



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**SOFTWARE EDUCATIVO PARA POTENCIALIZAR EL APRENDIZAJE
DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS
ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BÁSICA.**

**CHANATASIG BRAVO JORGE LUIS
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GARCIA ZAPATA JEFFERSON OMAR
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SOFTWARE EDUCATIVO PARA POTENCIALIZAR EL
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y
LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE
BÁSICA.**

**CHANATASIG BRAVO JORGE LUIS
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GARCIA ZAPATA JEFFERSON OMAR
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

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

**SOFTWARE EDUCATIVO PARA POTENCIALIZAR EL
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y
LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE
BÁSICA.**

**CHANATASIG BRAVO JORGE LUIS
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GARCIA ZAPATA JEFFERSON OMAR
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

VELEZ TORRES EISER OSWALDO

**MACHALA
2022**

SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE DE ALFABETO, SILABAS Y PALABRAS PARA ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

por Jefferson Omar García Zapata

Fecha de entrega: 02-mar-2023 11:29a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2027101123

Nombre del archivo: PARA_ESTUDIANTES_DEL_PRIMER_A_O_DE_EDUCACION_GENERAL_BASICA.pdf (1.17M)

Total de palabras: 10443

Total de caracteres: 62961

SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE DE ALFABETO, SILABAS Y PALABRAS PARA ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

INFORME DE ORIGINALIDAD

2%

INDICE DE SIMILITUD

2%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	languageandculturalencounters.files.wordpress.com	Fuente de Internet	<1 %
2	publicaciones.uci.cu	Fuente de Internet	<1 %
3	www.slideshare.net	Fuente de Internet	<1 %
4	cisne69.blogspot.com	Fuente de Internet	<1 %
5	www.revistacomunicar.com	Fuente de Internet	<1 %
6	www.clubensayos.com	Fuente de Internet	<1 %
7	Nerea María Gómez Fernández. "Use of Statistical Methods for the Analysis of Educational Data: the Role of ICTs in the Educational Context", Universitat Politècnica de Valencia, 2022		<1 %

8	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
9	Vijayakumar S., Tamil Arasan P., Venkateswara U.. "Efficacy of ADDIE-Integrated Flipped Learning Model", International Journal of E-Adoption, 2023 Publicación	<1 %
10	arl1.library.sk Fuente de Internet	<1 %
11	centrodediapequen.com.ar Fuente de Internet	<1 %
12	docfoc.com Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
15	www.yumpu.com Fuente de Internet	<1 %
16	"Computer Supported Education", Springer Science and Business Media LLC, 2020 Publicación	<1 %
17	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

18 es.slideshare.net <1 %
Fuente de Internet

19 repositorium.uminho.pt <1 %
Fuente de Internet

20 rraae.cedia.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

21 www.unan.edu.ni <1 %
Fuente de Internet

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 5 words

Excluir bibliografía

Activo

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

Los que suscriben, CHANATASIG BRAVO JORGE LUIS y GARCIA ZAPATA JEFFERSON OMAR, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado SOFTWARE EDUCATIVO PARA POTENCIALIZAR EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO 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.

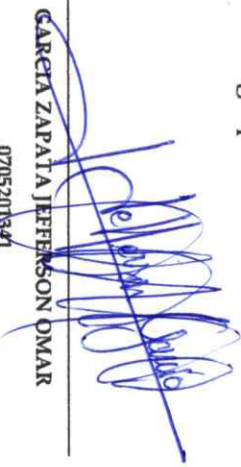
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

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.



CHANATASIG BRAVO JORGE LUIS

0705886539



GARCIA ZAPATA JEFFERSON OMAR

0705207641

DEDICATORIA

Dedico los frutos de este trabajo a mi hogar, por la paciencia, la comprensión y compromiso, debo pedirte disculpas porque indirectamente fui afectado por las consecuencias del trabajo que se realizado. El mayor agradecimiento a mi madre que me apoya y aguanto en mis malos momentos, gracias por enseñarme a enfrentar la adversidad en lugar de perder la cabeza o morir en el intento.

Me han enseñado quién soy hoy, mis principios, mis valores, mi constancia y compromiso todo esto se hace con amor y sin esperar nada a cambio.

INDICE GENERAL

1	CAPITULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.....	13
1.1	ÁMBITO DE APLICACIÓN: DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO Y HECHOS DE INTERÉS.	13
1.1.1	Planteamiento del Problema.....	13
1.1.2	Localización del problema objeto de estudio.....	14
1.1.3	Problema central.	16
1.1.4	Problemas complementarios.....	16
1.1.5	Objetivos de investigación.....	16
1.1.6	Población y muestra	17
1.1.7	Descripción de las unidades de investigación	17
1.1.8	Descripción de los participantes de la investigación	17
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.....	18
1.1.9.3	Método de investigación.....	19
1.2	ESTABLECIMIENTO DE REQUERIMIENTOS.....	20
1.2.1	Descripción de los requerimientos.....	20
1.2.1.1	Requerimientos técnicos.....	20
1.2.1.2	Requerimientos pedagógicos.....	20
1.3	JUSTIFICACIÓN DEL REQUERIMIENTO A SATISFACER.....	21
1.3.1	Marco referencial	21
1.3.1.1	Referencias conceptuales.....	21
1.3.1.1.1	Las TIC en la Educación	21
1.3.1.1.2	Software Educativo.....	22
1.3.1.1.3	Tipos de Software Educativo	23
1.3.1.1.4	App Móviles	25
1.4	ESTADO DE ARTE.....	25
1.4.1	APP Móvil como apoyo en el Proceso de Enseñanza	25
1.4.1.1	APP Móvil de Lengua y literatura	25
2	CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.	26
2.1	DEFINICIÓN DEL PROTOTIPO.....	26
2.2	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROTOTIPO	26
2.3	OBJETIVOS DEL PROTOTIPO.....	28
2.3.1	Objetivo General.	28
2.3.2	Objetivos Específicos.....	28

