implementar:

- Participación y entusiasmo de los estudiantes.
- Temas a contener que estén especificados en la planificación curricular.
- Capacitación y colaboración por parte del docente.
- Estrategias de aprendizaje para mejorar la participación de los estudiantes.

Requerimientos técnicos: establecidos por las necesidades de las TIC que vamos a ejecutar.

- Desarrollo del esquema del prototipo de la aplicación en Figma.
- Creación de la aplicación móvil para Android.
- Teléfonos móviles de un rendimiento medio.
- Navegador Chrome, Firefox que son los más utilizados.
- App Inventor 2 para el desarrollo del prototipo.
- Simuladores de Android para comprobar el funcionamiento de la app
- Herramientas de diseño para la creación de logos, dibujos y gif.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.

1.3.1 Marco referencial

1.3.1.1 Referencias conceptuales

1.3.1.2 Modelo Pedagógico-constructivista

El constructivismo con dimensión pedagógica busca que el aprendizaje personal y colectivo logren nuevos conocimientos a partir de los existentes con la principal función de no dejar de aprender, sino cada día ir adquiriendo nuevos saberes.

Según (García-Cordero & Buitrago-López, 2017), Los modelos pedagógicos buscan generar nuevas perspectivas y posturas frente al quehacer docente, pero no siempre logran su cometido, porque no solo depende del modelo, también se ven involucrados los actores del proceso (docentes y estudiantes), el contexto y el entorno sociocultural en los que se desarrollan los diferentes ambientes de aprendizaje. De esta manera se puede deducir que el educar se convierte en una tarea compleja y no solo basta con dominar los contenidos temáticos, sino los diferentes aspectos que giran en torno al mismo, por ello se han modificado y reestructurado con el fin de cumplir con las necesidades que demanda la comunidad académica.

El modelo pedagógico no sólo cubre aspectos del docente y estudiante durante su cometido que es la enseñanza, sino que también abarca una multitud de paradigmas que se acoplan según la necesidad del contexto educativo.

Para (Serrano J. M., 2011), nos dice que existen multitud de metodologías constructivistas, así como multitud de maneras diferentes de aplicar esas metodologías. Hablar de 23 constructivismo en singular dentro del ámbito de la educación es ilusorio y

falaz. En la mayoría de los centros y aulas no se suele dar una única opción metodológica, sino que, se hacen convivir distintas propuestas a lo largo de la jornada. Este hecho, este eclecticismo, es muy conveniente para dar respuesta a la diversidad tanto de preferencias como de habilidades que confluyen en el aula. Sólo si se trabaja de manera sistemática y con cierta periodicidad se podrá considerar que se trabaja bajo una metodología o no. Las escuelas deben estar en continuo movimiento, en continua evolución, con la capacidad de transgredirse, sabiendo recoger los retos de la sociedad (p. 23).

A partir de los amplios conceptos de los modelos, la educación la podemos encontrar con múltiples teorías que cada día permiten cambios relevantes al momento de enseñar nuevos conocimientos, como es de nuestro saber el profesor es quien define el modelo educativo que va a utilizar al momento de enseñar, así como el aporte de cada modelo pedagógico para precisar la enseñanza.

1.3.1.3 Apps en la Educación.

Las apps son aplicaciones software que se instalan en los dispositivos móviles tales como Smartphone y tablets. Ofrecen un recurso específico y acceso inmediato, sin la necesidad de entrar en internet. Por lo tanto, al poder descargarse y acceder a ellas cuando y donde se desee, permiten desarrollar procesos de aprendizaje contextualizado.

Para (Referencia: Kortabitarte et al., 2018), el aprendizaje mediado por dispositivos móviles, centrándonos sobre todo en los teléfonos inteligentes o las tablets, las apps o aplicaciones digitales se han convertido en una de las herramientas existentes más extendidas. Las apps, entendidas como programas que se pueden instalar en estos dispositivos, permiten acceder a diferentes contenidos sobre los que se vertebra cada una de las aplicaciones software.

En los papeles que asumen cada representante educativo, los alumnos recientes, usan los instrumentos tecnológicos para facilitar el aprendizaje; esta evolución nació a partir de las primeras concepciones con la calculadora, el televisor, la grabadora, entre otras; no obstante, el avance fue tal que los recursos tecnológicos se han convertido en recursos educativos, donde la averiguación por mejorar el aprendizaje implica la labor de utilizar la tecnología con la enseñanza. Y es con la docencia que se viene completando el proceso de enseñanza-aprendizaje, (Ospina & Ospina, 2015), el uso de las TIC supone romper con los medios tradicionales, pizarras, lapiceros, etc.; y dar paso a la función docente,

basada en la necesidad de formarse y actualizar sus métodos en función de los requerimientos actuales.

1.3.1.4 Participación

La participación es de gran importancia al momento de enseñar, recae en el docente de cómo imparte sus clases, qué métodos o metodologías utiliza para hacer llegar a sus estudiantes los conocimientos, si utiliza bien las estrategias pedagógicas; todo depende del docente para que el estudiante tenga una buena participación en el aula y aparte nuevas ideas.

Según (Jesús et al., 2016) ,La enseñanza se concibe como fuente del desarrollo psíquico, y se destaca el aprendizaje que tiene lugar a partir de la orientación y guía del profesor, al propiciar el sistema de relaciones y los tipos de actividad que de forma conjunta llevarían a cabo los participantes en el proceso docente (p. 36).

La enseñanza la concebimos como medio de adquisición de conocimiento que posteriormente serán útiles en la vida diaria del individuo. No todas las personas aprenden al mismo ritmo esto nos lleva a que cada ser humano es diferente al momento de formarse, la actividad acorde a las edades de los estudiantes es fundamental para el desarrollo y participación de ellos.

Para lograr una participación genuina en el ámbito escolar, es necesario reformar las prácticas docentes y políticas de gestión, modificando la estructura, la organización y el rol de los alumnos en las escuelas, democratizando sus actividades al asumir un papel activo en su propio proceso educativo (Galván & Cervantes, 2017).

Desde una perspectiva mucho más amplia podemos decir que la implicación del estudiante y docente por medio de la participación contribuye a mejorar el canal de comunicación entre ambos favoreciendo el P.E. sin dejar de lado su crecimiento personal.

1.3.1.5 Recursos tecnológicos

La incorporación de los recursos tecnológicos en la educación son un medio de comunicación e intercambio de conocimientos y experiencias a su vez son instrumentos que procesan la información, un medio lúdico y evaluador de conocimientos.

Los recursos que emplean con mayor frecuencia son la computadora portátil, el video proyector y el internet, por ser estas tecnologías las que más dominan y con las que se cuenta en la escuela normal. Así mismo, en sus clases utilizan el blog, las wikis, las redes

sociales, el teléfono celular para enviar y revisar los trabajos de sus estudiantes (Varela-Ordorica & Valenzuela-González, 2020).

No cabe duda que la tecnología tiene multitud de beneficios y sobre todo en educación poniéndonos a disposición un gran abanico de recursos que serán útiles en la práctica diaria de la docencia.

Según (Pastor & Pastor, 2018), Los smartphones permiten tener acceso a Internet y a la cuenta de correo en todo momento, garantizando una comunicación instantánea entre los usuarios. De este modo es posible acceder fácilmente a una gran cantidad de servicios y aplicaciones. Las posibilidades que ofrecen los smartphones han favorecido que algunos softwares hayan desarrollado la versión para teléfonos móviles.

Los dispositivos móviles se han visto inmersos en la práctica educativa por su versatilidad y movilidad y la mayor disponibilidad que tiene los estudiantes al poseer uno.

Lo que se busca destacar es que, la integración de las nuevas tecnologías en el PEA, a más de ser concebidas como estrategias educativas, recursos didácticos, objetos de estudio, factores clave del proceso investigativo o elementos generadores de la comunicación y de difusión del pensamiento, son componentes importantes de la gestión tanto académica como administrativa (Espinel Armas, 2020).

1.3.1.6 Enseñanza del idioma inglés.

La enseñanza del idioma ha sido una cuestión de memorizar y repetir convirtiéndose en un proceso aburrido y poco satisfactorio para los estudiantes, sin embargo, en la actualidad existen nuevas metodologías de enseñanza que se centran en implementar tecnología, estrategias más creativas y llamativas para el aprendizaje del idioma inglés.

Es indispensable que los estudiantes aprendan esta lengua y lleguen a desarrollar competencias lingüísticas satisfactorias para desenvolverse de buena forma en su trayectoria estudiantil. Para lograr esto, la enseñanza debe comenzar a tempranas edades y el idioma debe estar incluido en el currículo desde la escuela primaria. Por eso los Gobiernos del mundo lo han tomado como parte de sus políticas, de forma que esta necesidad individual se convierte en un fin común, y Ecuador sigue esta línea de trabajo (Peña, 2019).

Con los avances tecnológicos los recursos que antes eran de difícil acceso hoy se encuentran al alcance de todos, especialmente para la enseñanza del idioma inglés

podemos entrar un sinnúmero de herramientas o aplicaciones donde el estudiante puede acceder a reforzar su conocimiento o aprender nuevos, muchas de las veces son gratuitos y otros de paga.

Para (Beltrán, 2017), llevar a cabo tareas relacionadas con situaciones cotidianas de la vida real utilizando un nuevo idioma, permitirán al estudiante percibir de mejor manera la utilidad del idioma y estará preparado para afrontar de alguna manera una situación similar más tarde.

El apoyo a la enseñanza del idioma inglés debe manejarse tanto como teórico y práctico así el estudiante sabe la estructura y practica la pronunciación de las palabras, el docente debe apoyarse con herramientas o aplicaciones tecnológicas donde la adquisición de conocimiento para los estudiantes se imparta de una manera más flexible y dinámica donde ellos se sientan motivado a aprender y no se tornen cansados o les fastidie aprender.

Para (Beltrán, 2017), redacta que el aprendizaje de un nuevo idioma tiene como objetivo principal poder llevarlo a la práctica dentro de un contexto real de comunicación, es decir tener la capacidad de interactuar en una serie de situaciones diferentes que le permitan hacer uso de la lengua aprendida.

1.4 Estado del Arte

1.4.1 Antecedentes Internacionales

Un primer trabajo realizado por (Nasayet Badilla Pérez Profesor Guía & Spencer Ruff, 2020), titulado: ELAB:APP para el aprendizaje del idioma inglés. Esta app ofrece clases de inglés personalizadas por niveles, persona a persona (usuario-profesor) otorgando la alternativa audio o videollamada con módulos fraccionados de 15 minutos, que permiten la utilización de los tiempos ociosos en cualquier momento del día y en cualquier lugar (pues es opcional el uso de la cámara) pagando solamente por el tiempo utilizado (tipo UBER), utiliza la metodología UBER conectado a un profesor (socio) con un alumno (cliente-usuario), no requiere espacios físicos apropiados para impartir las clases y aprender o potenciar el idioma. El segmento en Chile apunta a un usuario entre los 25 y 44 años, pues demuestran un mayor interés y recursos para tomar un curso de inglés. De esta forma, los empleados personas con educación superior representan un mercado de 1.4000.000 personas. ELAB apunta a tomar un 10% del mercado en 5 años, para escalar posteriormente a nivel tradicional del aprendizaje del inglés.

Un segundo trabajo que se toma como referencia respecto al tema objeto de la presente investigación es el realizado por los autores (Pareja, A., Calle, C., y Pomposo, 2014), titulado: *Businessapp: una aplicación para el aprendizaje del inglés mediante dispositivos móviles en el campo de los negocios*. Esta aplicación ayudará a sus usuarios a crear y realizar buenas presentaciones profesionales y con una sólida base pedagógica y lingüística, contiene ejercicios de autoevaluación corregidos automáticamente, esta posibilita no solo el aprendizaje mixto y ubicuo, sino también el autónomo.

