



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**Aplicación móvil para la comprensión lectora en Lengua y Literatura del 2do
A EGB en la EEGB Oscar Efrén Reyes.**

**ORDOÑEZ LORENTI ANGGIE ANABEL
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MATAMOROS CUENCA LISSETH ALEXANDRA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**Aplicación móvil para la comprensión lectora en Lengua y
Literatura del 2do A EGB en la EEGB Oscar Efrén Reyes.**

**ORDOÑEZ LORENTI ANGGIE ANABEL
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MATAMOROS CUENCA LISSETH ALEXANDRA
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 móvil para la comprensión lectora en Lengua y
Literatura del 2do A EGB en la EEGB Oscar Efrén Reyes.**

**ORDOÑEZ LORENTI ANGGIE ANABEL
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MATAMOROS CUENCA LISSETH ALEXANDRA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

AVILA CARVAJAL ASISCLO ALFONSO

**MACHALA
2021**

TITULACIÓN 2021-D2_8B

por Lisseth Matamoros

Fecha de entrega: 24-feb-2022 07:35a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1769864417

Nombre del archivo: TESIS_FINALISADA_MATAMOROS_-_ORDO_EZ..docx (9.2M)

Total de palabras: 11215

Total de caracteres: 61508

TITULACIÓN 2021-D2_8B

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
2	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%
4	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	www.redined.educacion.es Fuente de Internet	<1%
6	1library.co Fuente de Internet	<1%
7	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	repository.unilibre.edu.co Fuente de Internet	<1%
9	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1%

10	dspace.uniandes.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
11	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to UNILIBRE Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Cuauhtemoc Trabajo del estudiante	<1 %
15	digitk.areandina.edu.co Fuente de Internet	<1 %
16	dspace.casagrande.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %
17	quadernsdigitals.net Fuente de Internet	<1 %
18	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
19	www.ride.org.mx Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1 %

21	www.fundacionrescate.cl Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.ipv.pt Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	www.fundicot.org Fuente de Internet	<1 %
26	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
27	Repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %
28	mercadoonlinepsm.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
29	www.scilit.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
 Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 10 words

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

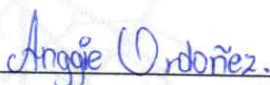
Las que suscriben, ORDOÑEZ LORENTI ANGGIE ANABEL y MATAMOROS CUENCA LISSETH ALEXANDRA, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado Aplicación móvil para la comprensión lectora en Lengua y Literatura del 2do A EGB en la EEGB Oscar Efrén Reyes., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, 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.

Las autoras 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.

Las autoras 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.



ORDOÑEZ LORENTI ANGGIE ANABEL

0706029212



MATAMOROS CUENCA LISSETH ALEXANDRA

0705907566

DEDICATORIA

“Esta tesis está dedicada a:

A mis padres y a mi pequeña familia quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

Ordoñez Lorenti Anggie Anabel

Primeramente, este proyecto es dedicado a DIOS por tenerme con vida y permitirme cumplir esta meta deseada, ya que para mí fue mi principal apoyo para cada día continuar sin tirar la toalla.

Dedicó este proyecto también a mi esposo por creer siempre en mí, y brindarme su apoyo y cariño incondicional en todo momento lo cual me ayudado mucho a salir adelante en los momentos buenos y malos.

De igual manera a mis padres que han sabido formarme con buenos valores y siempre motivarme en el transcurso de mi carrera universitaria.

A mi hijo Alexander Hernández por ser mi inspiración y motivación en este proceso de aprendizaje y darme las fuerzas necesarias para llegar hasta el final y poder culminar con éxito mi carrera.

Matamoros Cuenca Lisseth Alexandra

AGRADECIMIENTO

“Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal que hacen la Universidad Técnica de Machala, especialmente al personal docente de la Carrera Pedagogía de la Ciencias Experimentales por brindarnos su paciencia y conocimientos. Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al Ing. Alfonso Ávila, principal colaborador durante todo este proceso, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.”

Ordoñez Lorenti Anggie Anabel

Mi agradecimiento eterno a DIOS por permitirme cumplir este sueño maravilloso y tan anhelado.

A mi esposo, padres e hijo quienes fueron mi apoyo incondicional durante toda mi carrera universitaria, a mi compañera Angie Ordoñez quien fue mi dupla perfecta en este proyecto de titulación.

Nuestros agradecimientos más sinceros al Ingeniero Rosman Paucar por guiarnos con éxito en nuestro proyecto de titulación.

También agradecemos a nuestro tutor Alfonso Ávila, Tatiana Acosta y David Arboleda por la paciencia brindada y sus valiosos conocimientos de aprendizaje que nos ayudaron mucho para la realización de nuestro proyecto.

Matamoros Cuenca Lisseth Alexandra

RESUMEN

APLICACIÓN MÓVIL PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LENGUA Y LITERATURA DEL SEGUNDO “A” EGB EN LA EEGB “OSCAR EFRÉN REYES”.

RESUMEN

AUTORAS: LISSETH ALEXANDRA MATAMOROS CUENCA

ANGGIE ANABEL ORDOÑEZ LORENTI

TUTOR: ING. ASISCLO ALFONSO ÁVILA CARVAJAL

Este trabajo de investigación tiene como propósito elaborar una app móvil educativa que sea de apoyo y les facilite a los estudiantes del Segundo subnivel de básica elemental desarrollar estrategias didácticas de aprendizaje, fortaleciendo la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura que garantice un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

La comprensión lectora no sólo es indispensable para entender aquello que se lee, sino que también nos facilita la comunicación con las demás personas, y es muy primordial que en todos los establecimientos educativos los docentes planteen nuevas estrategias metodológicas que fomenten la comprensión lectora en los estudiantes.

Guzmán et al., (2017) Nos dice que: “La capacidad lectora es la comprensión y la reflexión personal a partir de textos escritos, con el objetivo de obtener nuestras metas deseadas”. Todo este proceso conlleva a realizar correctamente el desarrollo de la comunicación; el cual debe dominar para así comunicarse con eficiencia en todos los contextos posibles mediante la adquisición de ideas sobre todo las más importantes del texto y poder establecer vínculos.

La Herramienta llamada App Inventor ayuda a los estudiantes a mejorar su creatividad y aumenta sus habilidades, de una forma más actualizada a través de Tablet o Teléfonos inteligentes. (Jimenez & Larreal, 2017)

De tal modo que el objetivo principal de esta investigación es desarrollar una app móvil, el cual permita fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de Segundo EGB con la finalidad de ayudarles a reforzar su aprendizaje de una manera emotiva y activa.

Para ello se realizaron enfoques cualitativos y cuantitativos aplicando el método de investigación Postes y Prestes (entrevistas y encuestas) a una población definida de 13 estudiantes del Segundo EGB y la docente de la asignatura Lengua y Literatura las mismas que se la realizó de forma presencial tomando las debidas medidas de bioseguridad.

Entonces hemos considerado que para el desarrollo del prototipo se utilizó el modelo ADDIE, debido a que se asemeja a las características que ayudan a elaborar de una manera fácil la construcción del prototipo, permitiendo a la vez que el resultado de este sea satisfactorio. En conclusión, hemos desarrollado una aplicación móvil educativa para fortalecer una mejor comprensión lectora en los estudiantes de Segundo año de educación general básica en la asignatura de Lengua y Literatura, la APP cuenta con un interfaz amigable y es de fácil uso con el objetivo que los estudiantes tengan una herramienta de apoyo que les permita retroalimentar los contenidos de aprendizaje a través de lecturas, fonemas, videos educativos, actividades y evaluación.

La APP Angliss Reading tuvo una acogida favorable dichos aspectos se evidencian en los resultados de las encuestas y entrevistas aplicadas a la docente y estudiantes, la cual revelan que el uso de la aplicación móvil si aumenta el interés por la lectura en los educandos de una manera más dinámica incrementando la motivación en el salón de clases.

Palabras claves: App móvil, estrategias metodológicas, aprendizaje móvil.

ABSTRACT

MOBILE APPLICATION FOR THE READING UNDERSTANDING IN LANGUAGE AND LITERATURE OF THE SECOND “A” EGB IN THE “OSCAR EFRÉN REYES” EEGB.

*AUTHORS: LISSETH ALEXANDRA MATAMOROS CUENCA
ANGGIE ANABEL ORDOÑEZ LORENTI*

TUTOR: ING. ASISCLO ALFONSO ÁVILA CARVAJAL

The purpose of this research work is to develop an educational mobile app that is supportive and makes it easier for students in the second year of Basic General Education to develop didactic learning strategies, strengthening reading comprehension in the subject of Language and Literature that guarantees a better teaching-learning process.

Reading comprehension is not only essential to understand what is read, but also facilitates communication with other people, and it is very essential that teachers in all educational establishments propose new methodological strategies that promote reading comprehension in students.

Guzmán et al., (2017) tells us that: "Reading ability is understanding and personal reflection from written texts, with the aim of obtaining our desired goals." All this process leads to correctly carry out the development of communication; which must be mastered in order to communicate efficiently in all possible contexts by acquiring ideas, especially the most important ones in the text, and being able to establish links.

The Tool called App Inventor helps students to improve their creativity and increase their skills, in a more updated way through Tablet or Smart Phones. (Jimenez & Larreal, 2017)

In such a way that the main objective of this research is to develop a mobile app, which allows strengthening the reading comprehension of second EGB students in order to help them reinforce their learning in an emotional and active way.

For this, qualitative and quantitative approaches were carried out by applying the Postes y Prestes research method (interviews and surveys) to a defined population of 13 students of

the Second EGB and the teacher of the subject Language and Literature, which was carried out in person taking proper biosecurity measures.

Then we have considered that the ADDIE model was used for the development of the prototype, because it resembles the characteristics that help to easily elaborate the construction of the prototype, while allowing the result of this to be satisfactory.

In conclusion, we have developed an educational mobile application to strengthen a better reading comprehension in students of the second year of basic general education in the subject of language and literature, the APP has a friendly interface and is easy to use with the objective that students' have a support tool that allows them to provide feedback on learning content through readings, phonemes, educational videos, activities and evaluation.

The Angliss Reading APP had a favorable reception, these aspects are reflected in the results of the surveys and interviews applied to the teacher and students, which reveal that the use of the mobile application does increase the interest in reading in the students of a more dynamic way increasing motivation in the classroom.