2.4	DISEÑO DEL SOFTWARE EDUCATIVO	28
2.5	DESARROLLO DEL SOFTWARE EDUCATIVO	31
2.5.1	Herramientas de desarrollo	31
2.5.2	Descripción de la aplicación.....	32
2.6	EXPERIENCIA I.....	34
2.6.1	Planeación.....	34
2.6.2	Experimentación.....	35
2.6.3	Evaluación y Reflexión.....	35
2.6.3.1	Evaluación.....	35
2.6.3.2	Reflexión.....	37
2.7	EXPERIENCIA II.....	37
2.7.1	Planeación.....	37
2.7.2	Experimentación.....	38
2.7.3	Evaluación y Reflexión.....	38
3	CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.....	39
3.1	RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA II Y PROPUESTAS FUTURAS DE MEJORA DEL PROTOTIPO	39
3.1.1	Resultados de la evaluación de la experiencia II	39
3.1.2	propuestas futuras de mejora del prototipo	42
	CONCLUSIONES.....	43
	RECOMENDACIONES.....	44
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Boceto de la vista previa del inicio.	30
Figura 2 Boceto de la panorámica de Bienvenida	30
Figura 3 Boceto de la pantalla del Contenido de Alfabeto	31
Figura 4 Bosquejo pantalla del Contenido Alfabetización	32
Figura 5 Bosquejo pantalla Silabas	33
Figura 6 Bosquejo pantalla Palabras	33
Figura 7 Bosquejo pantalla de Evaluación	34
Figura 8 Como se sienten usando App educativas en clase	39
Figura 9 Como se sienten aprendiendo con el uso de App móvil	40
Figura 10 Quieren que sus clases siempre sean enseñadas con el uso de App móvil.	41
Figura 11 Le gusto participar utilizando App móvil como medio de enseñanza	42
Figura 12 Primera interacción del software educativo con la docente.	49
Figura 13 Segunda interacción del software educativo con la participación de los estudiantes.	49
Figura 14 Interfaz gráfica del software educativo	50
Figura 15 Preguntas de la entrevista al docente.....	50

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la muestra de estudio.....	17
Tabla 2 Tipos de software.....	23
Tabla 3 Entrevista.	35
Tabla 4 Como se siente con el uso de App educativas en clase.	39
Tabla 5 Como se siente aprendiendo con el uso de la App móvil.	40
Tabla 6 Quiere que sus clases siempre sean enseñadas con el uso de app móvil.	40
Tabla 7 Le gusto participar utilizando la app móvil como medio de enseñanza.	41

SOFTWARE EDUCATIVO PARA POTENCIALIZAR EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BÁSICA

Autores: García Zapata Jefferson Omar
Chanatasig Bravo Jorge Luis

RESUMEN

La educación y el uso de dispositivos móviles están teniendo un gran impacto, ofreciendo nuevas oportunidades para la comunicación entre profesores y alumnos, llevar las aplicaciones móviles al aula crea un lugar de compromiso positivo con los estudiantes a medida que se acostumbran a usarlas la introducción de aplicaciones móviles en el aula crea un espacio para la interacción efectiva y su familiarización promoviendo la participación tecnológica en el aula, esto conllevado a reconfigurar nuestras tácticas de enseñanza para facilitar la colaboración y el aprendizaje activo al hacer uso de aplicaciones educativas en el aula, la cual proporciona una comunicación positiva.

Como ya se mencionó, la pregunta de investigación en este estudio es la resolución de problemas sobre el desarrollo e implementación de un software en la falta de lectura, la comprensión lectora mediante la utilización de la palabra, expresión fonética comprensión alfabética alfabético y silábico a través del desarrollo e implementación de un software educativo “APP LENYLIT” para apoyar distintos métodos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de primer año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo, en la asignatura de lengua y literatura de la ciudad de Machala en el periodo lectivo 2021-2022.

Los contenidos interactivos, como las aplicaciones móviles, son solo uno de los recursos que utilizan los docentes para un aprendizaje relevante, pueden combinar diferentes herramientas tecnológicas para lograr avance en el aula entre docente y alumnos para eso, se desarrolló una aplicación móvil como Retroalimentación y la Enseñanza a estudiantes de Primero de Básica en Lengua y Literatura de tal manera la elaboración de la aplicación móvil que lleva por nombre LENYLIT, Permite retroalimentar el proceso de aprendizaje, el cual está enfocado a la resolución de silábico, palabras y alfabeto a partir de manipulaciones elementales dirigidas tanto para los educadores como estudiantes, a través de las cuales las actividades desarrolladas permiten que los estudiantes aprendan con coherencia y al propio ritmo.

Palabras clave: móviles, aplicaciones, retroalimentación, aprendizaje, estrategia.

EDUCATIONAL SOFTWARE TO ENCOURAGE THE LEARNING OF THE SUBJECT OF LANGUAGE AND LITERATURE FOR FIRST YEAR STUDENTS.

Authors: Garcia Zapata Jefferson Omar

Chanatasig Bravo Jorge Luis

ABSTRACT

Education and the use of mobile devices are having a great impact, offering new opportunities for communication between teachers and students, bringing mobile applications into the classroom creates a place of positive engagement with students as they become accustomed to using them the introduction of mobile applications in the classroom creates a space for effective interaction and familiarization promoting technological participation in the classroom, this led to reconfiguring our teaching tactics to facilitate collaboration and active learning when using educational applications in the classroom, the which provides positive communication.