Un último trabajo que se toma en cuenta como referencia internacional es llevado a cabo por (PEREZ SANCHEZ et al., 2019), el cual lleva por título: *El uso de la tecnología en la enseñanza del idioma inglés para educación básica. Duolingo como herramienta para favorecer el aprendizaje del idioma inglés*. La población con la que se trabajó fueron estudiantes de primer grado de primaria de la Escuela pública Benito Juárez García zona escolar 023 y el Instituto Gardner zona 040. Esta investigación tuvo como propósito saber qué impacto tendría la aplicación de una app didáctica en el aprendizaje del idioma inglés en niños de primer grado de primaria en una escuela privada y otra pública, los resultados obtenidos en cada una de ellas mediante un pre y post test. El diseño de la investigación es de tipo cuantitativo con enfoque exploratorio.

1.4.2 Antecedentes Nacionales.

En la ciudad de Quito se realizó un trabajo titulado: “Aplicaciones app/aplicaciones móviles en el proceso enseñanza- aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de noveno año de educación general básica de la unidad educativa (Barahona Lagla Nidia Ximena, 2017), El objetivo de esta investigación fue describir de qué manera las aplicaciones móviles (app) contribuyen en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. El método utilizado fue cuali-cuantitativo de carácter socioeducativo descriptivo. Su universo de estudio fue de 253 personas y la muestra alcanzó un total de 102 individuos, estratificadas entre 100 estudiantes y 2 docentes. Los resultados del proceso investigativo permitieron evidenciar el limitado uso de las aplicaciones móviles en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como la mejora de habilidades de listening y speaking en quienes sí utilizaban antes mencionadas las aplicaciones móviles”.

Capítulo II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO

2.1 Definición del prototipo

En el desarrollo de la presente propuesta se tiene previsto diseñar e implementar una aplicación móvil de carácter educativa con la cual el docente del área especial de idioma extranjero pueda reforzar los aprendizajes básicos que se trabajan en el desarrollo de las destrezas del idioma en los estudiantes del 8vo grado de educación básica, del nivel superior en el Colegio de bachillerato “Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barciona”. La implementación de este prototipo obedece a la innegable necesidad que los procesos educativos experimentan en las últimas décadas de producir e innovar en las estrategias metodológicas para motivar y despertar el interés de los estudiantes por el aprendizaje.

La masiva introducción de los medios tecnológicos y las redes que intercomunican las actividades y el diario vivir del ser humano en sus diferentes ámbitos, requiere hoy del uso de la informática y los dispositivos electrónicos como una necesidad indispensable. El uso de los dispositivos móviles, las tablets, reproductores de audio, mini ordenadores y otras TIC, sin duda son herramientas que hoy están ya incorporadas al mundo moderno, globalizado e interconectado a través de la Web. La educación, como parte de ese mundo moderno al que se hace referencia no está exento de tales necesidades, por ello, es ya en la actualidad una exigencia incorporar este tipo de herramientas al proceso de enseñanza y aprendizaje, pues constituyen instrumentos con un alto valor pedagógico y didáctico que permiten innovar de manera grande y positiva (Marín et al., 2020).

No caben dudas de que el diseño y la implementación de este prototipo permitirá la posibilidad de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 8vo grado de esta institución, convirtiéndose, además, en un modelo innovador de enseñar haciendo uso de las TIC con el cual se abren nuevas formas de interacción en la educación básica. Con la implementación de esta app al proceso de enseñanza y aprendizaje se crean espacios de interacción educativa en las cuales tanto el docente como los estudiantes participarán de manera dinámica y activa, con actividades atractivas que motiven a un mejor aprendizaje.

El prototipo a diseñarse e implementarse en esta institución, dará la posibilidad de crear un espacio pedagógico en el que el estudiante encontrará las herramientas indispensables para aprender y practicar las nociones básicas del idioma extranjero contempladas en el currículo de educación básica del subnivel de educación superior.

Con el diseño de esta app se aspira a lograr cambios significativos en la metodología de enseñanza del idioma extranjero inglés en el 8vo grado a fin de que esta sea la oportunidad para encontrar formas pedagógicas, didácticas y emocionales que interesen al estudiante y lo motiven a mejorar sus destrezas y habilidades en el área de Inglés, para ello se involucró además, al docente de la asignatura, para que con sus aportes, saberes y experiencias de validez y alta calidad a las características y funciones de la app.

Con un diseño atractivo, funciones útiles, actividades divertidas, elementos interesantes, modernos y motivadores, se pretende captar la atención del estudiante, despertar su interés y motivar su uso de manera constante, permanente y significativa a fin de que los contenidos, ejercicios y proceso de manera integral resulten para el estudiante eficaces en su aprendizaje. Se ha planificado y organizado el diseño de la app con miras a que resulte un producto tecnológico con una interfaz amigable al estudiante, fácil de usar y útil para reforzar los aprendizajes logrados en el aula, tanto de manera sincrónica como asincrónica (Privada et al., 2021).

Todo el trabajo de diseño de la app se ha organizado y planificado en función del logro de los objetivos de aprendizaje del área de inglés en el nivel de educación básica superior, con lo que se pretende contribuir a elevar la calidad de los aprendizajes en los estudiantes, fortaleciendo así un proceso de enseñanza y aprendizaje innovador en el cual es de suma importancia la capacitación docente en el conocimiento y dominio de las tecnologías, el desarrollo de las habilidades cognitivas autónomas en los estudiantes y el desarrollo institucional del currículo educativo.

2.2 Fundamentación teórica del prototipo

El desarrollo de la propuesta conlleva dentro de sí un alto valor axiológico. Su implementación no solo busca un mejoramiento en la calidad de sus aprendizajes, además, está dirigida a fomentar valores en los estudiantes y en los docentes, el respeto, la autonomía, el trabajo colaborativo, la empatía, permitirán se establezcan nuevas formas de interacción, de participación, de convivencia, de ayuda y solidaridad (Molinero Bárcenas et al., 2019).

A través de la propuesta se incentivarán nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, nuevas formas de aprender, nuevas formas de hacer, a través del uso de dispositivos móviles, aplicaciones, y la interactividad. Con lo cual se crearán espacios de aprendizaje en los cuales el ser humano se desarrollará en el uso asistido de aplicaciones móviles que

le permitirán desenvolverse de manera ágil, fácil y moderna en sus actividades diarias en el ámbito familiar, social y laboral.

La educación actual se enfrenta a nuevas demandas de aprendizaje continuas, variadas, complejas y en las que las nuevas tecnologías y la teoría del aprendizaje significativo juegan un papel fundamental, gracias a su capacidad de adaptación a nuevas circunstancias, nuevos entornos, nuevas metodologías y, principalmente, nuevas necesidades (Moreira Sánchez, 2019).

Se ha buscado, además, desarrollar la propuesta dentro del marco de un modelo filosófico, crítico y positivo, a través de la implementación de procesos que permitan a los estudiantes a aprender haciendo uso de las TIC, comprendiendo la importancia de buscar, seleccionar, dominar y sacar el mayor provecho al uso de las nuevas tecnologías, y a los enormes beneficios que estas aportan en los diferentes aspectos de la vida del ser humano. La dimensión pedagógica y didáctica del prototipo es de suma importancia dentro de la construcción de un nuevo marco educativo. Con la presentación del prototipo en esta institución se promoverán una serie de aspectos educativos que permitirán llevar a cabo períodos de reflexión sobre el modelo educativo de la institución con la finalidad de mejorarlo y/o cambiarlo por otro que sea mejor y que ofrezca mejores y mayores posibilidades de desarrollo y logro hacia una calidad educativa (Prendes Espinosa & Cerdán Cartagena, 2020).

El fundamento tecnológico está dado por el uso de la aplicación móvil por parte de los estudiantes del 8vo grado en el Colegio de Bachillerato “Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barcelona” y la participación de parte del docente a fin de fomentar en el desarrollo del trabajo de aula y fuera de ella el desarrollo y fortalecimiento de las destrezas en el área de manera protagónica y activa.

2.3 Objetivo de la App educativa English for everyone.

2.3.1 Objetivo General.

Reforzar los aprendizajes educativos del área de idioma extranjero inglés que el docente trabaja en el aula con los estudiantes del 8vo grado en el Colegio de Bachillerato “Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barcelona”, mediante la organización de actividades interactivas, dinámicas y lúdicas programadas en la app educativa “English for everyone” (inglés para todos).

2.3.2 Objetivos Específicos:

- Proporcionar tanto al docente como a los estudiantes una herramienta digital que permita fortalecer el proceso de enseñanza del idioma inglés.
- Mejorar la satisfacción de los docentes y estudiantes al aplicar una app educativa del idioma inglés.
- Disminuir significativamente el desinterés, la desmotivación y poco conocimiento del manejo de la tecnología educativa.

2.4 Diseño del prototipo de la App educativa

La metodología ADDIE, se utilizó el modelo de diseño más idóneo para el desarrollo de la app. Ante la necesidad de buscar un modelo que permita mejorar la enseñanza del idioma inglés fundamentando el proceso en el uso de las tecnologías se procedió de acuerdo al estándar de enseñanza ADDIE como método más adecuado de educación a distancia. ADDIE es en sí un sistema de diseño en el cual se contemplan los siguientes pasos o etapas: analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar (Domínguez Pérez et al., 2018).

Dentro de la metodología ADDIE, analizar consiste en identificar todas las variables que se van a considerar en el diseño a desarrollar, es decir, se tomarán en cuenta entre otras cosas, los conocimientos, las características y los recursos de los que se dispone para llevar a cabo el prototipo. Se la podría entender a esta etapa, como fase en la que se hace una descripción del entorno de aprendizaje en el que se va a trabajar.

Una vez conocido el entorno de trabajo, se procede a diseñar el prototipo. En esta fase del diseño de ADDIE, se diseña la totalidad del prototipo, es decir, se establecen los objetivos de aprendizaje a alcanzar, se identifica la forma en que va a ser creado el prototipo, las herramientas y la tecnología que se va utilizar. Las fases del proyecto que se ejecutaran secuencialmente son las siguientes:

- **Análisis:** Identificar las variables que se consideran en el diseño a desarrollar, como características, recursos y conocimientos.
- **Diseño:** Elaborar actividades permitentes que van a ir incluidas en la aplicación.
- **Desarrollo:** Ejecución del prototipo, planificar y organizar las formas en que se va a dar a conocer la aplicación, se llevará a cabo las experiencias para su implementación, mejoramiento y entrega.

- **Implementación:** Instalación y ejecución de la aplicación con las actividades plantadas por los estudiantes y docentes.
- **Evaluación:** Analizar los resultados obtenidos luego de la implementación del prototipo.

Ya efectuadas las dos primeras etapas del prototipo, se pasa al desarrollo mismo de la app, es decir, la creación, búsqueda e implementación del contenido de la app. Para ello se debe especificar si estos contenidos serán de autoría propia o serán materiales recogidos de otros espacios tecnológicos como sitios web, app, etc.

Con el desarrollo mismo de la app, se procede luego a planificar y organizar las formas en que se va a dar a conocer la aplicación, se llevará a cabo las experiencias para su implementación, mejoramiento y entrega, y los métodos con lo que se va a realizar la evaluación correspondiente.

La retroalimentación consiste ya en la etapa final, es donde se realizan actividades de retroalimentación, organizando los datos e información recopilada para identificar las debilidades de la app y proceder a tomar decisiones que permitan mejorar su presentación características y funciones para obtener una app de calidad.