Keywords: Mobile app, methodological strategies, mobile learning.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTO	II
RESUMEN	III
RESUMEN	III
ABSTRACT	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS	VII
ÍNDICE DE FIGURAS	X
ÍNDICE DE TABLAS	XI
CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.	13
1.1 Ámbito de la aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.	13
1.1.1 Planteamiento del Problema	13
1.1.2 Localización del problema de estudio.	13
Figura 1. Ubicación de la Escuela “Oscar Efrén Reyes”.	14
1.1.5 Objetivos de la Investigación.	15
1.1.6 Población y muestra	15
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación	16
La presente investigación se realizará con un universo dividido de la siguiente manera:	16
1.1.8 Descripción de los participantes	16
1.1.8 Características de la Investigación	16
1.1.8.1.2 Método de investigación	17
1.2 Establecimiento de requerimientos	17
1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver	17
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.	17
1.3.1 Marco referencial.	18
1.3.1.1 Referencias Conceptuales.	19

1.3.1.1.1 Aplicación Móvil	19
1.3.1.2 Características de las aplicaciones móviles	19
1.3.1.1.3 Aprendizaje móvil o M-learning.....	20
1.3.1.2 Estado de arte	20
1.3.1.2.1 Evolución de aprendizaje móvil Educativa.....	20
1.3.1.2.2 Uso de aplicaciones móvil para Lengua y Literatura.	21
1.3.1.2.3 Aprendizaje basado aplicaciones móviles	21
1.3.1.2.4 Aprendizaje de Lengua y Literatura a través de las aplicaciones móviles	22
CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO	23
2.1 Definición del prototipo	23
2.2 Objetivos	23
2.2.1 Objetivo General.....	23
2.2.2 Objetivos específicos	23
2.3 Fundamentación teórica del prototipo	23
El prototipo se realizó en el Programa de App Inventor la cual permite realizar programación en un entorno gráfico y crear aplicaciones fácilmente; la creación de interfaces graficas.	23
Tabla 1. Requerimientos funcionales de la aplicación.....	24
Requerimientos no funcionales	25
Tabla 2. Requerimientos no funcionales de la aplicación.....	25
Observaciones de instalación.....	25
Facilidad de uso	25
2.4 Bocetos Iniciales:	26
Figura 2. Bocetos iniciales de la pantalla principal.....	26
Figura 3. Pantalla principal.....	27
Figura 4. Pantalla Secundaria.	27
2.5 Construcción del prototipo	28
2.5.1 Entorno.....	28

Tabla 3. Contenidos de lo positivo, negativo e interesante de la aplicación.	29
2.5 Experiencia I	30
2.5.1 Planeación	30
Figura 5. Interfaz de la aplicación Angliss Reading	30
2.6 Experimentación	32
Figura 7. Reunión mediante la aplicación Zoom	33
Figura 8. Entrevista a la Docente	34
2.6.1. Evaluación y reflexión	34
Tabla 4. Resultados de la Entrevista realizada a la Docente:	34
2.7 Experiencia II	37
2.7.1 Planeación	37
2.7.2 Experimentación.	37
Tabla 5. Explicación de la temática “Fonemas “m” y “p”” con la app móvil Angliss Reading.	37
2.7.3 Evaluación y Reflexión	38
2.7.3.1 Evaluación	38
Tabla 1. Pregunta 1	38
Figura 9. Encuesta pregunta 1	39
Tabla 2. Pregunta 2	39
Figura 10. Encuesta pregunta 2	40
Tabla 3. Pregunta 3	40
Figura 11. Encuesta pregunta 3	41
Tabla 4. Pregunta 4	41
Figura 12. Encuesta pregunta 4	42
Tabla 5. Pregunta 5	42
Figura 13. Encuesta pregunta 5	43
Tabla 6. Pregunta 1	43

Figura 14. Encuesta pregunta 1	44
Tabla 7. Pregunta 2	44
Figura 15. Encuesta pregunta 2	45
2.7.3.2 Reflexión	45
Capítulo III Evaluación del prototipo	46
3.1. Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo	46
3.1.1. Resultados de la evaluación de la experiencia II	46
3.1.2. Propuestas futuras de mejora del prototipo	46
CONCLUSIONES	47
RECOMENDACIONES	48
BIBLIOGRAFÍA	49
ANEXOS	53
Figura 16. Estudiantes manipulando la herramienta.	53
Figura 17. Evidencia con la docente y estudiantes.	54
Figura 18. Evidencia de la encuesta empleada al estudiante.	55
Figura 19. Evidencia de la encuesta empleada a la docente.	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación de la Escuela “Oscar Efrén Reyes”.....	14
Figura 2. Bocetos iniciales de la pantalla principal.....	26
Figura 3. Pantalla principal.....	27
Figura 4. Pantalla Secundaria.....	27
Figura 5. Interfaz de la aplicación Angliss Reading.....	30
Figura 6. Entrevista realizada en Google Forms.....	-37-
Figura 7. Reunión mediante la aplicación zoom.....	33
Figura 8. Entrevista a la Docente.....	34

Figura 9. Gráfico 1 resultado de encuesta tabla 1	39
Figura 10. Gráfico 2 resultado de encuesta tabla 2	40
Figura 11. Gráfico 3 resultado de encuesta tabla 3	41
Figura 12. Gráfico 4 resultado de encuesta tabla 4	42
Figura 13. Gráfico 5 resultado de encuesta tabla 5	43
Figura 14. Gráfico 6 resultado de encuesta tabla 6	44
Figura 15. Gráfico 7 resultado de encuesta tabla 7.....	45
Figura 16. Estudiantes manipulando la herramienta.....	-58-
Figura 17. Evidencia con la docente y estudiantes.....	54
Figura 18. Evidencia de la encuesta empleada al estudiante.....	55
Figura 19. Evidencia de la encuesta empleada a la docente.....	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Requerimientos funcionales de la aplicación.....	24
Tabla 2. Requerimientos no funcionales de la aplicación.....	25
Tabla 3. Contenidos de lo positivo, negativo e interesante de la aplicación	29
Tabla 4 <i>Tabla de resultados de la Entrevista realizada a la Docente:</i>	34
Tabla 5 Explicación de la temática “Fonemas “m” y “p”” con la app móvil Angliss Reading...37	
Tabla 1 Resultados de encuesta a estudiantes.....	- 43-
Tabla 2 Resultados de encuesta a estudiantes.....	39
Tabla 3 Resultados de encuesta a estudiantes.....	40
Tabla 4 Resultados de encuesta a estudiantes.....	41
Tabla 5 Resultados de encuesta a estudiantes.....	42
Tabla 6 Resultados de encuesta a docente.....	43
Tabla 7 Resultados de encuesta a docente.....	44

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la comprensión lectora es de gran relevancia en los procesos de aprendizaje y enseñanza, ya que es necesario que los estudiantes comprendan e interpreten lo que leen para desarrollar habilidades y estrategias cognitivas y metacognitivas que les permitan concretar aprendizajes, como un medio para mejorar su calidad académica.

La presente investigación tiene como propósito desarrollar una aplicación móvil para la competencia lectora de los alumnos de Segundo subnivel de básica elemental en la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes” que esta direccionada a reforzar el aprendizaje en el área de conocimiento de Lengua y Literatura de una manera más dinámica e interactiva en el aula clases.

Según estudios que se han realizado se ha comprobado el impacto que ha tenido la lectura mediante el uso de dispositivos móviles, lo cual ha ido mejorando significativamente la habilidad lectora en los estudiantes ya que muestran más interés y se sienten motivados con el uso de aplicaciones móviles.

Para ello se han tomado contenidos del libro del Ministerio de Educación del Segundo EBG y de la misma forma de la planificación hecha por la docente para incorporarlos a la aplicación móvil y este sea de ayuda para facilitar la comprensión lectora en los estudiantes.

Para Barrera,(2019) nos dice que: “la enseñanza b-learning es la modalidad en la que el tutor combina el rol tradicional o presencial con el rol a distancia”. Es por ello que el docente combina sus habilidades propias de “tutor” ya que pasa de una modalidad a otra.

En donde el estudiante encontrara diversas actividades a las cuales se enfrentan a diario, pero está la encontrara en la aplicación móvil que tiene que ver con el desarrollo de su capacidad de comprensión lectora, los materiales incorporados esta adaptados para sus necesidades ya que la aplicación móvil Angliss Reading tiene un interfaz amigable y es de fácil manejo.

CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.

1.1 Ámbito de la aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1 Planteamiento del Problema

Según los autores Ramírez-Montoya & García-Peñalvo, (2017) nos dicen que: “Los dispositivos móviles tanto como tabletas al igual que los teléfonos inteligentes ejecutan un sin número de aplicaciones”. Todo esto conlleva a la gestión de los equipos tecnológicos de aprendizaje permite la recopilación de información sobre cómo los estudiantes están motivados por las asignaturas y sus contenidos, realizando un canal de comunicación horizontal entre el docente – docente, los cuales están diseñados especialmente para facilitar las actividades y recursos académicos que se pueden propiciar en dichos dispositivos.

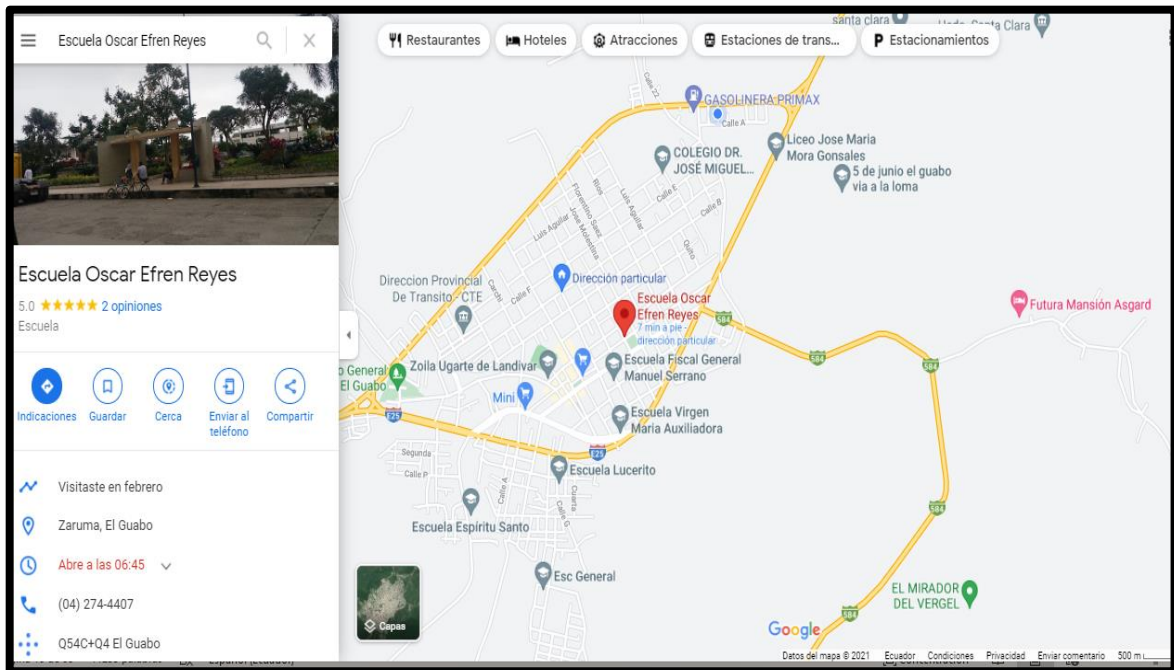
Los docentes que pertenecen a la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes” no poseen muchos conocimientos en procesos del PEA virtual en su formación profesional. Por tal razón, se generan inconvenientes en el colectivo docente en la educación virtual, denotando una carencia de metodologías en la enseñanza virtual.

Por lo tanto, se propone la implementación de la aplicación móvil para fortalecer la competencia lectora en los estudiantes subnivel de básica elemental del Segundo EGB de la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”, del cantón El Guabo, provincia de El Oro.