As already mentioned, the research question in this study is the resolution of problems on the development and implementation of a software in the lack of reading, reading comprehension through the use of the word, phonetic expression alphabetic and syllabic comprehension through of the development and implementation of an educational software "APP LENYLIT" to support different teaching-learning methods in the first year students of Basic of the Alberto Cruz Murillo Educational Unit, in the language and literature subject of the city of Machala in the school period 2021-2022.

Interactive contents, such as mobile applications, are just one of the resources that teachers use for relevant learning, they can combine different technological tools to achieve progress in the classroom between teacher and students for that, a mobile application was developed as Feedback and Teaching First Year Basic Language and Literature students in such a way the elaboration of the mobile application that bears the name LENYLIT, allows feedback on the learning process, which is focused on the resolution of syllabic, words and alphabet from elementary manipulations directed both for educators and students, through which the activities developed allow students to learn coherently and at their own pace.

Keywords: mobile, applications, feedback, learning, strategy.

INTRODUCCION

A lo largo de los siglos la educación avanza poco a poco, pero gracias a la pandemia se surge la necesidad de incorporar la tecnología educativa para poder educar y resolver falencias por la cual se ha incorporado nuevas metodologías y estrategias de aprendizaje, esto conlleva a tener una inclusión en la educación de manera tecnológica de educación en las instrucciones pedagógicas con el cual los estudiantes sean participe enriquecido mediante la información y el conocimiento que adquiere por medio del docente.

Al incorporar herramientas tecnológicas de enseñanza-aprendizaje, da paso a nuevas oportunidades por lo cual son muy beneficioso al momento de usarlas. Por eso es muy importante que el docente de la nueva se comprometa a utilizar adecuadamente estas herramientas llamadas tic para así garantizar aquellos cambios trascendentales dentro del sistema educativo (UNESCO, 2020).

Al hacer uso de la tecnología en el aula de manera educativa se logra resolver ciertos desatinos en el aprendizaje de la materia, se tiene en cuenta la asignatura en el hablar, el escribir, el silábico que es uno de los fonemas de comunicación más práctico en la vida cotidiana por lo que se hace referencia a la asignatura de lengua y literatura.

Según (Castillo López, 2020) menciona “que el uso del tic en el ámbito educativo ha logrado ampliar los espacios formativos de tal manera que promueven las nuevas estrategias pedagógica que favorecen a la interacción tanto del estudiante como docente, logrando así una inclusión educativa acompañada del uso de la tecnología” la docencia ha logrado ampliar el espacio de aprendizaje, promoviendo nuevas tácticas didácticas e innovadoras que apoyan la relación docente-alumno, favoreciendo así la integración pedagógica a partir del uso de la tecnología.

Al investigar la gran variedad de aplicaciones en la red, para poder lograr la clase de retroalimentación más interactiva dinámica en el campo didáctico del aprendizaje con la construcción de habilidades para un pensamiento crítico y resuelva los problemas que presenta cada individuo, Por lo cual se aplica una tecnología cómo mediador a la educación mediante dispositivos móvil que permitirá estrategias de retroalimentación en el aprendizaje de los sujetos en el salón de clase.

1 CAPITULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

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

1.1.1 **Planteamiento del Problema.**

Mediante el uso de software educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje en las entidades educativas, es posible tener una lógica en las diferentes materias, permitiendo interactuar entre docentes y estudiantes es decir se puede determinar con metodologías adecuadas importante en las diferentes aulas que estimulen el interés a través de nuevas experiencias generadoras de conocimiento, de esta forma reflejen estudiantes con habilidades, conocimientos y competencia en tecnología previa para incrementar su potencial. La cual conlleva brindar estrategias didácticas que potencien la educación en los diferentes niveles y así promover un aprendizaje en el que los estudiantes puedan participar activamente en el aula, así como multiplicar sus conocimientos (Maldonado Zuñiga et al., 2020).

La integración de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), TAC (Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento) y TEP (Tecnologías de Empoderamiento y Compromiso) en la formación y la educación, a raíz de su creciente presencia en los contextos educativos y crear nuevas situaciones de comunicación, se ofrecen varios diseños, termina con algunas reflexiones sobre la formación de estudiantes y profesores (Monsalve-Maldonado & Merchán-De Monsalve, 2020).

Aprender a enseñar en la educación actual sobre Palabra, alfabético y silábico tiene un método sintético dentro de la sociedad, por el cual las principales claves de utilizo al enseñar, cambia en todo los pedagogos y profesores, por lo cual son muchos los que creen en la eficiencia del enfoque tradicional, con un aprendizaje que se estructura con un esquema de métodos (Joaquinita et al., 2019).

- **El alfabeto:** Con esta técnica casi todos aprendemos a leer y escribir de forma independiente, el símbolo gramatical, el nombre de cada letra, con el fin de combinarlos para formar sílabas y palabras. Se inicia con las vocales y luego con las consonantes que implican ser más fáciles para los niños y con ellas se van formando las primeras sílabas y palabras, generando conocimientos científicos (Huerta, 2022).

- **El silábico:** derivado de la fonética y las letras del alfabeto, la cuales permiten a los alumnos comprender dominante el sonido y educarse al estudiar con mayor destreza (Rosero Morales et al., 2020).
- **Palabra:** Es una unidad de lenguaje significativa como conjunto de silabas y letras (Rosero Morales et al., 2020).

Todo esto conlleva a que se dé un cambio en el método sintético de aprendizaje, implementando el uso de las apps educativas ya que en la actualidad la creciente popularidad, la necesidad de la tecnología y acceso a la conexión a internet en cualquier lugar, se ha facilitado su utilización, permitiendo el aprendizaje en cualquier contexto (Arandia Rodríguez & Díaz Chaves, 2019).