2.5 Desarrollo de la App educativa

Las diferentes fases del desarrollo de la aplicación “English for everyone”, se las describe detalladamente continuación:

Fase 1: Análisis

Para dar inicio al diseño del prototipo se realizaron una serie de análisis y observaciones a las dificultades de aprendizaje que los estudiantes del 8vo grado del Colegio de Bachillerato “Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barciona” los cuales presentan una serie de dificultades en el desarrollo de sus destrezas básicas de aprendizaje en el área de idioma extranjero inglés. Denotando que entre los aspectos más relevantes están:

- Desconocimiento y confusión en la gramática básica para la construcción de oraciones y frases.
- Escaso manejo y utilización de los medios tecnológicos para dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de inglés.

- Falta de implementación de actividades lúdico-pedagógicas que promuevan el interés y la motivación por el aprendizaje del inglés en los estudiantes.
- Falta de capacitación en el manejo y dominio de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje por parte del docente del área y los estudiantes.

Fase 2: Diseño

En esta etapa se procedió a establecer el tipo de contenidos con el que se va a trabajar la app “English for everyone” con los estudiantes del 8vo año del Colegio de Bachillerato “Ing. Agustín Eduardo Pazmiño Barcelona”, haciendo énfasis en las actividades pedagógicas, ejercicios de aplicación e imágenes relacionadas con la temática.

Para tales fines se organizará y planificará el trabajo en dos sub fases:

- La primera será orientada a conformar los equipos de trabajo, para tales efectos se podrá contar con ayuda de los autores de esta propuesta tecnológica, integrando además a un docente experto en la enseñanza del idioma extranjero inglés.
- La segunda parte con el equipo ya conformado, se procederá a establecer una estructura base que va a ser desarrollada de manera que este acorde al currículo del área de inglés y con la ayuda del colectivo de los profesores afines. Las actividades estarán orientadas hacia el desarrollo de las destrezas de los estudiantes en temas como: Present simple, Past simple, Questions, Grammar, Verbs.

Elaboración de contenidos:

Se procederá en esta instancia a hacer una exhaustiva selección de los contenidos que contendrá la app, para lo cual se tomará en cuenta el plan curricular de la materia.

- ***Contenidos de la app “English para todos”***

Se diseñará en base a tres temas de importancia:

- a) ***Present Simple:***

- Affirmative
 - Activities

- Evaluation
- Negative
 - Activities
 - Evaluation
- Question
 - Activities
 - Evaluation

b) Past simple

- Affirmative
 - Activities
 - Evaluation
- Negative
 - Activities
 - Evaluation
- Question
 - Activities
 - Evaluation

c) Verbs

- Grammar
 - Activities
 - Evaluation
- Forms Verb
 - Activities
 - Evaluation

▪ **Recursos multimedia:**

En el desarrollo de la app se incluirán varios elementos multimedia, a fin de hacer que esta sea atractiva, agradable y de alto contenido audio visual, para ello se emplearán entre otros elementos:

a) Videos

- De navegación a través de los diferentes menús
- De introducción a la actividad

- De animación al logro alcanzado
- b) Audio
 - De animación
 - De narración
 - De indicación
- c) Imagen
 - Logo de la app
 - Gifs animados
 - Íconos
 - Botones
- **Actividades:**
 - a) Actividades de enseñanza aprendizaje
 - b) Actividades de sondeo de conocimiento
 - c) Actividades de demostración aplicación gramatical
 - d) Actividades de ordenar
 - e) Actividades de completar
 - f) Actividades de evaluación

Fase 3: Desarrollo

Gráfico 2

Estructura de la aplicación.

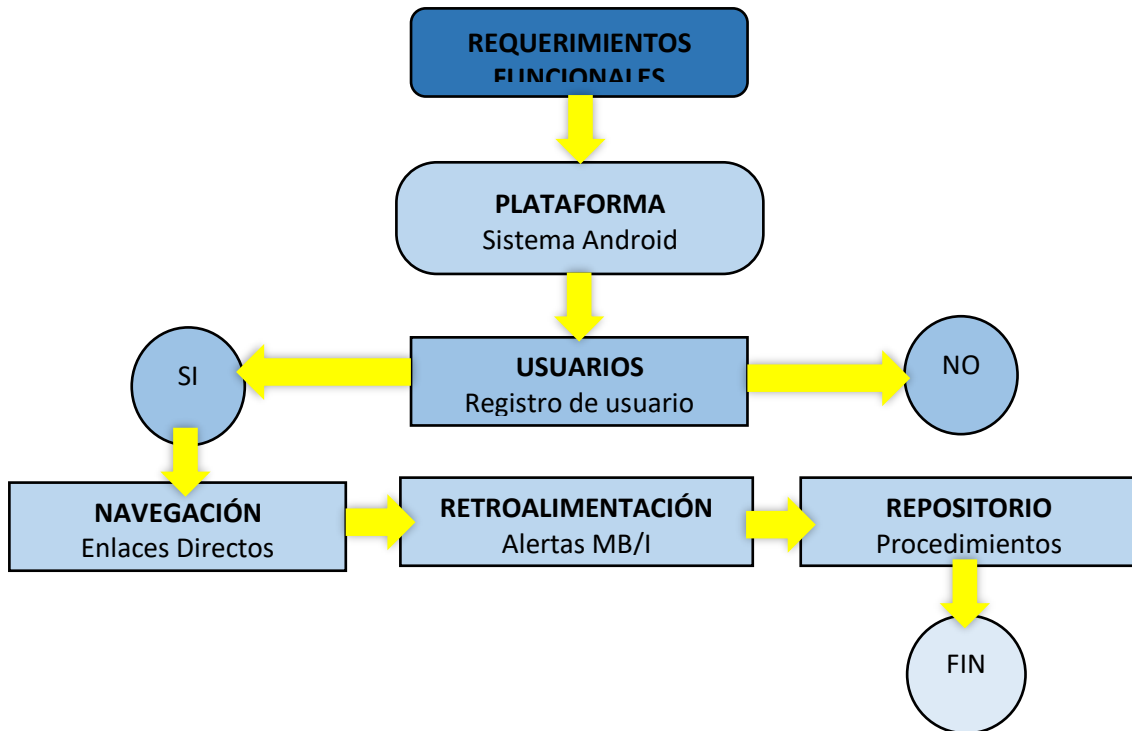


Nota. Estructura de la app elaborada por los investigadores.

Gráfico 3

Requerimientos técnicos para el desarrollo de la App.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS PARA EL DESARROLLO DE LA APP



Nota. Elaborado por los investigadores.

Gráfico 4

Requerimientos no funcionales y funcionales para el desarrollo de la aplicación.



Nota. Autoría de los investigadores.

Requerimiento para el desarrollo de la aplicación en la PC Asus ROG GL752VW:

- Procesador Intel i7-6700 hq
- Memoria RAM 16GB DDR4 2133MHz
- Disco duro 500 GB SSD SATA 6
- Almacenamiento óptico DVD 8X Supermulti, Doble Capa
- Pantalla 17.3" LED Retroiluminado Full HD / Anti-Glare
- Controlador gráfico NVIDIA® GeForce® GTX960M 2GB GDDR5 VRAM
- Teclado Retroiluminado
- Wifi 802.11 ac
- 10/100/1000 Mbps
- Bluetooth 4.0
- Cámara de portátil HD
- Micrófono Array integrado
- Conexiones
- 2 x USB 2.0
- 3 x USB 3.0
- USB 3.1 (Type-C) x 1
- Salida Auriculares x 1
- Entrada Micrófono x 1
- Conector RJ45 LAN x 1
- HDMI x 1
- mini DisplayPort x 1
- Entrada de Corriente x 1
- Lector de Tarjetas
- Sistema operativo FreeDOS
- Dimensiones (Ancho x Profundidad x Altura) 415 x 270 x 31~32 mm
- Peso 2,8 Kg
- Color Negro/Gris

Tabla 3

Requisitos mínimos para PC y Navegador

| Requisitos Mínimos del Pc y Navegador | |
|--|---|
| Sistema operativo | Windows xp, vista, 7, 8, 10 & Ubuntu 8+ & MacOS 10.10 or high |
| Procesador | Intel Celeron & AMD A10 or high |
| Navegador | Chrome 26.0 & Mozilla 12.0 & Safari 5.1 or high |

Nota. Elaboración propia.

Tabla 4:

Requisitos de ejecución.

| Requisitos de ejecución de app (English for everyone) creada en app inventor 2 | |
|---|---------------------|
| Android OS | Android 2.0 or high |

Nota. Elaboración propia.

La App es nativa del sistema operativo ANDROID, estará compuesta por dos tipos de archivos. En primer lugar, los que configuran la interfaz gráfica, conocidos también como LAYOUTS. Mientras que en segundo lugar estarán presentes aquellas herramientas que proporcionarán funcionalidad a los componentes gráficos y de interactividad, con extensión JAVA SCHEME.

Con la configuración de esta arquitectura la App es totalmente amigable y de fácil uso. Por lo tanto, no requiere de los servicios de bases de datos, o lo que se conoce como ALOJAMIENTO.

En cuanto al diseño y funcionamiento la App presenta las siguientes características:

Interfaz del usuario rápido y amigable con el estudiante.

La App cuenta con niveles jerárquicos de navegación, siendo su funcionamiento fácil y sencillo, se conecta las vistas de las diferentes categorías con el nivel superior y las vistas de detalles.

La disposición (Layouts) de la pantalla de inicio es la primera pantalla que los estudiantes verán después de abrirla, por ello se ha querido dar una experiencia gratificante a los nuevos usuarios de la App.

La App está organizada en dos niveles estructurales, el nivel superior y las vistas de detalle, en este caso, cada uno de los ejercicios y sus resultados. En el nivel superior están la pantalla de INICIO de la App, en la cual se ha dispuesto el logo, y la carga del arranque de la misma. Mientras que en las vistas de detalle se despliegan una serie de actividades mediante un diseño dinámico, didáctico e ilustrativo que hará del proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés una innovadora forma de aprender que motivará a los estudiantes a hacer uso de las tecnologías y medios informáticos para un aprendizaje significativo además de divertido.

A continuación, se presenta a detalle la configuración de los diferentes elementos de la app:

Gráfico 5

Descarga e instalación de la app “English for everyone” desde Google Drive.



A la app, los usuarios la podrán encontrarla en Google Drive, y la podrán descargar de manera gratuita. Una vez descargada la app podrá ser instalada en un dispositivo móvil con sistema operativo Android.

Una vez instalada la app en el dispositivo móvil, ésta se ejecutará de manera inmediata y rápida. A continuación, aparecerá en la pantalla principal el logo de “ENGLISH FOR EVERYONE” (inglés para todos).

Gráfico 6

Logo de la Aplicación.



Una vez cumplidos los pasos iniciales la app desplegará automáticamente una pantalla en la cual el usuario (estudiante) tendrá que dar clic para que se muestre el video de presentación, luego podrá iniciar el aprendizaje correspondiente.

Gráfico 7

Página de video de presentación.

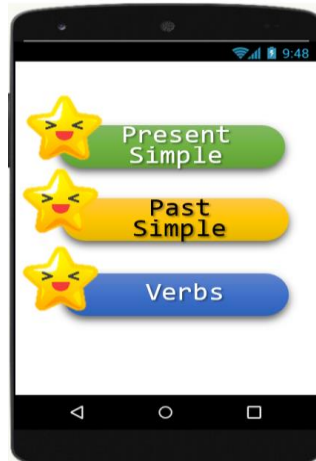


Una vez cumplidos los requisitos iniciales para el acceso y uso de la app, se podrá dar inicio a la interactividad con la app, se le presenta al usuario un video de bienvenida en el que se hace una rápida y muy corta presentación de las funciones y características

de la app. Aquí el usuario encontrará una caja de botones con distintas funciones: reproducir, parar, pausar, seguir, retroceder.