1.1.2 Localización del problema de estudio.

La Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes” se encuentra ubicada en las calles Bolívar entre José Luis Molestina y Zaruma del cantón El Guabo, provincia de El Oro. La institución educativa cuenta con su máxima autoridad la cual está representada por Lcda. Mónica Marieliza Jaramillo Romero, siendo una escuela fiscal con una población de 730 estudiantes en distintos paralelos desde Inicial hasta Educación General Básica (EGB). La investigación se llevó a cabo en el Segundo año de EGB a con una población de 30 estudiantes, los cuales están bajo la tutoría de la Mgs. Mirella Consuelo Contreras Saquicaray.

Figura 1. Ubicación de la Escuela “Oscar Efrén Reyes”.



Nota: Adaptado de (<https://www.google.com/maps/place/Escuela+Oscar+Efrén+Reyes/@-3.2431021,-79.829648,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0x5f8eaa9a22046558!8m2!3d-3.2431021!4d-79.829648>). **Fuente:** <https://www.google.com/maps>

1.1.3 Problema central

Por medio de la observación dirigida en la asignatura de Lengua y Literatura por parte de la docente de Segundo año de básica se pudo evidenciar los problemas que tienen los estudiantes en el aprendizaje.

¿Cómo influye el uso de las Apps móviles orientadas para fortalecer la comprensión lectora en el proceso del PEA en los estudiantes del Segundo año EGB paralelo “A” de la EEGB “Oscar Efrén Reyes”?

1.1.4 Problemas complementarios

En el progreso del proceso del PEA de la observación dirigida en la asignatura de Lengua y Literatura por parte de la docente y los estudiantes de Segundo año de básica se identificó la ausencia de metodología contemporánea para la educación virtual:

¿Cómo el uso de una aplicación móvil ayudará a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Segundo subnivel de básica elemental?

¿Qué beneficios obtendrán los estudiantes con la inserción de la app móvil como estrategia en el proceso del PEA en el área de conocimiento de Lengua y Literatura?

¿Cómo lograremos que los alumnos al momento de leer, consigan tener una mejor fluidez lectora en el área de conocimiento de Lengua y Literatura?

1.1.5 Objetivos de la Investigación.

Objetivo General

Determinar cuál es el Impacto de la Aplicación móvil para fortalecer la comprensión lectora en el área de conocimiento de Lengua y Literatura en Segundo EGB de la Escuela “Oscar Efrén Reyes”.

Objetivos Específicos

Desarrollar una aplicación móvil como estrategia de aprendizaje para el PEA en el Segundo EGB. Emplear contenidos académicos del Ministerio de Educación, de Segundo subnivel de básica elemental para elaborar textos audiovisuales.

- Utilizar la Aplicación móvil como un apoyo educativo para reforzar el PEA del área de conocimiento de Lengua y Literatura.

1.1.6 Población y muestra

La Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes” es una escuela de sostenimiento pública de setecientos treinta estudiantes en distintos cursos y paralelos educativos desde Educación Inicial hasta Educación General Básica. Por lo cual la investigación se delegó en el Segundo año EGB con una población de treinta estudiantes, la cual se encuentran a cargo la Mgs. Mirella Consuelo Contreras Saquicaray, por tal motivo se los identificará en el presente trabajo de investigación como muestra de nuestra población.

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación

La presente investigación se realizará con un universo dividido de la siguiente manera:

- Treinta alumnos del Segundo subnivel de básica elemental.
- Una Educadora en el área de conocimiento Lengua y Literatura del Segundo subnivel de básica elemental.

1.1.8 Descripción de los participantes

Por lo tanto, se utilizó todo el universo de la investigación, ya que mediante de ellos se obtendrán los datos, en donde contamos con un total de 30 estudiantes entre seis y siete años los cuales corresponden al Segundo EGB del paralelo “A” de la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”.

1.1.8 Características de la Investigación

1.1.8.1 Enfoque de la Investigación

Esta propuesta de investigación es de enfoque cualitativo debido a que posee un punto de vista multimetodico en el que se incluye un acercamiento interpretativo en el estudio de la investigación de una aplicación móvil que favorece a la comprensión lectora y de esto obtenemos resultados que beneficien a los estudiantes de una manera más interactiva en el aula clase.

Para (Sampieri et al., 1996, como se citó en Cualitativa & Tesis, 2020) sostiene que: “La investigación cualitativa comprende los fenómenos explorándolos, desde un punto de vista mucho mejor”.

1.18.1.1 Nivel o alcance de la investigación

En esta investigación se utilizó el Nivel Descriptivo, que se encarga de la recolección de datos, a fin de conseguir resultados significativos que favorezcan a la investigación y la edificación de la aplicación móvil para la competencia lectora de los alumnos del Segundo subnivel de básica elemental de la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”.

1.1.8.1.2 Método de investigación

El presente proyecto se fundamentó en el método de estudio pretest que es una actividad que forma parte de un diseño de una investigación el cual certifica la eficacia de los datos recolectados y da veracidad de la información obtenida en el estudio que se realizará dentro de la institución educativa, de manera que ayudará a reforzar la competencia lectora en los educandos de Segundo EGB de la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”.

1.2 Establecimiento de requerimientos

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

Requerimientos técnicos

- Dispositivo móvil el cual permita descargar la app.
- Espacio de memoria de 30 megabyte.
- Conexión a internet.
- App Inventor.

Requerimientos pedagógicos:

- Texto Escolar del Segundo subnivel de básica elemental del área de conocimiento de Lengua y Literatura.
- Videos educativos.
- Planificación Curricular del área de conocimiento de Lengua y Literatura.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.

Elaborar una aplicación móvil en el software App Inventor con un interface amigable y cómodo para fortalecer y reforzar la competencia lectora en el área de conocimiento de Lengua y Literatura para educandos del Segundo EGB, mediante los diferentes recursos educativos los cuales nos ayudaran con un mejor aprendizaje participativo por parte de los estudiantes y a la vez enriqueciendo sus conocimientos.

1.3.1 Marco referencial.

Debido a que la instrucción y la comprensión lectora son las bases fundamentales y primarias para el resto de las asignaturas, estos procesos merecen una atención especial tanto en la escuela como en la sociedad.

Según Luis, (2021) nos manifiesta que: “ha elaborado un convenio curricular en el cual busca acontecimientos e oportunidades de aprendizaje para los estudiantes”.

Cabe recalcar que todo esto implica el desarrollo pleno y su integración ante la sociedad, ya que están guiadas por los principios del Buen Vivir; ya que con este proyecto educativo los estudiantes de educación general básica recibirán textos en donde aportarán al desarrollo del aprendizaje en las asignaturas básicas incluyendo inglés, cabe recalcar en el área de conocimiento de Lengua y Literatura principalmente.

De esta forma a continuación se aporta una breve introducción de múltiples autores que proporcionan información sobre los enfoques de la aplicación móvil, como una didáctica estratégica para el PEA, donde una colección de documentos y estudios relevantes serán utilizadas para esta investigación.

Según Estrada et al., (2021) el artículo titulado “El impacto de las nuevas tecnologías del siglo XXI”, menciona que las nuevas tecnologías han sido pioneras en el campo de la educación ya que hay un sin número de herramientas para la actividad docente, las cuales han sido exitosas para formar a los estudiantes en este siglo XXI.

Ya que el papel de las herramientas digitales es fundamental, por ende, ha tenido una eficacia en la actividad docente, permitiendo a la vez nuevas formas y medios de aprender.

De la misma forma Priestnall et al., (2020), según el artículo titulado “Estudio sobre el uso de las Tics en Lengua y Literatura dentro de los establecimientos de Educación Básica”, esta investigación fue realizada en la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Por lo tanto, el gran desarrollo tecnológico que se ha producido en su innovación constante en diferentes áreas como en el ámbito educativo específicamente en el área de conocimiento de Lengua y Literatura como eje transversal en la malla curricular del ministerio de educación en la Republica del Ecuador. Es decir, el uso de la Tics durante el proceso del PEA y su vez

utilizando recursos tecnológicos aprovechando sus ventajas didácticas que propician diferentes alternativas que potencializan el proceso educativo.

(Gestión et al., 2021), menciona que: “La comunicación y el aprendizaje en esta era no es la misma del pasado”.

Esto conlleva directamente al trabajo colaborativo, al uso y manejo de las Tics y aplicarlos en el proceso del PEA.

1.3.1.1 Referencias Conceptuales.

1.3.1.1.1 Aplicación Móvil.

Las aplicaciones móviles son programas especializados que están diseñados para su ejecución en dispositivos tales como teléfonos, Tablet, y otras tecnologías móviles, que permiten al usuario realizar diferentes actividades, acceder a productos y servicios entre otros aspectos de la vida cotidiana.

La usabilidad de las aplicaciones móviles es considerada uno de los importantes factores en la determinación de la calidad de un software de producto, el cual se aplica en diversos contextos, mientras que el análisis de los diversos desafíos que existen dentro de una clase. (Lagunes-Domínguez et al., 2017), señala que en la actualidad el uso de app móviles en el PEA es de gran ayuda ya que sirve de refuerzo en el aprendizaje de los estudiantes ya que por motivo de pandemia se ve de forma obligatoria reforzar el aprendizaje en casa. (Morales, n.d.)

1.3.1.2 Características de las aplicaciones móviles

La amplia gama de actividades que los teléfonos móviles permiten, lo cual tienen un significado primordial que ha impactado en la sociedad, no solamente en las grandes corporaciones, sino también en las pequeñas empresas, lo que regularmente publica una amplia gama de herramientas para ayudar a optimizar sus procesos y actividades.

Según (López Gómez et al., 2021), titulado “Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características, técnicas pedagógicas, diseño y contenido”, el autor manifiesta que al elaborar una app educativa para niños ahí que considerar un sin número de requisitos es por ello que al momento de elaborar una app móvil y queremos obtener resultados reales

necesitan considerar el contexto como parte integral de la aplicación, por ende, como un resultado, cada una de las combinaciones que los teléfonos móviles proporcionan importantes beneficios en la educación, como que contribuyen significativamente a la formación de procesos de aprendizaje.

De la misma forma Priestnall et al., (2020), manifiesta que: “el desarrollo de una app debe emplearse un interfaz personalizado de la misma forma con el diseño y contenido de la misma”.

1.3.1.1.3 Aprendizaje móvil o M-learning

Según los autores (Aguas-Díaz & Aguirre-Robalino, 2020), sobre el aprendizaje móvil (m-learning) es una metodología el cual constituye una viable alternativa que puede ser ejecutado desde dispositivos móviles, lo que permite a la creación de determinadas aplicaciones para satisfacer necesidades académicas.

Por ende, uno de los principales objetivos de este estudio es que el desarrollo móvil de aprendizaje (m-learning) como un método de enseñanza es reforzar la comprensión lectora.

El aprendizaje m-learning prevalece mucho hoy en día en el proceso del PEA ya que favorece mucho al estudiante para reforzar su aprendizaje en casa desde las diferentes apps educativas. (En et al., 2021)

1.3.1.2 Estado de arte

1.3.1.2.1 Evolución de aprendizaje móvil Educativa.

El manejo de los dispositivos móviles y tabletas como instrumentos de aprendizaje en el aula de clases puede considerarse propicio ya que hoy en día la tecnología ha evolucionado de una manera relevante, los estudiantes utilizan dichas tecnologías de forma intuitiva en sus actividades diarias especialmente en su proceso de formación académica.