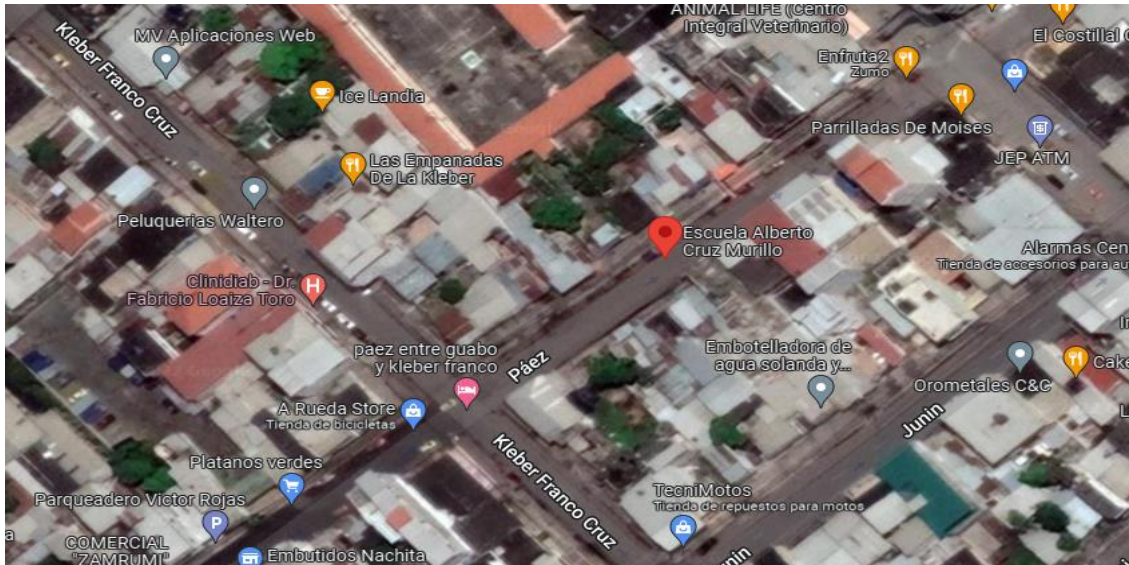
El presente proyecto de tesis es desarrollar una aplicación de software educativo (Hello codi), que facilite en el ámbito educativo, lo cual es enseñar dentro de la asignatura Palabra, alfabético y silábico. Por ello, la dificultad revelada para la investigación es: ¿Qué grado de dominio tiene el uso del Software Educativo Hello Codi como estrategia didáctica de enseñanza en la disciplina de lengua y literatura con los alumnos de Primer año de básica de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo de la ciudad de Machala?

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.

La presente investigación fue desarrollada dentro de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo, ubicada en la Provincia del Oro, Ciudad de Machala, calle Páez entre Marcel Laniado y Kléber Franco en los estudiantes PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

Figura 1

Ubicación de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo



Nota.- la fotografía nos muestra la ubicación del cuerpo de estudio. La cual es tomada desde google maps, <https://maps.app.goo.gl/liHtcek3rmTbsYLz8>

Nombre de la institución: ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PROF ALBERTO CRUZ MURILLO

Dirección de ubicación: PAEZ 1026 MARCEL LANIADO Y KLEBER FRANCO

Tipo de educación: Educación Regular

Provincia: EL ORO

Cantón: MACHALA

Parroquia: MACHALA

Nivel educativo que ofrece: Inicial y EGB

Tipo de Unidad Educativa: Fiscal

Régimen escolar: Costa

Modalidad: Presencial

1.1.3 Problema central.

La presente investigación tiene como propósito dar solución al problema y análisis silábico, mediante el desarrollo e implementación de un software en la falta de lectura, la comprensión lectora mediante la utilización de la palabra, expresión fonética comprensión alfabética alfabético y silábico a través del desarrollo e implementación de un software educativo “APP LENYLIT” para apoyar distintos métodos de enseñanza la cual favorece la calidad educativa de los estudiantes de primer año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo, en la asignatura de lengua y literatura de la ciudad de Machala en el periodo lectivo 2021-2022.

1.1.4 Problemas complementarios.

¿El desinterés que tienen los estudiantes para el mejoramiento de la lectura?

¿La falta de instrumentos tecnológicos?

¿Falta de capacitaciones en los docentes con el uso de las herramientas tecno educativas?

1.1.5 Objetivos de investigación

Objetivo General

Desenvolver y realizar la implementación de software educativo como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza, utilizando nuevas estrategias didácticas que ayuden a mejorar el aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes de primer año de la unidad educativa Alberto Cruz Murillo.

Objetivos específicos

- Mejorar las diferentes estrategias metodológicas por parte de docentes que promuevan la lectoescritura.
- Crear una multimedia para optimizar el aprendizaje de la lectura, enriqueciendo la formación con el apoyo de aportes tecnológicos.
- Integrar el transcurso cognitivo de los estudiantes de tal manera que prevenga activamente en la reconstrucción de su propio aprendizaje

1.1.6 Población y muestra

Dentro de esta indagación nuestro objeto de estudio, está compuesto por 40 estudiantes, para contemplar el cumplimiento de objetivos y solventar el problema identificado.

Tabla1

Distribución de la muestra de estudio

Primero de Básica, Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo				
Paralelo	“B”	Estudiantes	Docente	Total General
Hombres		24	0	
Mujeres		16	1	41
Total		40	1	

Nota: distribución de la muestra utilizada en la actual investigación

1.1.7 Descripción de las unidades de investigación

Entre los componentes que utilizaremos en la investigación y población seleccionada, la división es la siguiente.