Gráfico 8

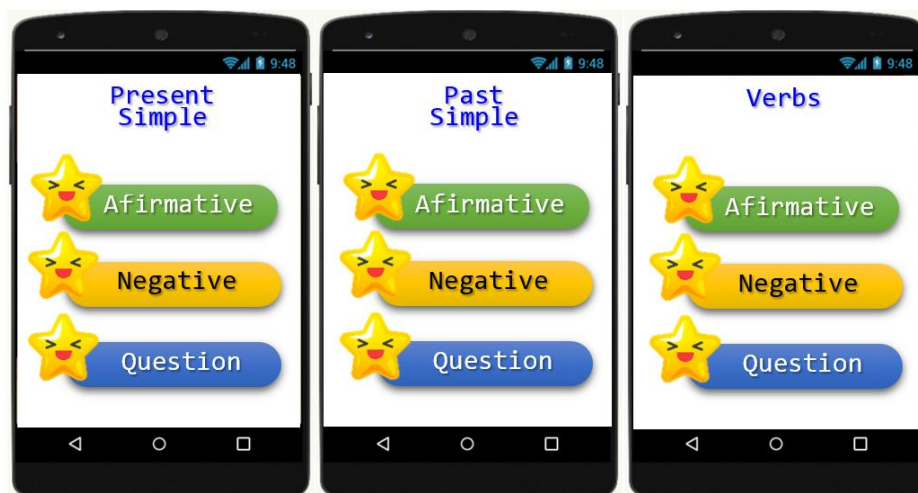
Presentación de las unidades temática.



Una vez visto el video de presentación se despliega automáticamente el menú de opciones con las que se cuenta para el trabajo didáctico y pedagógico de la app con referencia a los contenidos curriculares del grado y nivel educativo al cual está dirigido.

Gráfico 9

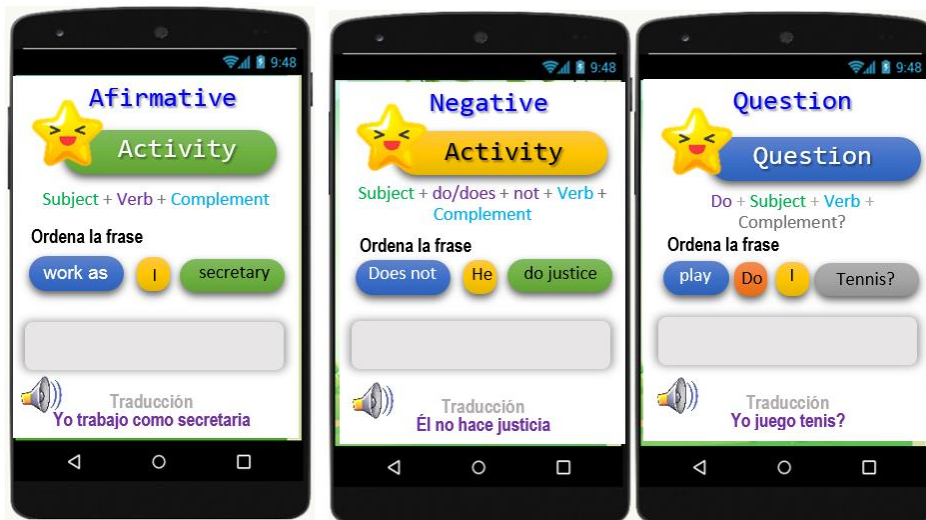
Ventanas de acceso a cada menú.



En cada unidad de trabajo se podrán encontrar tres botones, mismos que al ser activados permitirán el acceso a las actividades según se busque reforzar el aprendizaje proporcionado por el docente en el aula de clases o como tarea extracurricular.

Gráfico 10

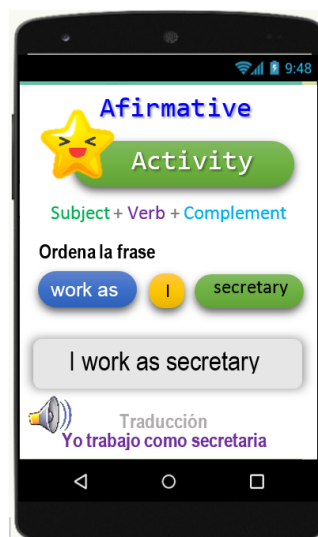
Ventanas de trabajo del presente simple.



En cada unidad se encontrarán tres ejes temáticos, en cada uno de estos ejes, se ejecutarán actividades variadas para ayudar a lograr aprendizajes significativos en cada unidad curricular.

Gráfico 11

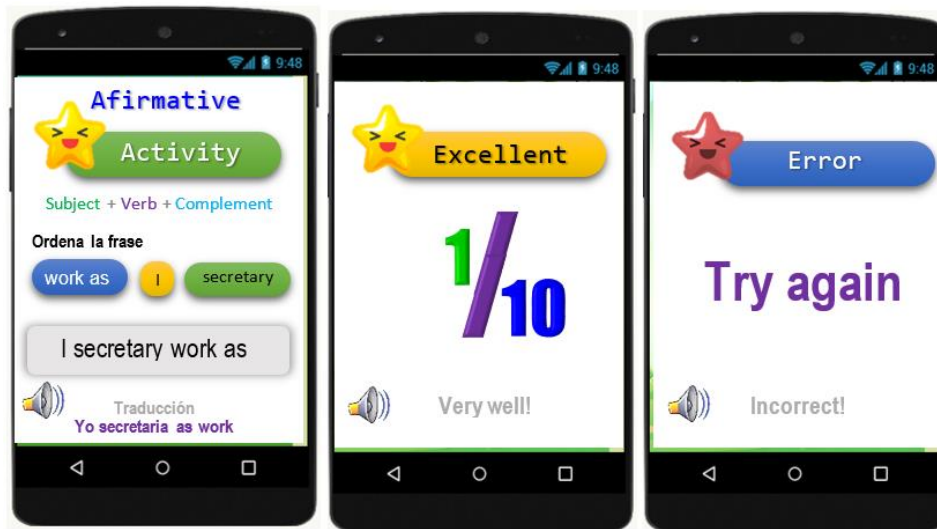
Ventana del desarrollo de la actividad afirmativa.



En cada paso se procederán a desarrollar actividades de diferente índole como: sondear conocimientos previos, arrastrar palabras, ordenar oraciones, reconocer la gramática correcta y otras más.

Gráfico 12

Pantallas del desarrollo de la actividad.



Cuando ya se realiza la actividad de parte del usuario, automática e instantáneamente se genera la revisión de la actividad, mostrándose un resultado en una nueva pantalla. Si el resultado es positivo se le asignará un punto a la misma y se reproducirá un sonido de felicitación. Si el resultado es incorrecto se reproducirá un mensaje de intentarlo otra vez (try again) y el sonido Incorrect (incorrecto).

2.5.1 Herramienta de desarrollo

Para el desarrollo de esta aplicación hemos utilizado herramientas digitales que permiten la creación de contenido como:

- Adobe Photoshop CS6 efectos y piezas gráficas.
- Software App Inventor 2 basado en bloques.

2.5.2 Descripción de la aplicación móvil

La aplicación “English for everyone” se ha desarrollado específicamente para jóvenes de 8vo año de educación general básica con fines educativos; tiene una interfaz amigable, sencilla y llamativa para los estudiantes donde ellos se sienten a gusto al momento de utilizarla.

Para la creación de la aplicación decidimos dividirla por 3 secciones o menús, donde se encuentra la pantalla de inicio con el nombre de la aplicación, en el primer botón del presente simple podrán encontrar gramática, actividades de arrastrar y ordenar oraciones

si las oraciones está bien tendrán una puntuación y si están mal les saldrá un mensaje que intente otra vez o incorrecto, en el segundo botón el pasado simple de igual manera gramática, actividades de arrastrar y ordenar oraciones y en el último botón de verbos se encontrarán actividades de crucigramas, rueda de palabras y una sopa de letras, los botones son coloridos con el fin de llamar la atención de los jóvenes.

La aplicación móvil “English for everyone” cuenta con un botón de ingreso donde el estudiante deberá dar un clic y se le mostrará un video de bienvenida.

Gráfico 13

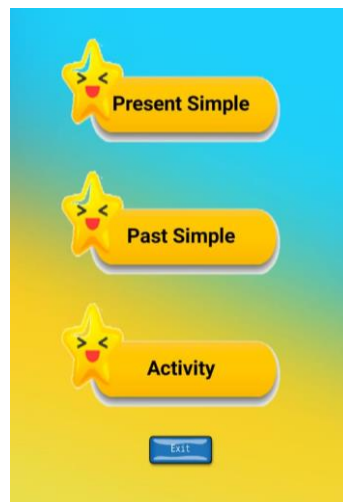
Video de bienvenida



Luego de haberse cargado la aplicación se mostrará un video de bienvenida donde se detallará las funciones de la aplicación móvil.

Gráfico 14

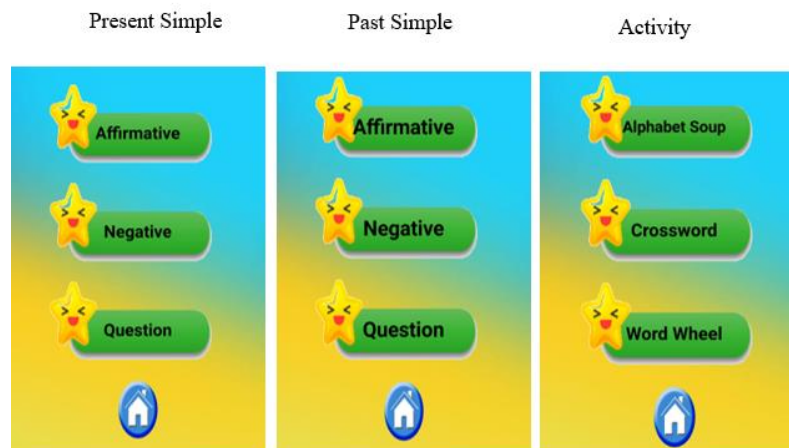
Menú de la aplicación



En la pantalla del menú podemos observar 3 opciones donde al dar clic en cualquiera de los temas se despegará sus diferentes tiempos verbales como es afirmativo, negativo e interrogativo, dentro de cada uno de ellos encontraremos actividades.

Gráfico 15

Menús de acceso a las actividades



En cada pantalla de trabajo se podrán encontrar tres botones, mismos que al ser activados permitirán el acceso a las actividades según se busque reforzar el aprendizaje proporcionado por el docente en el aula de clases o como tarea extracurricular.

Gráfico 16

Actividades de referencial al presente simple



En cada actividad que se realice se genera la revisión de la actividad, mostrando el resultado, si el resultado es positivo se reproducirá un audio de felicitaciones y si el resultado es incorrecto se reproducirá un mensaje de inténtelo otra vez con el audio incorrecto.