(Lagunes-Domínguez et al., 2017) indican que: “fortalecer el aprendizaje móvil en los estudiantes es la oportunidad de aprovechar las bondades de los dispositivos móviles alrededor del mundo”.

Uno de los cambios más relevante en el ámbito educativo, especialmente las alternativas en el aprendizaje móvil son una oportunidad para sistematizar los procesos de aprendizaje

mediante las alternativas móviles ya que su contribución al interaprendizaje se ve evidenciado en diferentes aspectos cognitivos y metacognitivos del estudiante.

1.3.1.2.2 Uso de aplicaciones móvil para Lengua y Literatura.

La incorporación de las TIC en el ámbito educativo presenta un gran aporte en su desarrollo a lo largo de estos últimos años, el uso de estas tecnologías pasará a ser una necesidad recurrente que optimizaran los contenidos, recursos y actividades entre el docente y el estudiante.

El uso de aplicaciones móviles en los establecimientos educativos permite una directa comunicación e interacción con los actores de la comunidad, incluyendo la familia, tutores, maestros y estudiantes lo cual contribuyen para un mejor desenvolvimiento académico en el PEA en el área de conocimiento de Lengua y Literatura de los estudiantes.

Según los autores (Domínguez & Carmona Vázquez, 2017), consideran que:

“El día a día el uso de las TIC por los estudiantes crea nuevas funciones y responsabilidades, como una necesidad de cambio de una enseñanza tradicional a modelos innovadores de aprendizaje, o un paradigma de cambio”.

El uso de las Tic junto con las apps móviles en los educadores para el área de conocimiento de Lengua y Literatura en de diferentes establecimientos educativos, tienen un gran impacto continuo sobre el rendimiento académico en los alumnos, sin duda, el uso de estas tecnologías en la educación implica el aprendizaje de nuevas formas de comunicar y transmitir conocimientos, porque ambos roles como profesores y estudiantes juegan un papel activo e innovador en función de este proceso.

1.3.1.2.3 Aprendizaje basado aplicaciones móviles

Actualmente, las aplicaciones educativas están causando un positivo cambio a nivel mundial debido al desarrollo de nuevas tecnologías asociadas con los teléfonos móviles que permite a la creación de nuevos entornos de aprendizaje, tales que se puede ser usados exclusivamente como un medio de entretenimiento, o interacción con otras personas a través de las redes sociales.

La convergencia de dispositivos móviles por enfatizar la capacidad de las aplicaciones que faciliten la entrada de información de ambientes reales, la recuperación de la información de

la Internet, y la inclusión de las personas a llevar a cabo el trabajo en equipo. Estas aplicaciones permiten a los estudiantes obtener muchos conocimientos enriqueciendo y nuevos aprendizajes de manera innovadora.(Garay Núñez, 2019)

Según (Caicedo Plúa et al., 2020), indica que:

“El beneficio de emplear móviles de aprendizaje en los estudiantes tiene un largo plazo como objetivo, ya que permite a nosotros mejorar habilidades cognitivas en ciertas áreas basadas en nuestras necesidades”.

1.3.1.2.4 Aprendizaje de Lengua y Literatura a través de las aplicaciones móviles

El uso de tales aplicaciones móviles proporciona apoyo para la educación en el proceso de aprendizaje en los alumnos, ya que hay un sin número de herramientas tecnológicas disponibles para mejorar el aprendizaje a través de la tecnología móvil, lo que representa una oportunidad de interacción en el área de la Lengua y la Literatura.

Las aplicaciones móviles ayudan a mejorar la calidad educativa al ayudar a profesores, alumnos y padres en el acompañamiento y mejora del aprendizaje de los alumnos.

Según el autor Luis Aníbal Chipuxi Fajardo, (2018), manifiesta que:

“Actualmente se logra desarrollar y crear un aprendizaje M-Learning, mediante las diferentes aplicaciones para los dispositivos móviles basados en teorías de aprendizaje tales como: conductual, constructivistas, situacional, colaborativo, informal, asistido”.

CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO

2.1 Definición del prototipo

La app móvil se desarrolla con el objetivo de contribuir en la educación como refuerzo en la enseñanza de Lengua y Literatura en los estudiantes de Segundo año de educación básica de la Escuela de Educación General Básica “Oscar Efrén Reyes” del Cantón El Guabo como estrategia didáctica. Angliss Reading fue diseñada para la plataforma Android.

2.2 Objetivos

2.2.1 Objetivo General

Realizar una app móvil en App Inventor para fortalecer la comprensión lectora en los alumnos del Segundo año de EGB de la Escuela de Educación General Básica “Oscar Efrén Reyes”.

2.2.2 Objetivos específicos

- Desarrollar una app móvil, con una interface dinámica y de cómodo uso tanto como para los alumnos y educadora del Segundo año EGB que hagan uso de la misma.
- Utilizar la app móvil para fortalecer la enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura de los alumnos.
- Evaluar el impacto de la utilización de la App Móvil como estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura en los alumnos.

2.3 Fundamentación teórica del prototipo

El prototipo se realizó en el Programa de App Inventor la cual permite realizar programación en un entorno gráfico y crear aplicaciones fácilmente; la creación de interfaces graficas.

Características:

- Permite desarrollar en menos tiempo.
- Interfaz gráfica dinámica.

Ventajas:

- Herramienta fácil de usar el cual pueden elaborar app por medio de bloques de una forma muy intuitiva y gráfica.
- Nos brinda diferentes formas de conectividad: sea directa o wifi, sobre todo nos permite descargar la app mediante un apk en nuestros pc.

Desventajas:

- Solo se puede descargar para Android.
- No genera códigos Java para desarrollo más profundos.

Beneficiarios:

En este caso, los profesores y estudiantes están directamente involucrados, y la comunidad educativa es indirectamente implicada, porque esta herramienta educativa va a permitir que el estudiante fortalezca su comprensión lectora, resultando un aprendizaje significativo.

Para llevar a cabo la propuesta de esta investigación se determinará las principales necesidades y dificultades encontradas en el aula que se pueden identificar, tanto para el profesor y los estudiantes.

Requerimientos funcionales

Tabla 1. Requerimientos funcionales de la aplicación.

Requerimientos	Descripción
Ingreso a la aplicación	El estudiante podrá acceder a la aplicación y visualizar el menú que contendrá la aplicación.
Ingreso a submenú	Diseño y desarrollo en donde el estudiante pueda acceder a los diferentes iconos de la aplicación. El tamaño de la pantalla se va a ir ajustando dependiendo

	el celular la marca ya sea iPhone o Tablet.
Salida de la aplicación	Los iconos de la aplicación deberán contener un botón que permita salir al menú principal y posteriormente salir de la app.

Nota: Elaboración propia.

Requerimientos no funcionales

Tabla 2. Requerimientos no funcionales de la aplicación.

Requerimientos	Descripción
Entorno de desarrollo	La aplicación va a ser desarrollado utilizando App Inventor, el cual va a ser hecho enteramente en línea.
Fiabilidad	Cuando se ejecuta la aplicación en un teléfono inteligente, iPhone, o la tableta, las de hardware y software de los recursos utilizados serán no provocar conflictos con las diferentes apps alojadas en nuestro dispositivo.
Observaciones de instalación	Se facilitará un apk o app ejecutable que funcione en los diferentes dispositivos con sistema operativo iOS y Android.
Facilidad de uso	La app debe tener un atractivo diseño el cual permita a los estudiantes acceder a todos los de los propuestos iconos.

Nota: Elaboración propia.

2.4 Bocetos Iniciales:

Esta investigación se lleva a cabo elaborar una app móvil como estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura mediante el software Angliss Reading en cual contendrá contenidos del Libro del Mineduc a través de las diferentes metodologías motivadoras para los alumnos.

La arquitectura de la aplicación móvil será diseñada en App Inventor cuyo contenido es permanente, en donde los estudiantes ingresaran a la aplicación e interactuaran con las diferentes actividades que presenta la app.

Para desarrollar el prototipo, que se decidió a crear un boceto en el que varias imágenes fueron establecidas, lo que ayudó a lograr la inicial meta de la App, la interface de la app es interactiva ya que contiene diferentes tareas académicas permitiendo reforzar lo aprendido de una forma más dinámica para los alumnos del Segundo EGB.

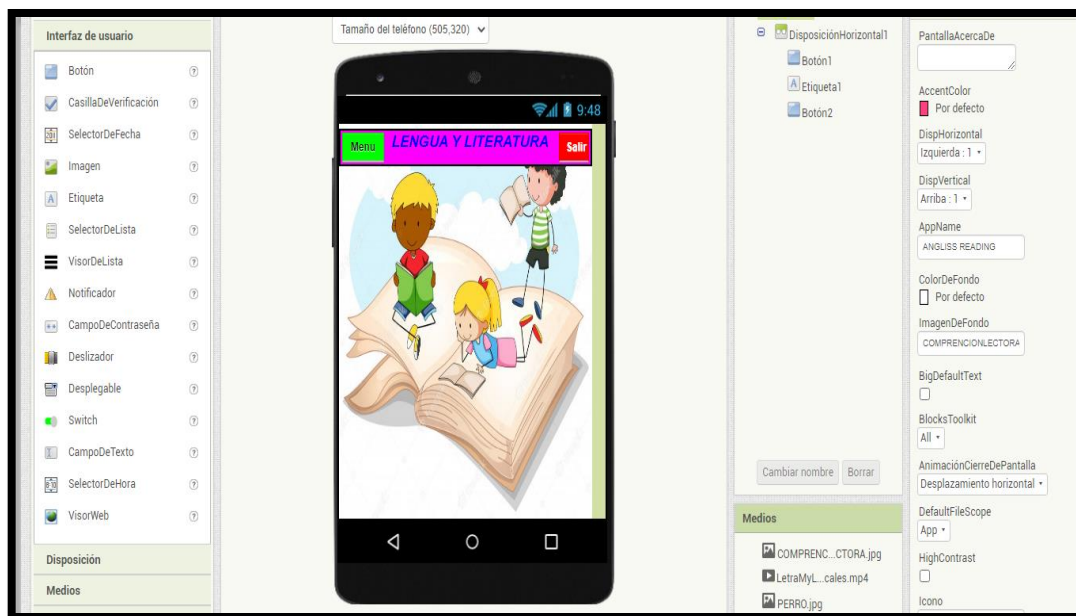
Una vez elaborado el menú, se comienza con la creación de las actividades para proseguir con la temática.

Figura 2. Bocetos iniciales de la pantalla principal.