La profesora encargada de primer año de básica de la materia de lengua y literatura la cual ejerce el proceso de educación en la institución educativa Alberto Cruz Murillo de la ciudad de Machala en el periodo lectivo 2021-2022.

Los alumnos del primer año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo, en la disciplina de lengua y literatura de la ciudad de Machala durante del ciclo escolar 2021-2022.

1.1.8 Descripción de los participantes de la investigación

La intervención de esta investigación consta con 40 alumnos de Primer año de Básica perteneciente al centro Educativo Alberto Cruz Murillo la cual se encuentra en la ciudad de Machala en el periodo lectivo 2021-2022 Se requiere la misma información obligatoria

según el uso de la aplicación en qué medida tienen conocimiento de aplicaciones y Se utiliza para ayudar.

La docente responsable de la materia de lengua y literatura también formo parte de la investigación de los estudios de primer año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo con el fin de comprender las palabras en sus normas y temas de lengua y literatura mientras se realizaba la ejecución de la app acerca del alfabeto, silabas y palabras en dicha asignatura.

1.1.9 Características de la investigación

1.1.9.1 Enfoque de la investigación

En la actual exploración se manejará el enfoque cualitativo y cuantitativo, los cuales toman a modo de reseña el señoreo en el enfoque cuantitativo.

La investigación cuantitativa pueden medir por medio del uso de procesos descriptivos para analizar aquellos datos recopilados, su objetivo más significativo es relatar, interpretar, pronosticar y examinar imparcialmente sus causas y pronosticar su ingeniosidad a partir de la publicidad de estos datos, en base a sus conclusiones la cual conlleva a utilizar medidas rigurosas o cuantitativas, ya sea a partir de la recopilación de resultados se procesa, analiza e interpreta (Hernández Mendoza & Samperio Monroy, 2018).

La indagación que cuenta con un enfoque cualitativo basado en la certeza se distingue una representación profunda con una apariencia que pueda ser entendido, expuesto mediante la app de métodos, metodologías del concepto y su base epistemológica, así como la interpretación, los fenómenos y el método inductivo (Sánchez Flores, 2019).

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación

La indagación se desplegará a través de un enfoque cuantitativo y cualitativo efectuando así un análisis descriptivo que auxiliien a la perspicacia de la investigación en un nivel aplicativo, que beneficie de tal manera y obtener la solución necesaria para los problemas centrados en la muestra de nuestra investigación.

A través del software educativo, dentro de la indagación se intenta alcanzar el progreso de un software que ayude a fomentar la retroalimentación del aprendizaje en lo cual es el alfabeto, silabas y palabras en la disciplina de Lengua y Literatura, el software

educativo que se va a efectuar beneficio a reconocer las insuficiencias y conflictos que poseen los alumnos de Primero de Básica al instante de reconocer e identificar el alfabeto, palabras y silabas, por ende nuestra investigación aspira a retroalimentar la enseñanza del mismo (Bravo Pino et al., 2022).

La eficacia de la presente investigación nos muestra que el tipo constructivista está orientada en la construcción del discernimiento en base a las prácticas, previo de los estudiantes e igualar a las ilustraciones contribuidas por el pedagogo formando un conocimiento frecuente para el salón de clase (Aparicio Gómez and Ostos Ortiz, 2018).

Afirma que la enseñanza de Lengua y Literatura tiene como intención principal que los alumnos obtengan las destrezas comunicativas que son imprescindibles para desenvolverse en el mundo y para incluirse en una sociedad autoritaria de manera activa e instruida con métodos que le darán el conocimiento al estudiante para estudiar, y apropiarse de la observación en un ambiente corporal e ideal, mientras que fomenta su capacidad de inclinación y de gestión de una manera positiva.

Por ende, al emplear metodologías constructivistas mediante app móviles, benefician a la retroalimentación de dichos conocimientos y ayude a desenvolver las habilidades dispuestas por MINEDUC, mediante lo establecido en su currículo.

1.1.9.3 Método de investigación

El proyecto a implementarse está enfocado en proporcionar contenidos educativos alternativos para la resolución de problemas mediante la enseñanza y los logros de los conocimientos a través de los objetivos del Pre Test y Post Test.

El mejoramiento de los resultados dentro de la enseñanza conlleva el desarrollo de las destrezas cognitivas de los alumnos, que sustentan el ciclo escolar en la enseñanza y aprendizaje siendo así el método de resolución de problemas se aplica de forma flexible, teniendo en cuenta la realidad del alumno, la habilidad y la capacidad cognitiva del alumno, se obtendrán resultados favorables en los resultados de aprendizaje en la escuela, capacitándolo para hacer frente a situaciones sociales y profesionales específicas (Gamarra Astuhuaman & Pujay Cristóbal, 2020).

Para empezar, se realiza el Pre Test con una prueba previa, que ayudará a los estudiantes a obtener una imagen más clara y específica previamente al uso del prototipo de la app móvil, que nos auxiliará a determinar las tecnologías que funcionarán en el aula, este

método se presentará a través de la inclusión de los estudios de adecuación de los estudiantes (Torres Rivera et al., 2020).

El pos test se empleará posteriormente al hacer uso del prototipo de la aplicación móvil, se utilizará una siguiente prueba que permitirá saber si la implementación contribuye al mejoramiento del proceso educativo a lo largo de la investigación y los resultados formarán la conclusión (Patiño-Quizhpi et al., 2020).