Gráfico 17

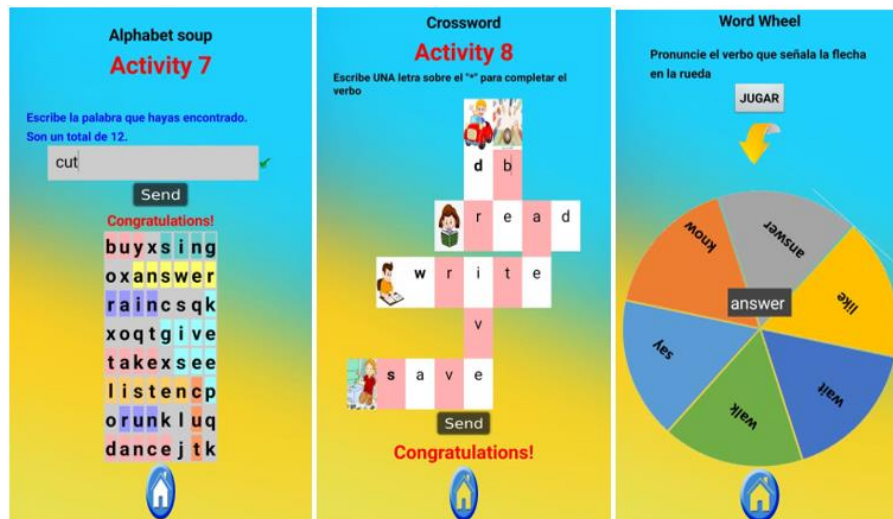
Resultado de las actividades.



Cuando ya se realiza la actividad de parte del usuario, automática e instantáneamente se genera la revisión de la actividad, mostrándose un resultado de excelente si la oración esta correcta y se procederá a reproducir un audio y si la oración es incorrecta se le mostrará una (x) pero no se reproducirá el audio.

Gráfico 18

Actividades de refuerzo.



En el menú de actividades tenemos refuerzos como sopa de letras, crucigramas y rueda de palabras que fueron sugerencias de la docente que sean implementadas en la aplicación móvil; esto ayudara a los alumnos a despertar el interés por seguir aprendiendo.

2.6 Experiencia I

2.6.1 Planeación

En este apartado se describe el proceso de planeación para la aplicación y experimentación del prototipo de inglés para el docente.

- **Usuario participante:** Docente de la institución
- **Instrumento de recolección de datos:** Encuesta
- **Instrumento de análisis de datos:** Google Form.

La primera interacción se desarrolló de forma virtual a través de la plataforma zoom donde estuvo presente la docente la Lic. Flor Caiminagua responsable de la asignatura de inglés donde se dio a conocer como es el funcionamiento de la aplicación móvil la cual cuenta con actividades para que los estudiantes refuercen sus conocimientos y tengan la participación en sus clases, también se realizó un encuesta a la docente lo que permitió conocer aspectos de satisfacción con las correspondientes recomendaciones para mejorar el diseño de la aplicación, con el fin de que se cumplan los objetivos planteados.

2.6.2 Experimentación

Para la experimentación de este prototipo los contenidos fueron sugeridos por la docente de inglés para incluirlos dentro de la aplicación móvil donde se desarrollarán actividades relacionadas con la gramática y otras actividades lúdicas adecuadas para el aprendizaje de los estudiantes.

2.6.3 Evaluación y Reflexión

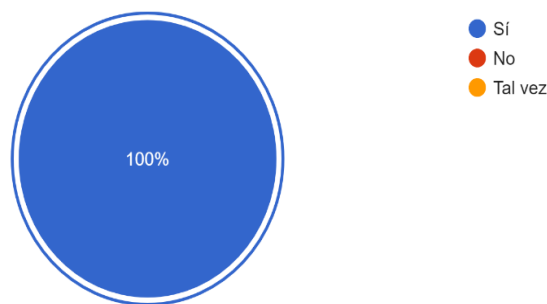
2.6.3.1 Evaluación

Posteriormente, se dan a conocer los resultados obtenidos de la encuesta realizada a la docente donde se recogen los datos de la primera interacción o experiencia.

1. **¿Considera usted que el uso de aplicaciones móviles permite la participación activa de inglés?**

Gráfico 19

Resultados de uso aplicaciones móviles.



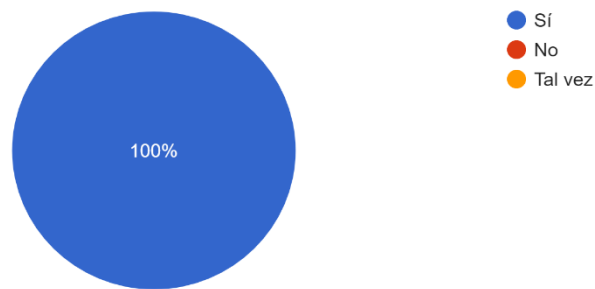
El resultado de la encuesta que se muestra a continuación equivale al 100% con respecto a un docente que pone de manifiesto que el uso de la aplicación móvil permite la participación activa de los estudiantes.

De acuerdo con (Palacios-Hidalgo et al., 2020) El uso de estas TIC ha supuesto un impacto positivo en los estudiantes, mejorando su participación y percepción de las tareas académicas y aumentando la cantidad y calidad de conocimientos adquiridos (p.156).

2. **¿Le gustaría que el estilo de la interfaz como botones, iconos y fondos de pantalla sean adecuados para los estudiantes?**

Gráfico 20

Resultados de la interfaz.



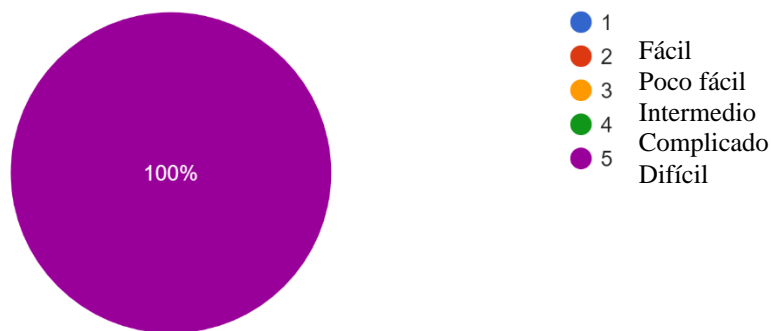
El resultado de la encuesta que se muestro anteriormente equivale al 100% con respecto a la docente, lo cual pone de manifiesto que, si le gustaría que el estilo de la interfaz, como botones, iconos y fondos de pantalla sean adecuados para los estudiantes.

Como afirma (Cárdenas & Cáceres, 2019) A pesar de que existen bastantes Apps educativas con el fin de acaparar la atención de los nativos digitales se debe tomar en cuenta que el diseño de las mismas debe ser de acuerdo a la necesidad del estudiante, con el objetivo de acaparar su atención en sentido pedagógico y así se logre el objetivo de reforzar los conocimientos (p.27).

3. ¿Usted considera que la aplicación es fácil de manejar para el nivel de estudio de sus estudiantes?

Gráfico 21

Resultados del manejo de la app.



El resultado de la encuesta que se muestra a continuación equivale al 100% con respecto a un docente, que manifestó el puntaje más alto que es 1 (fácil) dando de esta manera su total aprobación sobre la pregunta. Usted considera que la aplicación es fácil de manejar para el nivel de estudio de sus estudiantes.

De acuerdo con (Lázaro-cantabrana et al., 2019) Se puso especial énfasis en que la App presenta una estructura correcta desde el punto de vista de la usabilidad, resulta fácil e intuitiva. Se destaca que, desde el punto de vista del usuario final su uso es lógico, cumple con aquello para lo que se pretende utilizar de forma sencilla y libre de estímulos distractores (p.149).

2.6.3.2 Reflexión

Partiendo de la primera interacción con relación al tema de investigación. Se dio a conocer nuestro prototipo y explicar sobre el desarrollo y estrategias didácticas aplicadas para contribuir a mejorar la participación por parte de los estudiantes.

La docente de la institución tuvo la oportunidad de participar y realizar aportes que contribuirán a mejorar la experiencia del prototipo. Los aportes o sugerencias de la docente se expresaron en los siguientes ítems:

- Sopa de letras
- Crucigramas
- Rueda de palabras

2.7 Experiencia II

2.7.1 Planeación

Una vez desarrollada la primera interacción con la docente, se tomó en cuenta algunas sugerencias como mejorar en beneficio del desarrollo de la aplicación móvil, para lo cual mostraremos la planeación sobre la segunda interacción de la aplicación “English for everyone”

- **Usuarios participantes:** Docente de la cátedra de inglés y 58 estudiantes de educación general básica.
- **Instrumento de recolección de datos:** Encuesta.
- **Instrumento de análisis de datos:** Form Google.

2.7.2 Experimentación

En esta etapa de la experimentación tuvimos la participación de 58 estudiantes de los paralelos A y B del octavo año de EGB, donde se presentó el funcionamiento de la aplicación móvil a través de una reunión vía Zoom, y cada uno de los estudiantes utilizaban la aplicación desde sus dispositivos; sin embargo, hubo estudiantes que no contaban con un celular, pero ellos pudieron observar a través del computador lo que estaban realizando sus compañeros. Al final los estudiantes estaban satisfechos y contentos con el uso de la aplicación “English for Everyone”. Se obtuvo la participación de todos los estudiantes al momento de utilizar la aplicación, todos deseaban participar y seguir aprendiendo de forma dinámica e innovadora. Fue de muchas emociones y satisfacción ver como un grupo numeroso de estudiantes estaban deseosos de participar y aprender con el uso de la tecnología.

2.7.3 Evaluación y Reflexión

Para la evaluación y reflexión de la experiencia II se realizó una encuesta diseñada con 6 preguntas donde el estudiante podía medir cuál fue su grado de aceptación, al utilizar una aplicación móvil para la enseñanza del idioma inglés donde ellos podían reforzar sus conocimientos impartidos en el aula de clase. Los estudiantes estaban muy motivados al utilizar la aplicación móvil permitiendo reforzar y aprender de forma interactiva el idioma inglés.

Capítulo III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

Resultados de la evaluación de la experiencia II y obtención de propuestas para futuras mejoras del prototipo.

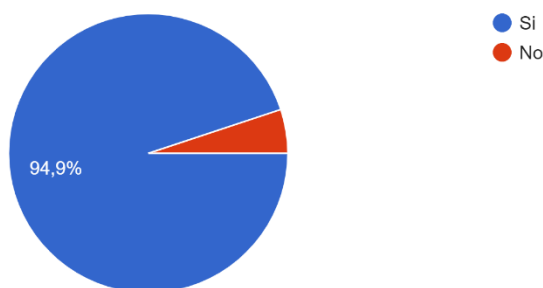
La interacción con los estudiantes se llevó de manera virtual por la plataforma Zoom donde estuvieron presentes 58 estudiantes, A continuación, mostramos los resultados:

Encuesta realizada a estudiantes A y B de octavo año EGB en la institución Ing. “Agustín Eduardo Pazmiño Barcelona” en el cantón Pasaje.

1. ¿Considera usted dinámico el diseño de la aplicación English for everyone?

Gráfico 22

Resultados del diseño de la aplicación.



Elaborado: Campoverde Marco & Salvatierra Grace.

Fuente: Encuesta, 2da interacción con los estudiantes del colegio “Eduardo Pazmiño”

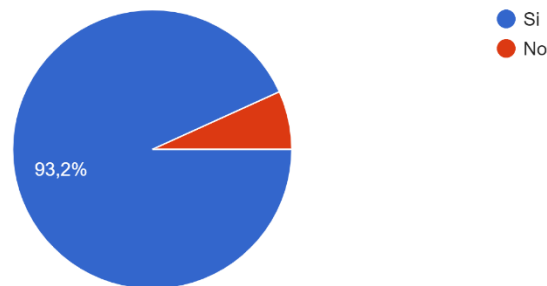
Análisis e interpretación de datos

En la pregunta 1 se puede apreciar que los datos recogidos arrojan un 94.9% que equivale a 56 estudiantes que dijeron que efectivamente el diseño es dinámico de la aplicación móvil English for everyone, siendo además amigable con el usuario; mientras un 5.1% que equivale 3 estudiantes dijeron que el diseño de la aplicación móvil English for everyone no es dinámico.