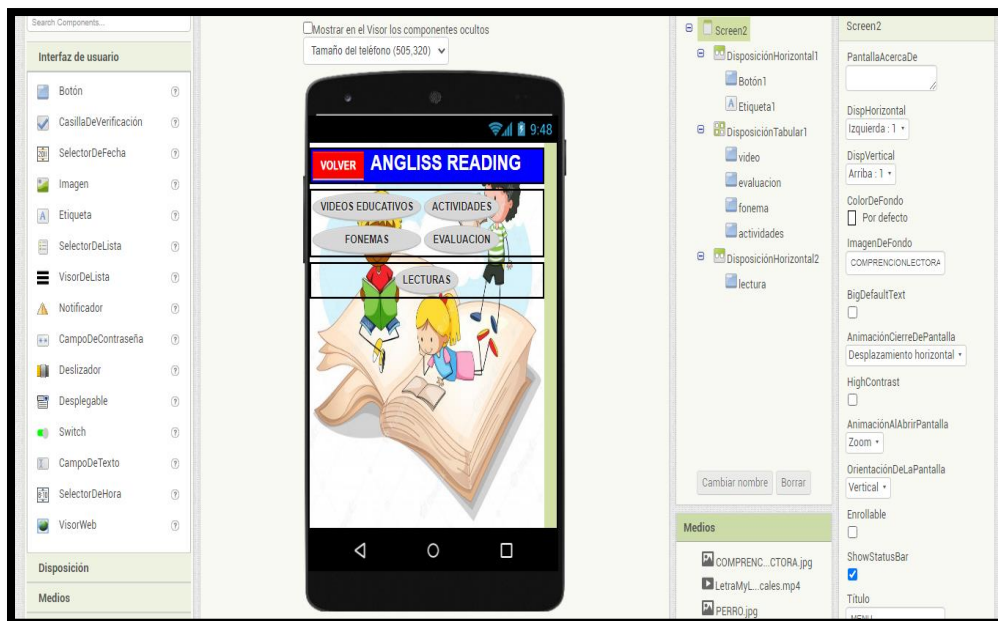
Nota: Elaborado en App Inventor

Figura 3. Pantalla principal.



Nota: Elaboración propia. Fuente: App Inventor.

Figura 4. Pantalla Secundaria.



Nota: Elaboración propia. Fuente: App Inventor.

2.5 Construcción del prototipo

La metodología ADDIE es un modelo instruccional, el cual contempla las siguientes fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación (Iuv, 2021).

1. Análisis: Identifica las variables que se consideran en el diseño a desarrollar tales como: los recursos, características, etc.
2. Diseño: Elaborar actividades permitentes que van incluidas en la aplicación.
3. Desarrollo: En esta fase se realiza la ejecución del prototipo, planificar y organizar la forma en que se va a dar a conocer la aplicación, se llevará a cabo las experiencias para su implementación, mejoramiento y entrega.
4. Implementación: Instalación y ejecución de la aplicación.
5. Evaluación: Analizar los resultados obtenidos luego de la implementación del prototipo.

Para construir el prototipo, era necesaria crear al menos cuatro escenas (Pantallas), cada uno de los cuales se llenaron con fonemas.

2.5.1 Entorno

El prototipo está elaborado por una sucesión de fonemas, que se resolverá de manera comprensible y dinámica para el beneficiario.

El beneficiario (alumnos), se encuentra a la faz del siguiente contexto, un menú donde le permite elegir los siguientes botones fonemas, videos educativos, actividades, lecturas, evaluación, encuesta, que los llevara a cada uno de su interfaz para realizar.

Posteriormente, se visualizará la pantalla principal de la aplicación móvil “Angliss Reading”: Una vez que el beneficiario de clic a la primera opción, se le mostrara videos educativos sobre los fonemas planteados en el plan de clase de la docente, como primera clase, segunda clase, etc.; Para ello los videos de clase se utilizó la plataforma YouTube.

Después que el alumno o beneficiario seleccione el menú Actividades, tendrá actividades complementarias a realizar, como refuerzo de la clase. El estudiante obtendrá un mejor aprendizaje y reforzará su habilidad lectora en el proceso del PEA de forma interactiva.

Por último, realizaran una encuesta valorando la aplicación y determinando el nivel de aceptación y el grado de utilidad en el proceso del PEA.

Seguidamente, se puntualiza los aspectos positivos, negativos e interesantes de la aplicación:

Tabla 3. Contenidos de lo positivo, negativo e interesante de la aplicación.

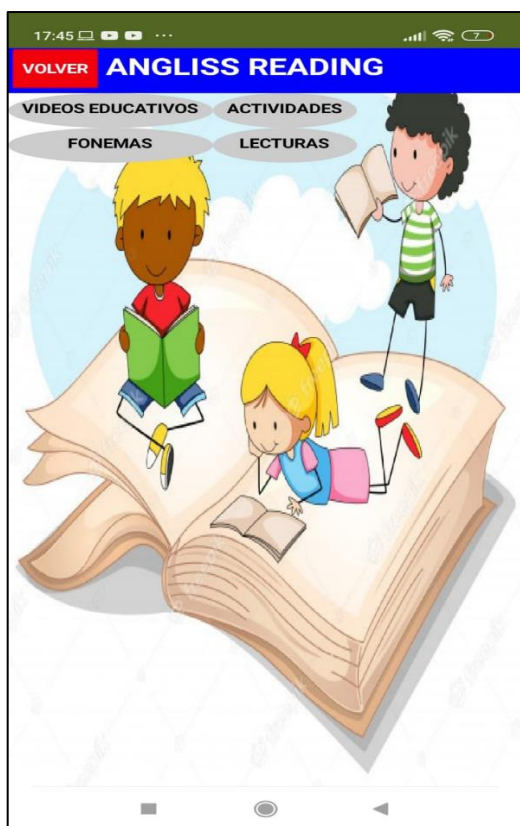
N°	Positivo	Negativo	Interesante
1	Posee un manejo muy fácil para los usuarios de esta APP.	La aplicación necesita de internet para su funcionamiento.	Los estudiantes mejoran su comprensión en la lectura con esta App.
2	Esta App funciona en la mayoría de los smartphones y Tablet.	La aplicación no se encuentra en Play Store ni en App Store.	Fácil acceso y manejo para usuarios que no manejen tecnología.
3	Es una excelente aplicación ya que facilita la comprensión lectora en los estudiantes.	No contiene actualizaciones de software.	La app posee un software interactivo que atrae la atención de los estudiantes.
4	Favorece a los estudiantes para que tengan un mejor aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.		

Nota: Elaboración propia.

2.5 Experiencia I

2.5.1 Planeación

Figura 5. Interfaz de la aplicación Angliss Reading.



Nota: Elaboración Propia. Fuente: App Inventor.

En la experiencia I, se contó con la presencia de la Docente Mirella Contreras del Segundo año de EGB paralelo “A”, con el cual se realizó el encuentro notificado para dialogar sobre el tema relacionado con la aplicación móvil a través de la aplicación de mensajería WhatsApp. Por ello, la reunión se llevó a cabo a través de la plataforma Zoom, tratándose temas tales como: Aplicación móvil para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes, las ventajas que tiene en trabajar con la siguiente aplicación y a la vez pueda trabajar conjuntamente con los padres de familia desde la comodidad de sus casa; por otro lado también se realizó la presentación de la aplicación móvil para observar su diseño y su interfaz del usuario, para finalizar se le envió un link de Google Form para que la docente realice una entrevista acerca de la aplicación para conocer la opinión de la Docente y así mejorar o

implementar alguna otra herramienta o actividad sugerida por la docente para el proceso del PEA.

Los instrumentos que se utilizaron en esta entrevista para recolectar la información a la docente fue la entrevista, la cual se manejó un banco de 10 preguntas, con la finalidad de fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. Dicha entrevista, se implementó de forma virtual enviándole el siguiente link teniéndose en cuenta las siguientes interrogantes:

- 1) ¿Ud. Cree que la aplicación móvil “Angliss Reading”, le ayudará en la comprensión lectora a los estudiantes de 2º grado?
- 2) ¿Ud. cree que la interfaz de usuario de “Angliss Reading” se caracteriza por la claridad y comprensión de los contenidos en Lengua y Literatura?
- 3) ¿Estaría de acuerdo que los estudiantes manipulen la herramienta “Angliss Reading”?
- 4) ¿Ud. Cree que la aplicación “Angliss Reading” tiene una interfaz amigable para los estudiantes?
- 5) ¿Ud. cree que “Angliss Reading” le permitirá evaluar a los estudiantes en el proceso de comprensión lectora?
- 6) ¿Ud. cree que los contenidos disponibles en “Angliss Reading” son adecuados y les ayuda para fortalecer la comprensión lectora?
- 7) ¿Ud. cree que los videos implementados en “Angliss Reading” ayudan a reforzar los conocimientos a los estudiantes en Lengua y Literatura?
- 8) ¿Considera Ud. que la aplicación “Angliss Reading” cumple con los resultados de aprendizaje planteados dentro de las planificaciones curriculares?
- 9) ¿Considera Ud. que la aplicación móvil “Angliss Reading” presenta los contenidos necesarios para la comprensión lectora en la asignatura Lengua y Literatura? Todas las preguntas con las escalas de ¿Sí? ¿No? ¿Talvez?
- 10) Según su punto de vista, ¿Cree Ud. que “ANGLISS READING” debería tener mejoras tanto de diseño, funcionamiento o rendimiento? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

Figura 6. Entrevista realizada en Google Forms.

Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES
ENCUESTA A DOCENTES

Somos estudiantes de la Universidad Técnica de Machala, el propósito de la encuesta es conocer el grado de aceptación de la aplicación móvil Anliss Reading, los resultados obtenidos nos ayudan a realizar las mejoras pertinentes para lograr una buena interacción con los estudiantes.

Correo *

Correo válido

Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

1. ¿UD. CREE QUE LA APLICACIÓN MÓVIL "ANLISS READING", LE AYUDARÁ COMO REFUERZO *
EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES?

SI

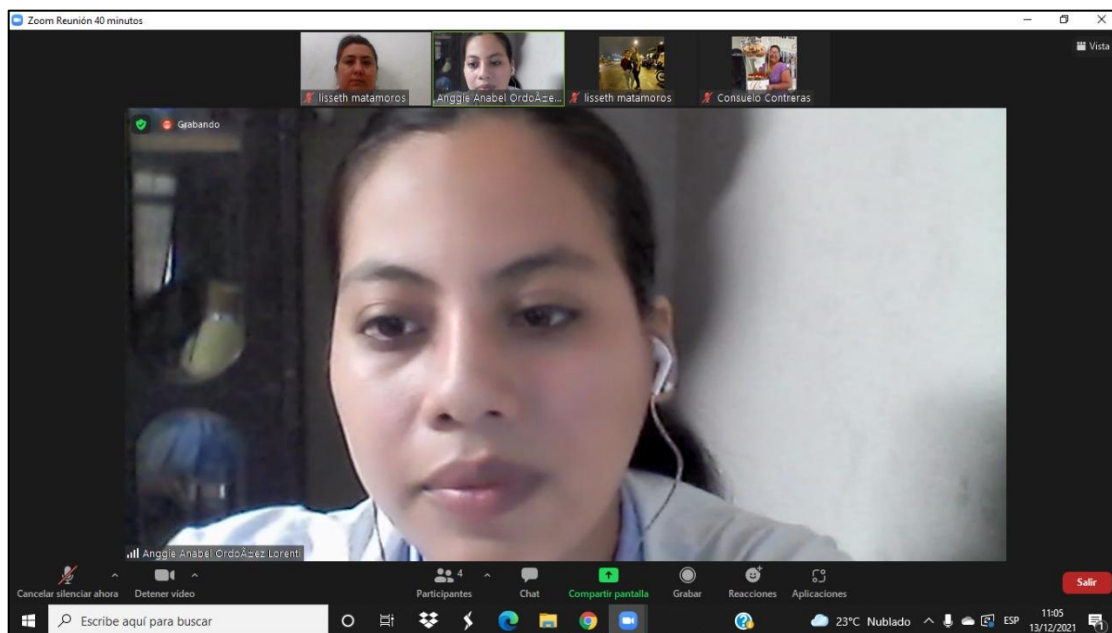
Nota: Elaboración Propi. Fuente: Formulario de Google Forms.