1.2 Establecimiento de requerimientos

Para llevar a cabo nuestra investigación, la cual, mediante el análisis previo, se pudo evidenciar y determinar ciertos requerimientos primordiales, en cual principalmente es el objeto de estudio, en el cual se pudo tener contacto con las autoridades y el docente encargado de la materia de Lengua y Literatura.

El enfoque a estudiar en esta investigación es la creación de un software educativo, con el cual tenemos como propósito realizar los objetivos planeados en el transcurso de investigación.

1.2.1 Descripción de los requerimientos

Entre los avisos precisos hacia el desarrollo de nuestra investigación se puede observar lo siguiente.

1.2.1.1 Requerimientos técnicos

Determinar los requisitos de las TIC, que procederemos a establecer.

- Ilustraciones del bosquejo web.
- Elaboración del software educativo, factible con los dispositivos móviles que cuentan con un sistema operativo Android.
- Optimizar el software en beneficio del uso en diferentes dispositivos móviles de gama baja.
- Smartphone que estén al alcance de los usuarios ya sean alumnos y pedagogos.

1.2.1.2 Requerimientos pedagógicos

Se determinan de acuerdo a las tendencias educativas y preferencias pedagógicas en correspondencia a lo que se efectúa.

- Afinidad emprendedora enfocada en los estudiantes y temas de enseñanza.
- Inclusión de los contenidos puntualizados dentro de la organización curricular pedagógica.
- Colaboración y formación eficaz del profesor.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.

En la actualidad los modelos educativos en todo el mundo ahora enfrentan el desafío de utilizar nuevas herramientas tecnológicas (Implementación de Aplicaciones Educativas) para proporcionar a los estudiantes materiales e ilustraciones que ahora son ineludibles la ejecución de las TIC, forma parte trascendental en el cumplimiento de cambios pedagógicos distinguidos, en lugar de detenerse en el transcurso de la enseñanza y aprendizaje.

En esta investigación ejecutada por los actores en el uso de las TIC, en el transcurso que conlleva el proceso de enseñanza, es de mucha ayuda por lo cual es beneficioso hacia el progreso de los contenidos y estimulación de los educandos, los cuales deben comprender el contenido de la asignatura, desarrollando así el conocimiento científico y la destreza para solucionar aquellas dificultades socioeducativas.

Desde la perspectiva del docente en la práctica educativa, el mismo que conlleva al mejoramiento de nuevas estrategias pedagógicas, promoviendo el rendimiento en los docentes debido a los contenidos interactivos en la materia, aumentando así la composición de la tecnología, consiguiendo un objetivo efectivo para la enseñanza

1.3.1 Marco referencial

1.3.1.1 Referencias conceptuales

Esta sección presenta el sustento empírico de los conceptos que impulsan, refuerzan y dan autenticidad a esta investigación:

1.3.1.1.1 Las TIC en la Educación

Hoy en día la integración de las TIC dentro del ámbito educativos, favorecen en innovar y aumentar la calidad educativa, por ende, se cree que las metodologías educativas a nivel mundial desafían al manejo de las herramientas educativas que ofrecen a sus educandos las herramientas e ilustraciones necesarios que son necesarias en el siglo XXI.

Según (Licona Meneses et al., 2018) menciona que: “es necesario que las TIC sean integradas al currículo y que se vean reflejadas tanto en los contenidos escolares como en la formación de los estudiantes” (p.94). Cabe justificar que las TIC son un medio de innovar en educación y dan la posibilidad de optimizar la labor docente y potencializar los Conocimientos de los estudiantes.

La Unesco atestigua que las herramientas tecnológicas nos brindan una extensa escala de oportunidades si se hace una ampliación y el uso correcto de ellas, no obstante, fortalecer el consentimiento del alumnado para optimizar la disposición y efectividad de la enseñanza, son indiscutibles los puntos relevantes los cuales favorecen en las instituciones educativas (UNESCO, 2021).

1.3.1.1.2 Software Educativo

Hoy en día, las computadoras son quizás las herramientas más idóneas en el ámbito educativo, por esa razón el uso de los programas educativos, como tal en la actualidad se orienta a capacitar, informar, orientar, motivar y evaluar la práctica diaria del docente y más allá. para proporcionar una funcionalidad interesante para los estudiantes el programa educativo está diseñado para su uso en un entorno de enseñanza y aprendizaje, donde los estudiantes son más interactivos e informativos y tienen la oportunidad de probar diferentes temas de una manera única, proporcionando un entorno de trabajo más sensible para los estudiantes.

Según (Julián Pérez Porto & Ana Gardey, 2019) “El software es el equipamiento lógico e intangible de un ordenador en otras palabras, el concepto de software abarca a todas las aplicaciones informáticas” es decir que, como los procesadores de textos, las planillas de cálculo, los editores de imágenes, los reproductores de audio y los videojuegos, entre otras muchas.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como objetivo brindar a los docentes recursos que permitan la implementación de nuevas tecnologías, acercando los contenidos a docentes y alumnos, las herramientas dan soluciones y les ayudan a alcanzar su máximo rendimiento con la última tecnología porque en una época de integración de nuevas tecnologías, es necesario complacer con aquellas insuficiencias educativas y de enseñanza de docentes y educandos, permitiendo así que centros educativos alcancen sus niveles de excelencia.

El software educativo brinda una variedad de servicios a sus usuarios, tales como: información, recursos educativos, trabajo grupal e individual, capacitación, consultoría y entretenimientos. Sin duda, lo que se debe considerar es la calidad del software, es decir, como se utiliza el software y como se cumplen los requisitos para satisfacer las necesidades de aprendizaje del estudiante, ya que la organización es la base para el uso de dicho software o fuente.