2. Te gusto aprender inglés a través de la aplicación móvil.

Gráfico 23

Resultado del interés por aprender inglés.



Elaborado: Campoverde Marco & Salvatierra Grace.

Fuente: Encuesta, 2da interacción con los estudiantes del colegio “Eduardo Pazmiño”

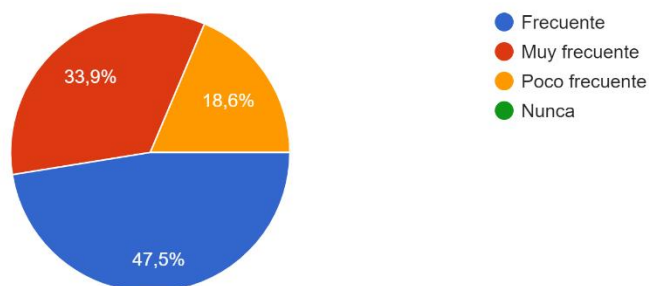
Análisis e interpretación de datos

En la figura 2 se puede apreciar que los datos recogidos arrojan un 93.2% que equivale a 55 estudiantes que dijeron si les gusta; mientras un 6.8% que equivale 4 estudiantes dijeron que no les gusta.

3. ¿Con que frecuencia utilizarías la aplicación móvil para reforzar tus conocimientos?

Gráfico 24

Resultado de la aplicación para reforzar conocimientos.



Elaborado: Campoverde Marco & Salvatierra Grace.

Fuente: Encuesta, 2da interacción con los estudiantes del colegio “Eduardo Pazmiño”

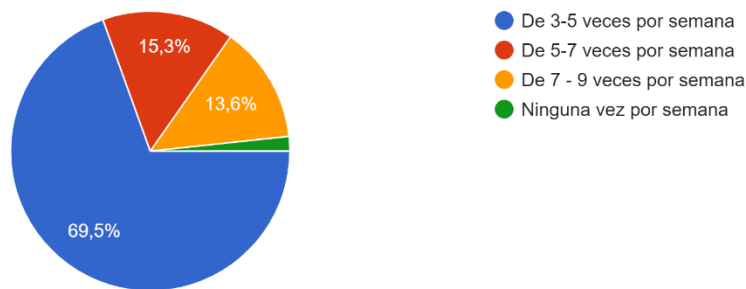
Análisis e interpretación de datos

En la figura 3 se puede apreciar que los datos recogidos arrojan un 47.5% que equivale a 28 estudiantes dijeron que frecuentemente; mientras tanto, un 33.9% que equivale 20 estudiantes contestaron muy frecuentemente; y un 18.6% que equivale 11 estudiantes dijeron que la utilizarían con poca frecuencia.

4. ¿Cuántas veces utilizarías la aplicación móvil para aprender inglés?

Gráfico 25

Resultado de cuantas veces utilizaría la aplicación



Elaborado: Campoverde Marco & Salvatierra Grace.

Fuente: Encuesta, 2da interacción con los estudiantes del colegio “Eduardo Pazmiño”

Análisis e interpretación de datos

En la figura 4 se puede apreciar que los datos recogidos arrojan un 69.5% que equivale a 41 estudiantes que dijeron que utilizarían la aplicación móvil para aprender inglés de 3-5 veces por semana, mientras un 15.3% que equivale 9 estudiantes dijeron que utilizarían la aplicación móvil para aprender inglés de 5-7 veces por semana. Sin embargo, un 13.6% que equivale 8 estudiantes dijeron que utilizarían la aplicación móvil para aprender inglés de 7-9 veces por semana y, por último, un 1.7% que equivale 1 estudiante dijo que no utilizaría ni una sola vez en semana.

Propuestas entregadas para futuras actualizaciones de la aplicación “English for everyone”

En base a las experiencias adquiridas planteado algunas propuestas futuras para la aplicación móvil las cuales se encienden detalladas a continuación:

- Implementación de una interfaz con un sistema de base de datos.
- Implementar más actividades, procesos académicos y contenidos dentro de la aplicación móvil.
- Agregar más tiempos verbales en la aplicación móvil.
- Mejorar el diseño aplicación móvil en la plataforma Android Studio.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- La creación de la app móvil fue de gran ayuda y motivación para los estudiantes generando una participación activa durante las clases de inglés, donde el uso de la aplicación móvil permite el aprendizaje continuo a través de las diferentes herramientas tecnológicas.
- Las encuestas aplicadas permitieron identificar aspectos fundamentales sobre la participación activa que tienen los estudiantes en la clase, logrando obtener un buen desempeño de ellos con el uso de la tecnología.
- El desarrollo de la aplicación contribuyó a fortalecer la participación activa de los estudiantes durante sus clases en línea con la ayuda de actividades de ordenar palabras, sopa de letras, crucigramas y ruedas de palabras.
- La creación del material didáctico fue en base a la a los temas que facilitó la docente, donde permitió obtener mejores resultados académicos y resolver problemas en el contexto educativo.
- Mediante la evaluación se observó que la aplicación móvil fue de gran ayuda en el desarrollo de la clase generando la participación activa, y la motivación de los estudiantes.

Recomendaciones

- Se recomienda que el docente utilice nuevas tecnologías orientadas a la educación y al mejoramiento del entorno educativo donde el estudiante se sienta motivado y deseoso de aprender con el uso de dispositivos móviles.
- Fomentar y capacitar a los docentes de la institución sobre el uso de las nuevas tecnologías, con los diferentes tipos de aprendizaje.
- Utilizar herramientas tecnológicas como páginas web, apps que están diseñadas para la educación esto ayudaría a mejorar el PEA.
- Gestionar el equipamiento de un Centro de cómputo para aquellos estudiantes que no cuentan con un dispositivo móvil.

Bibliografía

- Barahona Lagla Nidia Ximena. (2017). *UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL CARRERA DE INGLÉS.*
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 91–98. <https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Campaña Vargas, A. G. (2018). *Nuevas tecnologías en el aprendizaje significativo de la asignatura de ciencias sociales.* <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/27953>
- Cárdenas, I., & Cáceres, M. L. (2019). Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles como refuerzo educativo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(1), 25–31.
- Cruz-morales, D., Rosario, F., & Ma, D. (2017). *Métodos cuantitativos , métodos cualitativos o su combinación en la investigación : un acercamiento en las ciencias sociales * Quantitative methods , qualitative methods or combination of research : an approach in the social sciences Resumen.*
- Domínguez Pérez, C., Organista Sandoval, J., & López Ornelas, M. (2018). Diseño instruccional para el desarrollo de contenidos educativos digitales para teléfonos inteligentes. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 10(2), 80–93. <https://doi.org/10.32870/AP.V10N2.1346>
- Escudero, C., & Cortez, L. (2018). Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica. In *Redes 2017*.
- Espinel Armas, E. E. (2020). La tecnología en el aprendizaje del estudiantado de la Facultad de Ciencias Químicas, Universidad Central del Ecuador. *Actualidades Investigativas En Educación*, 20(2), 1–39. <https://doi.org/10.15517/aie.v20i2.41653>
- Galván, L. M. P., & Cervantes, A. D. L. C. O. (2017). La participación de los estudiantes en una escuela secundaria: Retos y posibilidades para la formación ciudadana. *Revista Mexicana de Investigacion Educativa*, 22(72), 179–207.
- García-Cordero, M. S., & Buitrago-López, Y. C. (2017). Modelo pedagógico de pensamiento complejo en diseño gráfico. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 8(2). <https://doi.org/10.22335/rlct.v8i2.392>
- Jesús, E. R., Dinora, C. V. A., Rocio, V. G. J. del, & Abel, R. J. V. (2016). Participación De Los Estudiantes En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje En La Educación Superior De Ecuador. *Revista Magazine de Las Ciencias*, 1, 35–50.
- Kenneth Delgado, S. G., Gadea, W. F., & Quiñonez, S. V. (2019). Rompiendo Barreras en la Investigación. In *Editorial UTMACH* (Vol. 53, Issue 9).
- Lázaro-cantabrana, J. L., Rovira, U., Sanromà-giménez, D. M., Rovira, U., Molero-aranda, D. T., Rovira, U., Queralt-romero, D. M., Llop-hernández, D. M., Hypatia, C., & Psicopedagogía, C. De. (2019). *Diseño de una aplicación móvil para la seguridad de las personas con trastorno del espectro autista : SOS TEA . (Design of a mobile application for the safety of people with Autistic Spectrum Disorder :*

- SOS TEA) (*Essity Spain SL, A Leading Hygiene and. 12*, 139–160.
- Marín, R. C., Vallejo, C. R., Castro, M. G., & Mendoza, C. Q. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano / Innovation and Educational Technology in the current Latin American context. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(3), 460–472. <https://doi.org/10.31876/RCS.V26I0.34139>
- Molinero Bárcenas, M. del C., Chávez Morales, U., Molinero Bárcenas, M. del C., & Chávez Morales, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 10(19), 5. <https://doi.org/10.23913/RIDE.V10I19.494>
- Moreira Sánchez, P. (2019). Las Tics en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. e-ISSN 2550-6587. URL: Wwww.Revistas.Utm.Edu.Ec/Index.Php/Rehuso*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i2.1845>
- Nasayet Badilla Pérez Profesor Guía, A., & Spencer Ruff, E. (2020). “ELAB: APP Para El Aprendizaje Del Idioma Ingles” Parte I PLAN DE NEGOCIOS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN ADMINISTRACIÓN.
- Ospina, G., & Ospina, A. G. (2015). *The Tic in teaching numerical methods*.
- Pacheco, E., & Blanco, M. (2015). *Metodología mixta : su aplicación en México en el campo de la demografía*. 30(90), 725–770.
- Palacios-Hidalgo, F. J., Huertas-Abril, C. A., & Gómez-Parra, M. E. (2020). EFL teachers’ perceptions on the potential of MOOCs for lifelong learning. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*, 15(4), 1–17. <https://doi.org/10.4018/IJWLTT.2020100101>
- Pareja, A., Calle, C., y Pomposo, L. (2014). Businessapp: Una Aplicación Para El Aprendizaje Del Inglés Mediante Dispositivos Móviles En El Campo De Los Negocios. *Atlas (Uned)*, October.
- Pastor, S., & Pastor, S. (2018). *Recursos tecnológicos y educativos destinados al enfoque pedagógico Flipped Learning Technological and educational resources for the pedagogical approach Flipped Learning Introducción*. 16(1), 155–173.
- Peña, V. L. (2019). *Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas*. 1–98. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6603/1/T2833-MIE-Peña-Enseñanza.pdf>
- PEREZ SANCHEZ, J. G., GARCIA VALLADARES, J. A., & SALINAS PADILLA, H. A. 264471. (2019). *El uso de la tecnología en la enseñanza del idioma inglés para educación básica*. <http://www.repositorio.unacar.mx/jspui/handle/1030620191/446>
- Prendes Espinosa, M. P., & Cerdán Cartagena, F. (2020). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 35. <https://doi.org/10.5944/RIED.24.1.28415>
- Privada, U., Belloso, R., Venezuela, C., Hernández, C., & Yonué, L. (2021). *Educación*

a distancia: transformación de los aprendizajes.
<https://doi.org/10.36390/telos231.12>

Referencia: Kortabitarte, A., Gillate, I., Luna, U., & Ibáñez-Etxeberria, A. (2018). *MOBILE APPLICATIONS AS SUPPORT RESOURCES IN THE SOCIAL SCIENCES CLASSROOM: EXPLORATORY STUDY WITH THE APP "ARCHITECTURE GOTHIQUE/ROMANE" IN SECONDARY EDUCATION.* <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

Rodríguez, F. P., & Porras, N. O. (2018). Educación y tecnología: problemas y relaciones. *Pedagogía y Saberes*, 0(48), 59-70.
<https://doi.org/10.17227/pys.num48-7373>

Serrano J. M., P. R. M. (2011). Revista Electrónica de Investigación Educativa El Constructivismo hoy : enfoques constructivistas en educación Constructivism Today : Constructivist Approaches in Education. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 1-27.