2.6 Experimentación

Para la experiencia de la aplicación móvil los contenidos fueron facilitados por la docente mediante una planificación curricular del área de conocimiento de Lengua y Literatura, para luego incluirlos dentro del recurso el cual servirá como refuerzo en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes, por ende, la presentación se detalla a continuación:

- Se organizó la planeación al encuentro con la docente mediante la aplicación de mensajería WhatsApp, en donde el encuentro se dio mediante la aplicación zoom, con la finalidad de dar a conocer la elaboración de la aplicación con respecto a los contenidos y evaluación.

Figura 7. Reunión mediante la aplicación Zoom.



Nota: Reunión realizada con la Docente de la Institución Educativa. Fuente: Plataforma Zoom.

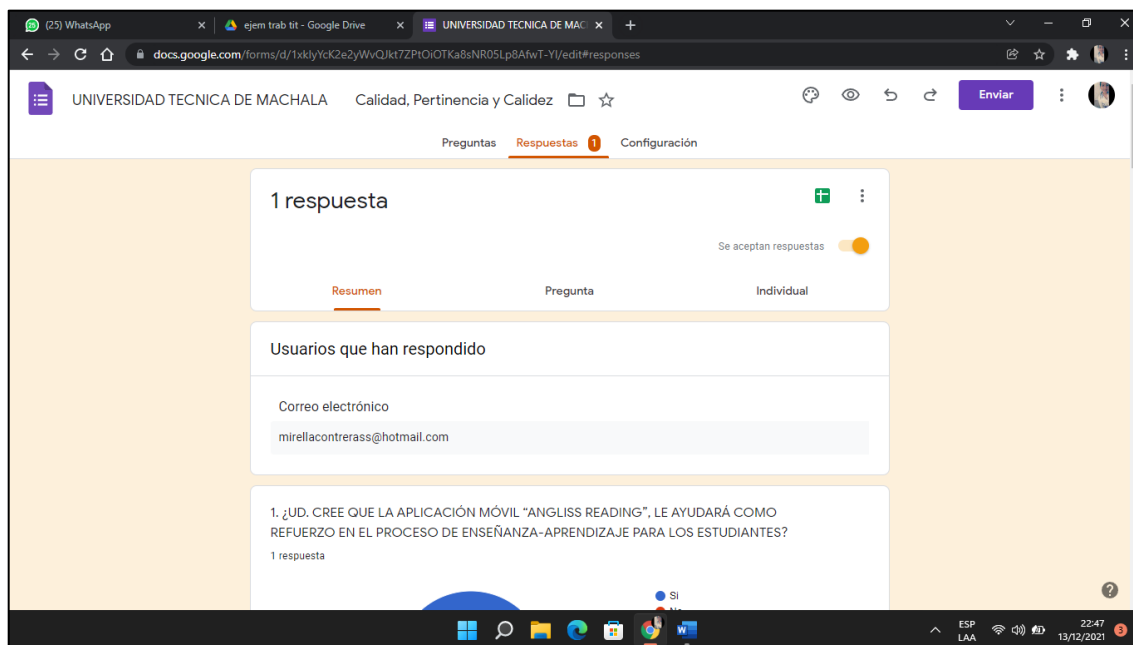
Los contenidos de la Aplicación Móvil para el proceso de inter aprendizaje don los estudiantes de Segundo Nivel de EGB son:

- Videos educativos con la letra “M”
- Fonemas con la letra “m” y “p”
- Lecturas cortas con la letra “m” y “p”
- Actividades con la letra “m” y “p”
- Evaluación con la letra “m” y “p”

Se socializo acerca de la aplicación móvil y la ventaja que tiene de trabajar con ella, sobre todo los estudiantes se familiarizaran de forma inmediata ya que tiene un interfaz amigable para el usuario.

Posteriormente, se ejecutó una entrevista de escala de satisfacción/ calificación de evaluación, mejora de la aplicación.

Figura 8. Entrevista a la Docente



Fuente: Formulario de Google Forms.

2.6.1. Evaluación y reflexión

Luego de realizar la Experiencia I para la respectiva evaluación y reflexión correspondiente al prototipo se realizó una entrevista a la Docente de la asignatura Lengua y Literatura de la Escuela de Educación General Básica “Oscar Efrén Reyes”, en la cual se obtuvo los siguientes resultados que se evidenciara a continuación:

Tabla 4. Resultados de la Entrevista realizada a la Docente:

Ítem	Enunciado	Respuesta	Análisis
1	¿Ud. Cree que la aplicación móvil “Angliss Reading”, le ayudará en la comprensión lectora a los estudiantes de 2egb?	El 100% indica que sí.	Claramente podemos evidenciar que la aplicación móvil ayudará mucho en la comprensión lectora a los estudiantes.

2	¿Ud. cree que la interfaz de usuario de “Angliss Reading” se caracteriza por la claridad y comprensión de los contenidos en lengua y literatura?	El 100% indica que sí.	Como podemos observar que la aplicación tiene contenidos claros y precisos.
3	¿Estaría de acuerdo que los estudiantes manipulen la herramienta “Angliss Reading”?	El 100% indica que sí.	Como se puede observar el 100% indica que estaría de acuerdo que los estudiantes manipulen la app.
4	¿Ud. Cree que la aplicación “Angliss Reading” tiene una interfaz amigable para los estudiantes?	El 100% indica que sí.	Como se puede evidenciar la app tiene una interfaz amigable.
5	¿Ud. cree que “Angliss Reading” le permitirá evaluar a los estudiantes en el proceso de comprensión lectora?	El 100% indica que sí.	Claramente podemos observar que la app es muy favorable para evaluar a los estudiantes en el proceso de comprensión lectora.
6	¿Ud. cree que los contenidos disponibles en “Angliss Reading” son adecuados y les ayuda para fortalecer la comprensión lectora?	El 100% indica que sí.	Como podemos observar que el 100% indica que los contenidos de la app son los adecuados para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes.
7	¿Ud. cree que los videos implementados en “Angliss Reading” ayudan a reforzar los conocimientos a los estudiantes en lengua y literatura?	El 100% indica que sí.	Claramente podemos observar que los videos implementados en la app ayudan a reforzar los

			conocimientos de los estudiantes.
8	¿Considera que la aplicación “Angliss Reading” cumple con los resultados de aprendizaje planteados dentro de las planificaciones curriculares?	El 100% indica que sí.	Como podemos evidenciar el 100% indica que la app si cumple con los resultados de aprendizaje planteados.
9	¿Considera usted que la aplicación móvil “Angliss Reading” presenta los contenidos necesarios para la comprensión lectora en la asignatura lengua y literatura?	El 100% indica que sí.	Claramente podemos observar que la app si presentan los contenidos necesarios.
10	Según su punto de vista, ¿cree usted que “Angliss Reading” debería tener mejoras tanto de diseño, funcionamiento o rendimiento? ¿sí? ¿no? ¿por qué?	El 100% indica que No, ya que es un instrumento muy preciso y claro tanto para el proceso como para la evaluación.	Podemos observar claramente que la app desarrollada es un instrumento claro y preciso.
Mejoras a realizar:			
Al efectuar el análisis general del instrumento de recolección de datos se identificó lo siguiente:			
➤ Se debe incorporar los sonidos de la consonante “m” y “p” en la sección de evaluación con su respectiva imagen.			

Nota: Tabla de resultados que se obtuvieron de la entrevista aplicada a la docente de 2EGB en la Experiencia I. *Fuente:* Elaboración propia.

2.7 Experiencia II

2.7.1 Planeación

Después de la primera interacción con el objeto de estudio, se tomó aspectos de mejoras en beneficio de la solución del problema de investigación, en el cual se contó con la presencia de la Docente del Segundo “A” EGB de la institución educativa “Oscar Efrén Reyes”, dando paso a nuestra intervención de forma presencial, por lo que prosigue a detallar la planeación sobre la segunda experimentación de la app móvil Angliss Reading con la muestra de estudio:

- Beneficiarios participantes: Educador Institucional, 13 estudiantes del Segundo “A” EGB.
- Instrumento de recolección de datos: Encuesta.
- Instrumento de análisis de datos: Software Excel.

2.7.2 Experimentación.

Según las mejoras implementadas y manifestadas en la experiencia I, se aplicaron nuevos componentes ala app móvil, lo que permite ser más interactivo y llamativo para implementarlo como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades que desarrollan los estudiantes con la app móvil Angliss Reading se manifiestan en la siguiente tabla:

Tabla 5. Explicación de la temática “Fonemas “m” y “p”” con la app móvil Angliss Reading.

Edad (estudiante):	Edades entre los 6 a 7 años
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">○ App Móvil.○ Móvil celular.
Duración:	De 15 a 20 minutos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">- Conocer sobre los fonemas “m y p” usando recursos tecno-educativos.- Medir los conocimientos de los estudiantes usando una App Móvil.

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Experimentar y fomentar la lectura mediante los conocimientos adquiridos de los estudiantes mediante la app móvil.
Desarrollo de las actividades	<p>Explicar el funcionamiento de la App móvil.</p> <p>Pasar por cada uno de los asientos de los estudiantes para que manipulen y desarrollen la actividad de la app móvil.</p> <p>Aplicar la encuesta a los estudiantes y docente.</p>

Nota: Tabla de explicación de la temática con la aplicación Angliss Reading para la Experiencia II.

Fuente: Elaboración propia

2.7.3 Evaluación y Reflexión

2.7.3.1 Evaluación

Al respecto, se muestra los resultados conseguidos de la aplicación de encuestas a estudiantes y docente desarrollada en la Experiencia II:

Encuesta aplicada a Estudiantes

Pregunta 1. ¿Le resulto fácil el manejo de la aplicación móvil Angliss Reading en Lengua y Literatura en Segundo “A” EGB?

Tabla 1. Pregunta 1

Alternativas	Frecuencia	porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	69%
De acuerdo	4	31%
Neutral		
Total	13	100%

Nota: Encuesta realizada a los estudiantes de la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”. **Fuente:** Elaboración propia.

Figura 9. Encuesta pregunta 1



Nota: Datos obtenidos de la tabla 1. Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación de datos.

El 69% que son 9 alumnos indican que están totalmente de acuerdo que les resulto fácil el manejo de la aplicación móvil, mientras que el 31% manifiestan que están de acuerdo.

Pregunta 2. ¿Le parece agradable, animada la pantalla y las opciones que presenta en pantalla la aplicación móvil Angliss Reading para Segundo “A” EGB?

Tabla 2. Pregunta 2

Alternativas	Frecuencia	porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	69%
De acuerdo	4	31%
Neutral		
Total	13	100%

Nota: Encuesta realizada a los alumnos de la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”. Fuente: Elaboración propia.

Figura 10. Encuesta pregunta 2



Nota: Datos obtenidos de la tabla 2. Fuente: Elaboración Propia.

Análisis e interpretación de datos.

El 69% que son 9 alumnos indican que están totalmente de acuerdo que les parece animada la pantalla de la aplicación móvil, mientras que el 31% manifiestan que están de acuerdo.