- Función informativa: mostrar información estructurada realista
- Función instructiva: orientan la enseñanza de los educandos.
- Función motivadora: El educando aprecia este tipo de material, debido a que logra tener su atención e interés.
- Función evaluadora: Comprende el desempeño de los alumnos.
- Función investigativa: Brinda e indaga, colaborar, depender, divulgar información.
- Función Expresiva: Interpreta y notifica, creando materiales con rotundas herramientas.
- Función Lúdica: contienen espacios lúdicos.
- Función Innovadora: se lleva a cabo una gama muy diversa de actividades, mostrando diferentes roles entre docentes y alumnos.

1.3.1.1.3 Tipos de Software Educativo

En la actualidad podemos encontrar diferentes tipos de software por lo cual se clasifican según las funciones que completan son software de sistema, aplicación y de programación.

Tabla 2

Tipos de software

Tipos de software	Divisiones	Función	Ejemplos

	Programa de arranque	Encendido del computador	BIOS
			Windows
	Sistemas operativos	Interfaz del computador y el usuario	UNIX iOS Android
			Compiladores
	Software de programación	Construcción de aplicaciones por los usuarios	Gestión de archivo Administrador de bibliotecas Consola Terminal
Software de sistema	Software de diagnóstico y mantenimiento	Detección de averías y mal funcionamiento	<i>Disk utility</i> Fragmentador de disco Protección contra virus Compresión de datos
	Controlador de dispositivo (<i>Device driver</i>)	Permite la función de un dispositivo cuando se conecta al computador	Controlador de cámara web Controlador de impresora Controlador de lápiz óptico
	Aplicaciones estándar	Utilidades de uso masivo	Procesadores de texto Hoja de cálculo Gestor de base de datos Gestor de gráficos
Software de aplicación	Aplicaciones personalizadas	Utilidades de uso limitado	Software de entidad bancaria
	Software de comunicación	Conexión entre computadores	Correo electrónico Videoconferencia Plataformas de teletrabajo
Software Integrado	Ninguna	Control de equipos electrónicos	Software en televisores, videojuegos, microondas.

1.3.1.1.4 App Móviles

Cuando hablamos de aplicaciones móviles y sus distintas particularidades debemos tener en cuenta que es una app móvil, es decir que una app móvil e informática es extender y ejecutar mediante un móvil inteligente ya sea Tablet o portátil en el cual se desee implementar, las cuales se las pueden encontrar en el internet las mismas que son ocupadas por el público en general, dentro de esta distribución se pueden observar dos tipos las mismas que son pagadas o gratis, es importante recordar que no todas las app móviles tienen las mismas características ni son del mismo tipo (Mezarina Mendoza & Harumi Uchima Koecklin, 2022).

El uso de app móviles pedagógicas dentro del aula, donde se proyectan como herramientas que ayudan a potencializar el proceso de enseñanza, el cual se planea ejecutar a través de una exploración inventiva enfocada a los beneficios que puede aportar en la adquisición de la lectoescritura.

1.4 Estado de arte

1.4.1 APP Móvil como apoyo en el Proceso de Enseñanza

Cuando se habla de aprendizaje entre dispositivos móviles, principalmente nos interesan los smartphones o tabletas, las aplicaciones o aplicaciones digitales se han convertido en una de las herramientas de mayor acceso y permite acceder a los diferentes contenidos en los que se inspira cada aplicación de tal forma que los tipos de aplicaciones informáticas son muy amplias y variadas, entre las que algunos de los contenidos más identificados están vinculados a los recursos obtenidos y, por tanto, utilizables en un entorno educativo.

En el ámbito educativo la tableta se presenta como uno de los recursos digitales más atractivos, por sus enormes posibilidades para el desplazamiento y su potencial innovador (Sánchez-Martínez, Ricoy & Feliz-Murias, 2018).

1.4.1.1 APP Móvil de Lengua y literatura

El desafío de fortalecer una enseñanza escolar es que apunten a un aprendizaje significativo para que los niños aprendan más en la escuela y alcancen sus metas educativas en la asignatura de lengua y literaturas. Por eso, es importante tener la oportunidad de acompañar a los estudiantes hacia el uso de las App Móvil mediante la

guía del docente, especialmente a los de primer año de básica, porque son los que recién comienzan a aprender.

Las habilidades de ilustración son consideradas como maniobras de aprendizaje que permite a los estudiantes lograr obtener resultados mediante el proceso de otras habilidades o destrezas, una de las razones por las que el rendimiento se resiente es la adopción deficiente o inexistente de métodos de aprendizaje específicos o probados.

Por lo tanto, acertamos al utilizar dispositivos móviles como un recurso de mejora en el proceso de enseñanza, ya que esta aplicación puede lograr grandes resultados en poco tiempo, ya que proporciona una gran cantidad de diseños que se pueden abrir en la aplicación (Peralta Chang & Eliceo Nathanael, 2019).

2 CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.

2.1 Definición del prototipo

El prototipo fue desarrollado durante la indagación, su propósito es de ofrecer un refuerzo del aprendizaje, fortalecer habilidades con pensamiento crítico para alumnos de primer año de educación general básica en Ciudad de Machala.

Como propuesta, la implementación del prototipo nació a partir de los inconvenientes que tienen los educandos al momento de educarse, lo cual se debía a la falta de comprensión en el uso de palabras, fonética, lectura y comprensión de letras y sílabas, lo que generaba que los estudiantes perdieran la concentración en el medio del salón de clases

2.2 Fundamentación teórica del prototipo

Tenemos como proceso el desarrollo del software educativo tiene un contenido que muestra a los alumnos el Alfabeto de forma ordenada con pictogramas, silabas y palabras que uno mismo crea, por lo consiguiente, debería tener conocimientos anteriores sobre el tema de clase.