Varela-Ordorica, S. A., & Valenzuela-González, J. R. (2020). Uso de las tecnologías de la información y la comunicación como competencia transversal en la formación inicial de docentes. *Revista Electrónica Educare*, 24(1), 1-20.
<https://doi.org/10.15359/ree.24-1.10>

INDICE

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

| | |
|---|-----------|
| DEDICATORIA | V |
| AGRADECIMIENTO | VI |
| RESUMEN | VII |
| Índice General | XI |
| Índice de Gráficos | XIII |
| Índices de tablas | XIII |
| Glosario | XIII |
| INTRODUCCIÓN | XIV |
| CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS | 15 |
| 1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés. | 15 |
| 1.1.1 Planteamiento del problema | 15 |
| 1.1.2 Localización del problema objeto de estudio | 15 |
| 1.1.3 Problema central. | 16 |
| 1.1.4 Problemas complementarios. | 16 |
| 1.1.5 Objetivos de investigación. | 17 |
| 1.1.5.1 Objetivo General | 17 |
| 1.1.5.2 Objetivos Específicos | 17 |
| 1.1.6 Población y muestra | 17 |
| 1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación. | 17 |
| 1.1.8 Descripción de los participantes. | 18 |
| 1.1.9 Características de la investigación. | 18 |
| 1.1.9.1 Enfoque de la investigación. | 18 |
| 1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación. | 19 |
| 1.1.9.3 Método de investigación | 19 |
| 1.2 Establecimiento de requerimientos | 20 |
| 1.2.1 Descripción de los requerimientos. | 20 |
| 1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer. | 21 |
| 1.3.1 Marco referencial | 21 |
| 1.3.1.1 Referencias conceptuales | 21 |
| 1.3.1.2 Modelo Pedagógico-constructivista | 21 |
| 1.3.1.3 Apps en la Educación. | 22 |
| 1.3.1.4 Participación | 23 |
| 1.3.1.5 Recursos tecnológicos | 23 |

| | |
|--|----|
| 1.3.1.6 Enseñanza del idioma inglés. | 24 |
| 1.4 Estado del Arte | 25 |
| 1.4.1 Antecedentes Internacionales | 25 |
| 1.4.2 Antecedentes Nacionales. | 26 |
| Capítulo II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO | 27 |
| 2.1 Definición del prototipo | 27 |
| 2.2 Fundamentación teórica del prototipo | 28 |
| 2.3 Objetivo de la App educativa English for everyone. | 29 |
| 2.3.1 Objetivo General. | 29 |
| 2.3.2 Objetivos Específicos: | 30 |
| 2.4 Diseño del prototipo de la App educativa | 30 |
| 2.5 Desarrollo de la App educativa | 31 |
| 2.5.1 Herramienta de desarrollo | 42 |
| 2.5.2 Descripción de la aplicación móvil | 42 |
| 2.6 Experiencia I | 46 |
| 2.6.1 Planeación | 46 |
| 2.6.2 Experimentación | 47 |
| 2.6.3 Evaluación y Reflexión | 47 |
| 2.6.3.1 Evaluación | 47 |
| 2.6.3.2 Reflexión | 49 |
| 2.7 Experiencia II | 50 |
| 2.7.1 Planeación | 50 |
| 2.7.2 Experimentación | 50 |
| 2.7.3 Evaluación y Reflexión | 50 |
| Capítulo III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO | 51 |
| Propuestas entregadas para futuras actualizaciones de la aplicación “English for everyone” | 54 |
| Conclusiones y Recomendaciones | 54 |
| Recomendaciones | 55 |
| Bibliografía | 56 |
| Anexos | 61 |

Anexos

Anexo 1. Encuesta Realizada a la docente de la institución.

Encuesta Docente

Objetivo: Conocer el impacto que tiene al utilizar una aplicación móvil para la participación activa en estudiantes de 8vo años en la asignatura Inglés.

***Obligatorio**

Correo *

Tu dirección de correo electrónico _____

1. ¿Considera usted que el uso de aplicaciones móviles permite la participación activa de Inglés? *

Sí

No

Tal vez

2. ¿Cree usted que el diseño de la aplicación es el adecuado para los estudiantes? *

Sí

No

3. ¿Le gustaría que el estilo del interfaz como botones, iconos y fondos de pantalla sean adecuados para los estudiantes? *

Sí

No

Tal vez

4. ¿Usted cree que los contenidos de la asignatura del inglés están correctamente implementados en la aplicación? *

Sí

No

Tal vez

5. ¿Usted considera que la aplicación es fácil de manejar para el nivel de estudio de sus estudiantes? *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

7¿Cómo considera usted el uso de la aplicación? *

- Fácil
- Intermedio
- Difícil



6 ¿Qué le gustaría que mejoráramos de la aplicación móvil ? *

Tu respuesta

Anexo 2: Encuesta realizado a los estudiantes.

Encuesta Estudiantes

Objetivo: Conocer el grado de satisfacción de los estudiantes al momento de utilizar la aplicación "English for everyone"

 gsalvatie2@utmachala.edu.ec (no compartidos) 

[Cambiar de cuenta](#)

***Obligatorio**

1.- ¿Considera usted dinámico el diseño de la aplicación móvil English for everyone. *

Si

No

2.- En la escala del 1 al 5 califique que tan fácil es utilizar la aplicación móvil. *

1 Fácil

2 Intermedio

3 Complicado

4 Difícil

3.- Te gustó aprender ingles a través de la aplicación móvil. *

Si

No

4.- ¿ Con qué frecuencia utilizarías la aplicación móvil para reforzar tus conocimientos. *

Frecuente

Muy frecuente

Poco frecuente

Nunca

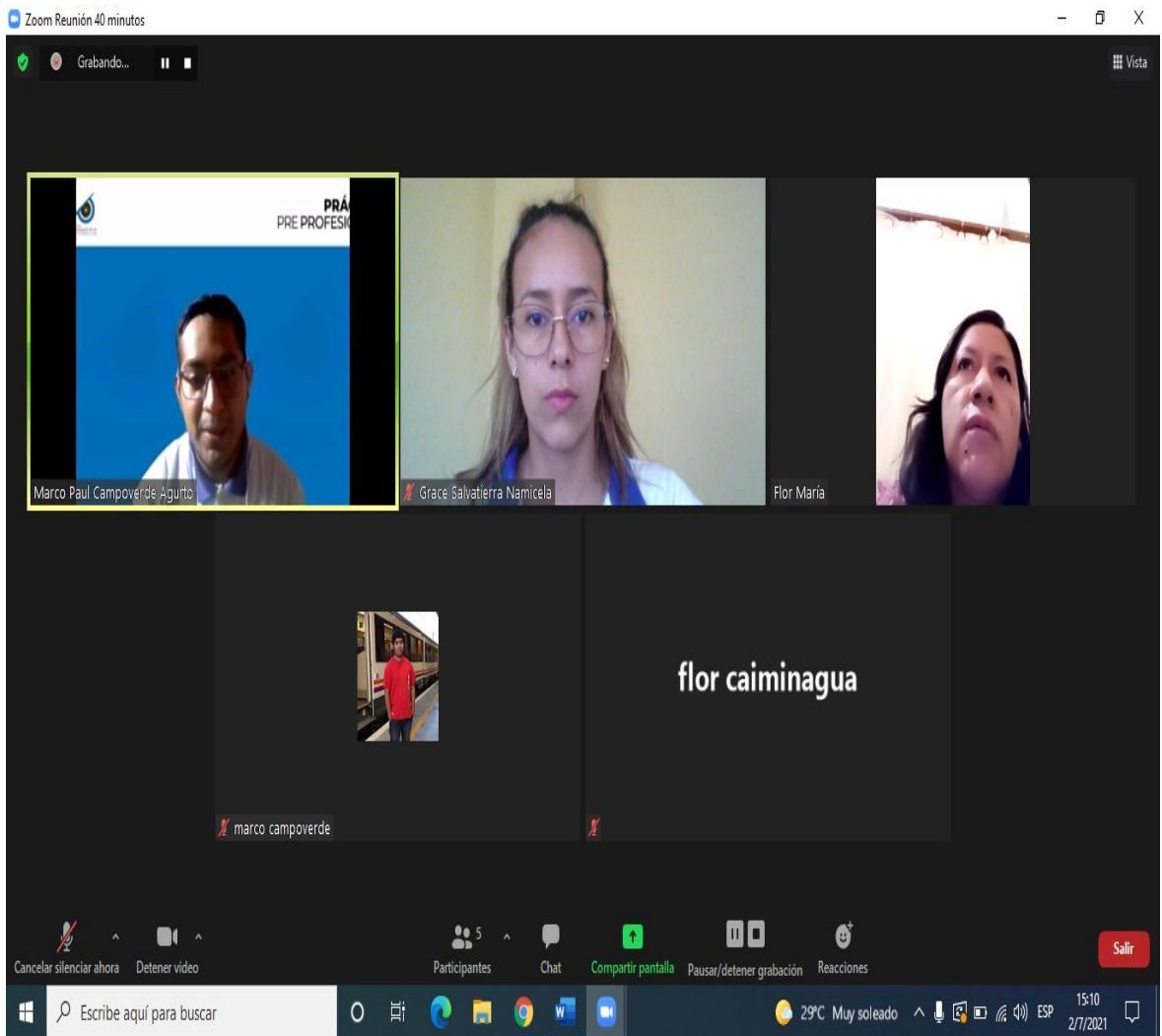
5.- ¿Cuántas veces utilizarías la aplicación móvil para aprender inglés? *

- De 3-5 veces por semana
- De 5-7 veces por semana
- De 7 - 9 veces por semana
- Ninguna vez por semana