Pregunta 3. ¿Considera que el contenido de la aplicación móvil Angliss Reading contiene la información suficiente para fortalecer la competencia lectora en el área de Lengua y Literatura en Segundo “A” EGB?

Tabla 3. Pregunta 3

Alternativas	Frecuencia	porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	46%
De acuerdo	4	46%
Neutral		8%
Total	13	100%

Nota: Encuesta realizada a los alumnos de la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”. Fuente: Elaboración propia.

Figura 11. Encuesta pregunta 3



Nota: Datos obtenidos de la tabla 3. Fuente: Elaboración Propia.

Análisis e interpretación de datos.

El 46% manifiestan que están totalmente de acuerdo que la aplicación móvil contiene información suficiente, mientras que el 8% manifiesta que neutral.

Pregunta 4. ¿Se siente motivado(a) al realizar las actividades que presenta la aplicación Angliss Reading lectora en el área de conocimiento de Lengua y Literatura?

Tabla 4. Pregunta 4

Alternativas	Frecuencia	porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	77%
De acuerdo	4	23%
Neutral		
Total	13	100%

Nota: Encuesta realizada a los alumnos de la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”. Fuente: Elaboración propia.

Figura 12. Encuesta pregunta 4



Nota: Datos obtenidos de la tabla 4. Fuente: Elaboración Propia.

Análisis e interpretación de datos.

El 77% manifiestan que están totalmente de acuerdo que se siente motivado al realizar actividades utilizando la app móvil, mientras que el 23% manifiesta que está de acuerdo.

Pregunta 5. ¿Le gustaría seguir utilizando la aplicación móvil Angliss Reading para fortalecer la competencia lectora en el área de conocimiento de Lengua y Literatura en los Niveles de EGB en su Institución Educativa?

Tabla 5. Pregunta 5

Alternativas	Frecuencia	porcentaje
Totalmente de acuerdo	13	100%
De acuerdo		
Neutral		
Total	13	100%

Nota: Encuesta realizada a los estudiantes de la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”. Fuente: Elaboración propia.

Figura 13. Encuesta pregunta 5



Nota: Datos obtenidos de la tabla 5. Fuente: Elaboración Propia.

Análisis e interpretación de datos.

El 100% de los alumnos expresan que están totalmente de acuerdo en seguir utilizando la aplicación móvil Angliss Reading porque ayuda a fortalecer la competencia lectora en el área de conocimiento de Lengua y Literatura. (Melendres, 2020) “Indica q las aplicaciones móviles beneficia a los estudiantes en la comprensión lectora”, todo esto indica que esta estrategia informática fortalece el aprendizaje de una manera eficiente.

Encuesta aplicada a Docente

Pregunta 1. ¿Considera usted que los contenidos incorporados dentro de la aplicación le ayudarían a los estudiantes a desarrollar su comprensión lectora?

Tabla 6. Pregunta 1

Alternativas	Frecuencia	porcentaje
Totalmente de acuerdo		
De acuerdo	1	100%
Neutral		
Total	1	100%

Nota: Encuesta realizada a la Docente de la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”. Fuente: Elaboración propia.

Figura 14. Encuesta pregunta 1



Nota: Datos obtenidos de la tabla 6. Fuente: Elaboración Propia.

Análisis e interpretación de datos.

El 100% de las Docentes que son dos manifiestan que están totalmente de acuerdo que los contenidos de la aplicación ayudaran a los estudiantes a desarrollar su comprensión lectora.(Kognisi et al., 2021) Manifiesta que: Los contenidos incorporados en una aplicación móvil deben ser debidamente apropiados para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes.

Pregunta 2. ¿Considera usted que la app educativa les ayudara a fortalecer el área cognitiva a los alumnos de Segundo subnivel de básica elemental en el área de conocimiento Lengua y Literatura?

Tabla 7. Pregunta 2

Alternativas	Frecuencia	porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	100%
De acuerdo		
Neutral		
Total	1	100%

Nota: Encuesta realizada a la Docente de la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”. Fuente: Elaboración propia

Figura 15. Encuesta pregunta 2



Nota: Datos obtenidos de la tabla 7. *Fuente:* Elaboración Propia

Análisis e interpretación de datos.

El 100% de las Docentes que son dos manifiestan que están totalmente de acuerdo que la app móvil ayudara a fortalecer el área cognitiva a los estudiantes. (González Pérez & Sosa Díaz, 2021) Indican que: Los dispositivos móviles aportan significativamente y a la vez fortalece el área cognitiva a los usuarios que manipulan la herramienta, sea desde Tablet, Smartphone, laptops, entre otras.

2.7.3.2 Reflexión

En la segunda interacción se consideró la encuesta a los estudiantes y a la docente aspectos de futuras mejoras del prototipo como lo es la App Móvil, para hacerlo más interactivo para el aprendizaje de los estudiantes.

Capítulo III Evaluación del prototipo

3.1. Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo

Finalmente, este procedimiento está conformado de dos etapas, la primera etapa está enfocada en la observación y el punto de vista que nos dio la docente en la experiencia 1, la cual nos sugirió aumentarle los sonidos en la pantalla de los fonemas.

La segunda etapa se fundamentó en la presentación de nuestra aplicación con las mejoras que la docente nos sugirió incorporar, para nuestra experiencia 2 contamos con la presencia de la docente y 13 estudiantes a quienes se les indico el funcionamiento y manejo de nuestra APP, para una mejor comprensión lectora en el PEA en el área de conocimiento de Lengua y Literatura.

3.1.1. Resultados de la evaluación de la experiencia II

En esta fase de interacción se aplicó una encuesta al docente y a los estudiantes para saber si el uso de la aplicación facilita la competencia lectora en los alumnos de Segundo subnivel de básica elemental en el área de conocimiento de Lengua y Literatura.

De este modo se obtuvieron resultados positivos, ya que el resultado de las encuestas fue muy satisfactorio; de igual forma los estudiantes participaron en la encuesta e indican que la App móvil Angliss Reading complementa el aprendizaje de una forma más dinámica e interactiva.

3.1.2. Propuestas futuras de mejora del prototipo

La app móvil “ANGLISS READING” está encaminada a la elaboración de nuevas mejoras para que se adecúe a cada una de las exigencias de los estudiantes a continuación, se considerara algunas mejoras:

- Implementar más actividades con diferentes fonemas.
- Actualizar la app con lecturas que detecten si el estudiante está pronunciando bien las palabras.
- Implementar un material audiovisual para que el estudiante aumente más su atención al utilizar la aplicación.

CONCLUSIONES

La presente investigación propone las siguientes conclusiones para un mejor entendimiento se presenta a continuación:

- Se elaboro la aplicación móvil Angliss Reading con una interface amigable, de fácil uso para el sistema operativo Android, con el fin que los alumnos dispongan de una herramienta de acompañamiento en la que puedan trabajar y a la vez reforzar su aprendizaje mediante los fonemas, las actividades y evaluación.
- La aplicación móvil Angliss Reading se la aplicó en el ámbito educativo como recurso didáctico, el cual puede ser utilizado por docentes y estudiantes para reforzar su aprendizaje en el área de conocimiento de Lengua y Literatura.
- La aplicación móvil Angliss Reading tuvo un impacto favorable en los estudiantes y por parte de la docente para el aprendizaje en el área de conocimiento de Lengua y Literatura, en donde los alumnos permanecieron practicando de una manera continua las actividades implementadas en la aplicación, ya que las resolvieron de forma satisfactoria.
- Angliss Reading se vuelve en una aplicación novedosa e interactiva, ya que es un recurso tecnológico en la que la Institución Educativa “Oscar Efrén Reyes”, no contaba con estos tipos de recursos para la enseñanza de Lengua y Literatura.

RECOMENDACIONES

- El presente trabajo de investigación se postula diferentes recomendaciones para un mejor entendimiento del desarrollo investigativo:
- Se recomienda que la APP móvil educativa Angliss Reading será una opción de apoyo dentro de los contenidos del área de conocimiento de Lengua y Literatura, para reforzar la competencia lectora en los educandos y el PEA se desarrolle de una manera más interactiva.
- El manejo de la APP móvil desarrollada en el software APP INVENTOR tiene como propósito aumentar la motivación de los educandos hacia la lectura, ya que para manejar la aplicación no se requiere tener acceso a internet, el propósito es contar con un recurso docente dentro del PEA.
- Se recomienda que los docentes se capaciten en el manejo de nuevas tecnologías, ya que es muy importante que ellos puedan adaptar aplicaciones interactivas en el aula clases que puedan favorecer el aprendizaje de los alumnos de todos los niveles de Educación General Básica.
- Se implemento la App móvil “Angliss Reading” para una mejor comprensión lectora de los educandos, la aplicación cuenta con actividades, videos educativos, lecturas, fonemas y evaluación, está direccionado a las necesidades de aprendizaje de los educandos de Segundo subnivel de básica elemental.

BIBLIOGRAFÍA

Aguas-díaz, C. J., & Aguirre-robolino, D. F. (2020). <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.887>. V, 867-879.

37, 1-15.
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=70502704&lang=es&site=e=ehost-live%0Ahttp://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n37/n37a2.pdf>.

Barrera, S. M. (2019). Diseño E Implementación De Una Estrategia B-Learning Para El Desarrollo De La Comprensión Lectora En Español Como Lengua Extranjera (Ele) En El Gimnasio Los Andes De Bogotá 2012-2014. Sandra. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Buxarrais, M., & Ovide, E. (2011). EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN EN VALORES DEL SIGLO XXI. (Spanish). *Sinéctica*, 37, 1-15.
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=70502704&lang=es&site=e=ehost->

Caicedo Plúa, C. R., Toala Zambrano, M. M., Murillo Quimiz, L. R., Romero Castro, M. I., Pilay Figueroa, C. L., & Figueroa Morán, G. L. (2020). *Aplicación móvil para el fortalecimiento de capacidades lógico – matemática*. 41(23), 211-223.

Castro, M. I., Pilay Figueroa, C. L., & Figueroa Morán, G. L. (2020). *Aplicación móvil para el fortalecimiento de capacidades lógico – matemática*. 41(23), 211-223.

Cervantes, C., Mejía, L., Alfredo, J., Guerrero, L., Dispositivos, U. S. O. D. E., Para, M., La, F., & Durante, M. (2017). *En Educación Primaria*.

Cualitativa, D. E. I., & Tesis, Y. S. D. E. (2020). Recibido: 9 de setiembre de 2019 Aceptado: 17 de febrero de 2020. 38(2), 69-90.

Dominguez, H. L., & Carmona Vazquez, H. (2017). El uso de las TIC y sus implicaciones en el rendimiento de los alumnos de bachillerato. Un primer acercamiento. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 18(1), 21-38. <https://doi.org/10.14201/eks20171812138>

Cualitativa, D. E. I., & Tesis, Y. S. D. E. (2020). *Recibido: 9 de setiembre de 2019 Aceptado: 17 de febrero de 2020*. 38(2), 69–90.

En, A., Nivel, E. L., & Primaria, D. E. E. (2021). *Efectos del mobile learning durante el proceso de aprendizaje en el nivel de educación primaria*. 1–15.

Estrada, M., García, B., Israel, M., Estrada, J. M., Israel, M., & García, B. (2021). *Formación educativa en y desde las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en educación secundaria : el reto de hoy*. 45, 0–13.