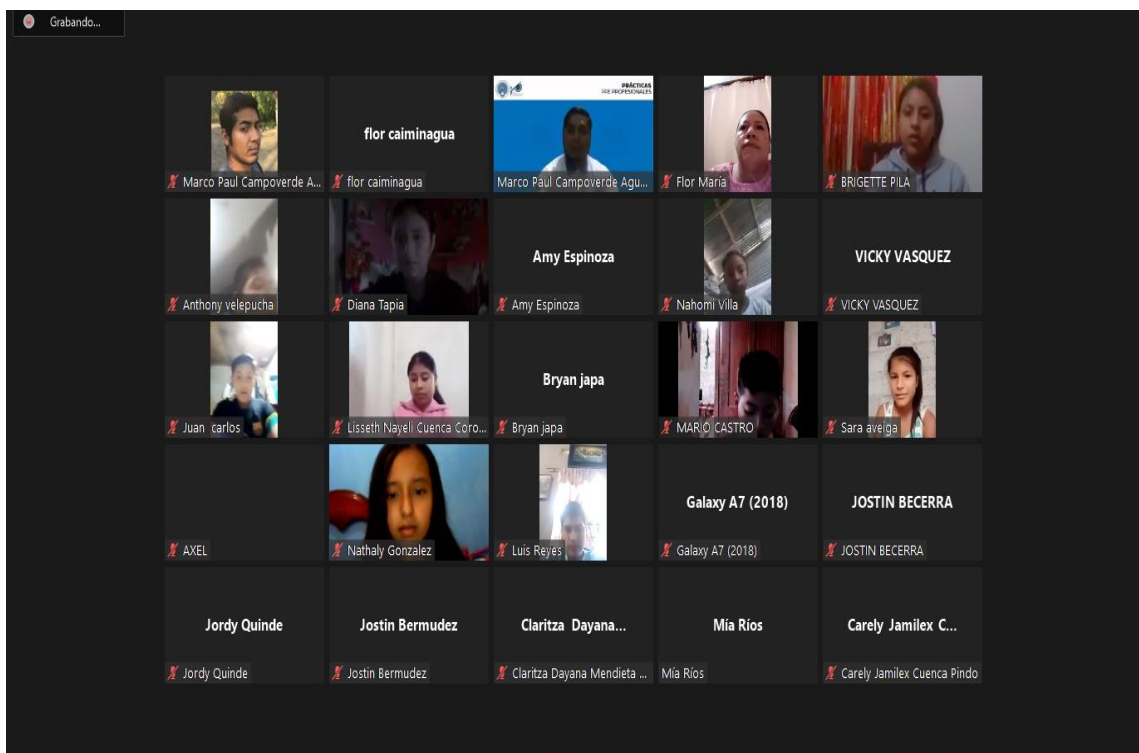
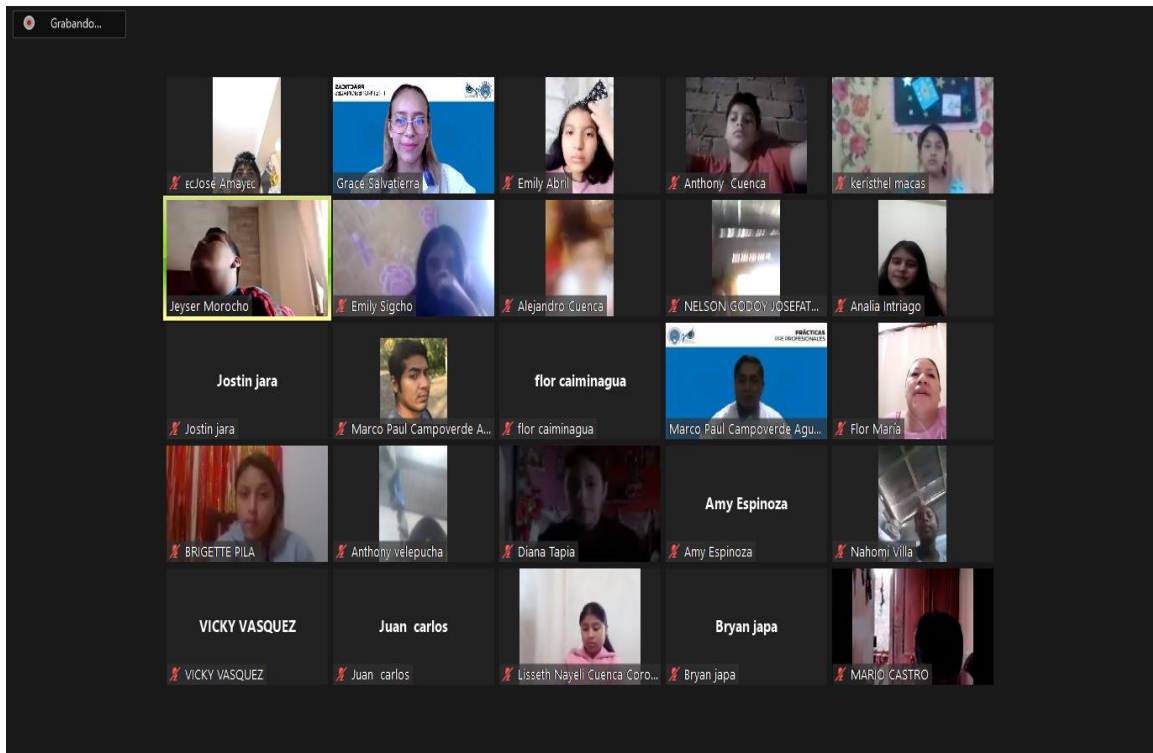
6.-¿ Según su percepción que se debería mejorar en la aplicación para aprender Inglés? *

Tu respuesta

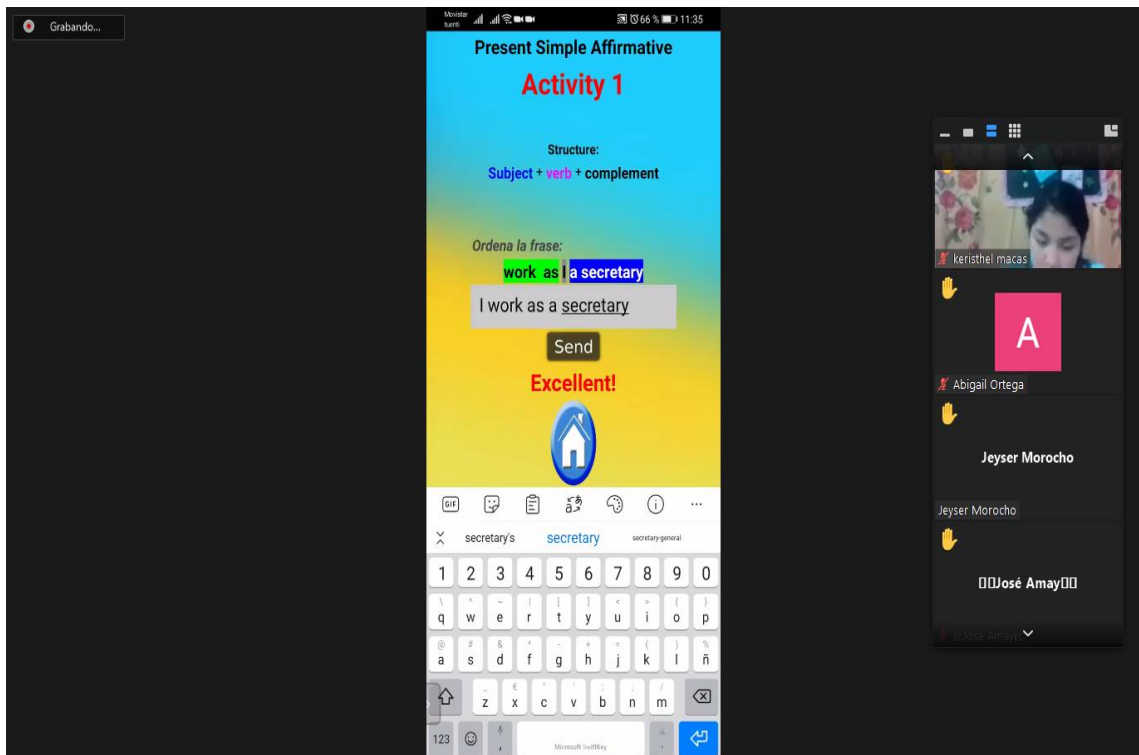
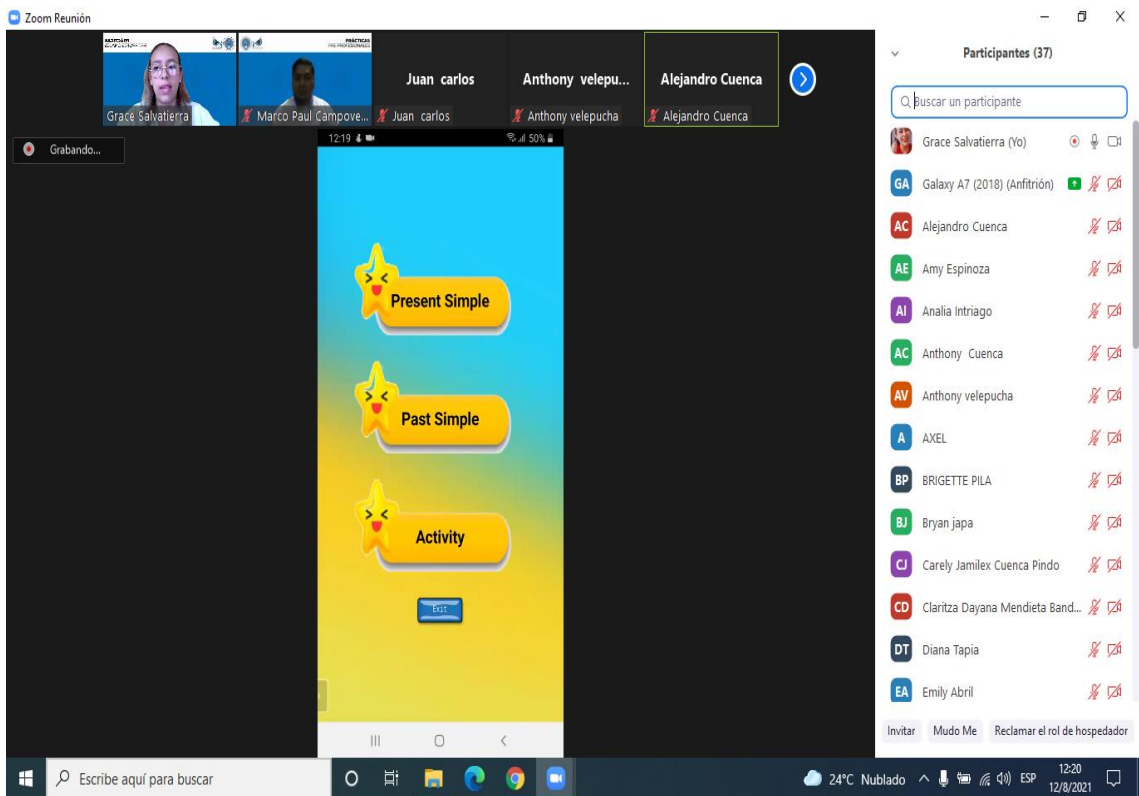
Anexo 3 Primera Interacción con la docente



Anexo 4: Segunda interacción con los estudiantes y docente.



Anexo 5: Interacción con los estudiantes Present Simple, Past Simple and Activity.



Anexo 6: Participación de los estudiantes en la rueda de palabras.

The image shows a Zoom meeting interface with a 'Word Wheel' game displayed in the center. The game instructions are: 'Pronuncie el verbo que señala la flecha en la rueda' (Pronounce the verb that points to the arrow on the wheel). A yellow arrow points to the 'wait' segment of the wheel. The wheel segments are: 'wait' (blue), 'walk' (green), 'say' (light blue), 'know' (orange), 'answer' (grey), and 'like' (yellow). The Zoom meeting title is 'Zoom Reunión'. The top bar shows participants: Kevin Javier, ANTHONY GUAZHA, MAYELI PINEDA, ecJosé Amayec, and Grace Salvatierra. The right sidebar shows a list of 35 participants, including Grace Salvatierra (Yo), Galaxy A7 (2018) (Anfitrión), Kevin Javier, ANTHONY GUAZHA, MAYELI PINEDA, ecJosé Amayec, Alejandro Cuenca, Juan carlos, Amy Espinoza, Analia Intriago, Anthony Cuenca, Anthony velepucha, AXEL, and BRIGETTE PILA. The bottom status bar shows the time as 12:05 on 12/8/2021, with a temperature of 24°C and weather 'Nublado'.