Garay Núñez, J. R. (2019). Aplicaciones de dispositivos móviles como estrategia de aprendizaje en estudiantes universitarios de enfermería. Una mirada desde la fenomenología crítica. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 10(20). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.594>

Gestión, M., Aprendizaje, D. E. L., & Por, M. (2021). *Maestría en educación*. 189.

González Pérez, A., & Sosa Díaz, M. J. (2021). Aspectos pedagógicos, tecnológicos y de interacción social del aprendizaje móvil: Revisión Sistemática de Literatura. *Educatio Siglo XXI*, 39(1), 257–280. <https://doi.org/10.6018/educatio.469271>

Iuv, I. (2021). *Artículo Original Plan de ruta sostenible entre el proceso administrativo y el programa de posgrado en IUV Universidad virtual mediante el modelo ADDIE Sustainable route plan between the administrative process and the postgraduate program at IUV Virtual U*. 1(1), 2–11.

Kognisi, P. K., Risiko, P., Jenis, D. A. N., Bidori, F., Puspitowati, L. I. dan I., Wijaya, I. G.

B., Alifah, U., Artikel, I., Paedagoria, S. N., Anwar, I., Jamal, M. T., Saleem, I., Thoudam, P., Hassan, A., Anwar, I., Saleem, I., Islam, K. M. B., Hussain, S. A., Witcher, B. J., ... alma. (2021). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>

Lagunes-Domínguez, A., Torres-Gastelú, C. A., Angulo-Armenta, J., & Martínez-Olea, M. A. (2017). Prospectiva hacia el aprendizaje móvil en estudiantes universitarios. *Formacion Universitaria*, 10(1), 101–108. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062017000100011>

López Gómez, S., Martín Gómez, S., & Vidal Esteve, M. I. (2021). Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas, de diseño y contenido. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(1), 81–100. <https://doi.org/10.35362/rie8514013>

Luis Aníbal Chipuxi Fajardo, I. (2018). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA "APLICACIONES MÓVILES COMO INSTRUMENTOS DE APOYO AL APRENDIZAJE.*

Luis, J. (2021). Nuevas tecnologías en los primeros subniveles de Educación Cultural y Artística en Ecuador. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI(1). <https://doi.org/10.31876/rcs.v27i1.35319>

Melendres, M. (2020). COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS NIÑOS The Use Of Computer Systems In Children ' s Reading Comprehension. *Magazine de Las Ciencias*, 5, 578–585.

Morales, H. A. (n.d.). *Texto del artículo.*

Priestnall, S. L., Okumbe, N., Orengo, L., Okoth, R., Gupta, S., Gupta, N. N., Gupta, N. N., Hidrobo, M., Kumar, N., Palermo, T., Peterman, A., Roy, S., Konig, M. F., Powell, M., Staedtke, V., Bai, R. Y., Thomas, D. L., Fischer, N., Huq, S., ... Chatterjee, R. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造

分析Title. *Endocrine*, 9(May), 6. https://www.slideshare.net/maryamkazemi3/stability-of-colloids%0Ahttps://barnard.edu/sites/default/files/inline/student_user_guide_for_spss.pdf%0Ahttp://www.ibm.com/support%0Ahttp://www.spss.com/sites/dm-book/legacy/ProgDataMgmt_SPSS17.pdf%0Ahttps://www.n

Ramírez-Montoya, M. S., & García-Peñalvo, F. J. (2017). Presentación. La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y en el aprendizaje. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 29. <https://doi.org/10.5944/ried.20.2.18884>

Rodríguez Arce, J., & Juárez Pegueros, J. P. C. (2017). Impacto del m-learning en el proceso de aprendizaje: habilidades y conocimiento / The Impact Of m-learning On The Learning Process: Skills and Knowledge. En *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* (Vol. 8, Número 15, pp. 363-386). <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.303>.

Rodríguez Arce, J., & Juárez Pegueros, J. P. C. (2017). Impacto del m-learning en el proceso de aprendizaje: habilidades y conocimiento / The Impact Of m-learning On The Learning Process: Skills and Knowledge. En RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo (Vol. 8, Número 15, pp. 363-386). <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.303>.

Villalonga Gómez, C., & Marta Lazo, C. (2014). Modelo de integración educomunicativa de «apps» móviles para la enseñanza y aprendizaje. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 46, 137-153. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.09>

Yañez, J., y Arias, M. (2018). M-learning, aceptación tecnológica de dispositivos móviles en la formación online. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 6(10), 13-34. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6775332>

ANEXOS

Figura 16. Estudiantes manipulando la herramienta.




Nota: Se puede Observar el proceso de explicación de la app móvil a cada uno de los estudiantes en sus respectivos asientos.

Figura 17. Evidencia con la docente y estudiantes.






Nota: Claramente se puede Observar la evidencia de la Experiencia II fuera del aula clase con la docente Consuelo Contreras y los estudiantes del 2^{do} “A” I.E “Oscar Reyes”.

Figura 18. Evidencia de la encuesta empleada al estudiante.






ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES




1. **¿Le resulta fácil el manejo de la aplicación móvil Angliss Reading en Lengua y Literatura en Segundo “A” EGB?**

 Neutral  Satisfecho  Muy Satisfecho




2. **¿Le parece agradable, animada la pantalla y las opciones que presenta en pantalla la aplicación móvil Angliss Reading para Segundo “A” EGB?**

 Neutral  Satisfecho  Muy Satisfecho




3. **¿Considera que el contenido de la aplicación móvil Angliss Reading contiene la información suficiente para fortalecer la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en Segundo “A” EGB?**

 Neutral  Satisfecho  Muy Satisfecho

4. **¿Se siente motivado(a) al realizar las actividades que presenta la aplicación Angliss Reading lectora en la asignatura de Lengua y Literatura?**


 Neutral  Satisfecho  Muy Satisfecho

5. **¿Le gustaría seguir utilizando la aplicación móvil Angliss Reading para fortalecer la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los Niveles de Educación General Básica en su Institución Educativa?**

 Neutral  Satisfecho  Muy Satisfecho

Nota: Resultado de la encuesta empleada a los estudiantes

Figura 19. Evidencia de la encuesta empleada a la docente.



Encuesta dirigida a Docente

1. ¿Considera usted que los contenidos incorporados dentro de la aplicación le ayudarían a los estudiantes a desarrollar su comprensión lectora?

<input type="checkbox"/>	Totalmente de acuerdo
<input checked="" type="checkbox"/>	De acuerdo
<input type="checkbox"/>	En desacuerdo
<input type="checkbox"/>	Neutral

2) ¿Considera usted que la app educativa les ayudara a fortalecer el área cognitiva a los estudiantes de segundo año de educación básica en el área de lengua y literatura?

<input checked="" type="checkbox"/>	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	De acuerdo
<input type="checkbox"/>	En desacuerdo
<input type="checkbox"/>	Neutral

3) Según su punto de vista el uso de aplicaciones móviles permite reforzar el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura?

<input checked="" type="checkbox"/>	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	De acuerdo
<input type="checkbox"/>	En desacuerdo
<input type="checkbox"/>	Neutral

4) ¿Considera usted que las actividades implementadas en la app móvil son claras y precisas para los estudiantes de segundo de básica?

<input checked="" type="checkbox"/>	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	De acuerdo
<input type="checkbox"/>	En desacuerdo
<input type="checkbox"/>	Neutral

5) Usted cree que el interfaz de la aplicación Angliss Reading está acorde a la edad de los estudiantes de segundo año de educación básica?

<input checked="" type="checkbox"/>	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	De acuerdo
<input type="checkbox"/>	En desacuerdo
<input type="checkbox"/>	Neutral

6) ¿Considera usted que la app Angliss Reading es una herramienta que le permite evaluar la comprensión lectora en los estudiantes?

<input checked="" type="checkbox"/>	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	De acuerdo
<input type="checkbox"/>	En desacuerdo
<input type="checkbox"/>	Neutral

Nota: Resultado de la encuesta empleada a la Docente.

ÍNDICE GENERAL

TAPA PASTA	
CUBIERTA	
PORTADA	
RECIBO DE SOLICITUD DE TURNITIN	
CLASULA DE SE CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL	
DEDICATORIA.....	VII
AGRADECIMIENTO.....	IIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT.....	XI
ÍNDICE GENERAL	VIIII
ÍNDICE DE FIGURAS	X
ÍNDICE DE TABLAS.....	XI
CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.	13
1.1 ÁMBITO DE LA APLICACIÓN: DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO Y HECHOS DE INTERÉS.....	13
1.1.1 Planteamiento del Problema	13
1.1.2 Localización del problema de estudio.....	13
1.1.3 Problema central.....	-19-
1.1.4 Problemas complementarios.....	-19-
1.1.5 Objetivos de la Investigación.....	-20-
1.1.6 Población y muestra	15
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación	16
1.1.8 Descripción de los participantes	16
1.1.8 Características de la Investigación	16
1.1.8.1.2 Método de investigación.....	17

1.2 ESTABLECIMIENTO DE REQUERIMIENTOS	17
1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver	17
1.3 JUSTIFICACIÓN DEL REQUERIMIENTO A SATISFACER.	17
1.3.1 Marco referencial.	18
1.3.1.1 Referencias Conceptuales.	19
1.3.1.1.1 Aplicación Móvil.	19
1.3.1.1.2 Características de las aplicaciones móviles.....	19
1.3.1.1.3 Aprendizaje móvil o M-learning.....	20
1.3.1.2 Estado de arte	20
1.3.1.2.1 Evolución de aprendizaje móvil Educativa.	20
1.3.1.2.2 Uso de aplicación móvil para Lengua y Literatura.	21
1.3.1.2.3 Aprendizaje basado aplicaciones móviles.....	21
1.3.1.2.4 Aprendizaje de Lengua y Literatura a través de las aplicaciones móviles.....	22
CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO	23
2.1 Definición del prototipo	23
2.2 Objetivos	23
2.2.1 Objetivo General	23
2.2.2 Objetivos específicos	23
2.3 Fundamentación teórica del prototipo.....	23
2.4 Bocetos Iniciales:	26
2.5 Construcción del prototipo.....	28
2.5.1 Entorno	28
2.5 EXPERIENCIA I.....	30
2.5.1 Planeación.....	30
2.6 Experimentación	32
2.6.1. Evaluación y reflexión	34
2.7 EXPERIENCIA II.....	37

2.7.1 Planeación	37
2.7.2 Experimentación.	37
2.7.3 Evaluación y Reflexión	38
2.7.3.1 Evaluación.....	38
2.7.3.2 Reflexión.....	45
Capítulo III Evaluación del prototipo	46
3.1. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA II Y PROPUESTAS FUTURAS DE MEJORA DEL PROTOTIPO	46
3.1.1. Resultados de la evaluación de la experiencia II	46
3.1.2. Propuestas futuras de mejora del prototipo.....	46
CONCLUSIONES	47
RECOMENDACIONES	48
BIBLIOGRAFÍA.....	49
ANEXOS	53
Figura 16. Estudiantes manipulando la herramienta.....	58
Figura 17. Evidencia con la docente y estudiantes.....	54
Figura 18. Evidencia de la encuesta empleada al estudiante.....	55
Figura 19. Evidencia de la encuesta empleada a la docente.....	56