La educación facilita el proceso de enseñanza, por ende, innovar es crear espacios básicos que contribuya al desarrollo utilizando diversos recursos tecnológicos, así como el uso de los dispositivos móviles, esto conlleva a un aprendizaje justificado en M-Learning,

creando diferentes zonas donde el maestro pueda adaptarse a los distintos estilos de enseñanza al incluir estrategias (Zamora Delgado, 2020)

La educación realizó cambios importantes dependiendo de la evolución que ha ido teniendo el aprendizaje, con el fin de aprender luego de desarrollar tecnología y colocarla en las aulas, es fácil usar los dispositivos móviles, una mayor interacción con los estudiantes, es la creación de un software educativo que permita interacciones con los estudiantes, con el surgimiento de la era tecnológica, los estudiantes se consideran nativos digitales.

Los dispositivos móviles admiten el uso de diferentes aplicaciones en algunos casos, son ayudas para el aprendizaje que dan a los estudiantes flexibilidad de tiempo y espacio, potenciando así la interactividad y el conocimiento este método de aprendizaje también se conoce como M-learning (Herrera Sánchez, Díez Irizar & Flores Hernández, 2018).

Dado el sorprendente resultado que han tenido los dispositivos móviles en la educación, los docentes necesitan manipular las percepciones de los estudiantes para lo cual es necesario conocer las diferentes estrategias y competencias del uso de dispositivos móviles, por lo que es necesario identificar los tipos de métodos y estrategias pedagógicas que pueden potenciar la calidad educativa dentro del salón de clase.

hoy en día la sociedad tal como la conocemos ha evolucionado a partir del tiempo y la creación de nuevas oportunidades para la vida cotidiana utilizando la tecnología indispensable para la sociedad actual mediante la adaptación de los teléfonos móviles y sus aplicaciones, permitiéndoles Generar información y, refuerza el aprendizaje de forma centrada en el material que se brinda.

(Ruiz Rivera et al., 2021)La utilización de aplicaciones móviles crea perfiles en diferentes zonas de la enseñanza ya que podría ser un poderoso refuerzo para los alumnos fuera de la enseñanza.

2.3 Objetivos del prototipo

2.3.1 Objetivo General.

Potencializar la lectura y la comprensión lectora a través de recursos didácticos interactivos durante la ilustración de retroalimentación en la materia de lengua y literatura en los estudiantes de primero de básica en la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo.

2.3.2 Objetivos Específicos.

- Diseñar contenido práctico y teórico de la materia de lengua y literatura dirigido a los estudiantes de primero de básica en la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo.
- Fortalecer el aprendizaje del alfabeto, sílabas y palabras mediante el uso del contenido de la aplicación.
- Evaluar mediante la ejecución de la app móvil como plan de retroalimentación de los alumnos de primero de básica en la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo.

2.4 Diseño del software educativo

Para realizar la aplicación móvil se hace uso de los programas informáticos que se diseñan para ser utilizados como herramientas pedagógicas, para imitar y complementar la enseñanza impartida por los docentes a partir de los procesos cognitivos desarrollados por sus alumnos actualmente, esto conlleva a procesos de aprendizajes asistidos por las App Educativas, muy importantes para fortalecer las capacidades cognitivas, por lo cual el proyecto busca introducir nuevas alternativas de software educativo para ayudar a los maestros y niños a desarrollar y fortalecer las habilidades cognitivas, del desarrollo de la programación orientada a lengua y literatura.

implementación del modelo ADDIE (análisis, planificación, desarrollo, implementación y evaluación), desarrolla un proceso que apoya a cualquier persona que quiera liderar un proceso educativo y, a menudo, los docentes lo utilizan para concebir productos pedagógicos, por lo cual el efecto debe ser un componente accesible y específico hacia los estudiantes, además de ser una herramienta. lograré eficiencia y eficacia, para lograr esto, se recomienda utilizar el modelo ADDIE.

Hay 5 pasos en el proceso, cada paso conduce a resultados correctos, puede obtener productos de calidad para lograr resultados basados en metas, objetivos y oportunidades del modelo ADDIE (Pacheco, 2020).

Análisis: Es fundamental se lleva al centro por intuición, preferencia personal, se deben tomar medidas para determinar cuáles son y cómo obtener la información dependiendo de los objetivos planteados en el material, el aprendizaje puede ser más o menos importante, puede ser más efectiva para materiales diseñados para ayudar a los estudiantes a aprender conceptos básicos (Chen et al., 2022).

Diseño: Utilizando los datos recopilados se crea un modelo de material adecuado en esta etapa es necesario determinar los métodos de diversidad y abundancia de componentes a fabricar (Wibowo & Xie, 2022).

Desarrollo: Se fomentan los patrones con requisitos establecidos en esta etapa para todos los componentes materiales del diseño mientras más organizada sea la preparación, mayor será el control sobre el proceso y mayor la confianza en lograr la calidad deseada (Rahman & Duran, 2022).

Implementación: Sus procedimientos correspondientes deben ser explicados a todos los demás participantes del proyecto esto recuerda que trabajar con un proceso sirve a la visión del resto del equipo este sistema colectivo es constantemente utilizado por profesores de un idéntico centro o incluso de diferentes centros (Waldman, 2022).

Evaluar: Lo prescindible es evaluarlo para asegurarse la función y cumplir con las metas a lo largo del proceso, se deben revisar todos los materiales que componen el proyecto y evaluar su usabilidad las evaluaciones tienen una función orientadora lógicamente, no se trata de repensar todo el proceso en cada etapa la evaluación del curso debe involucrar a varios actores, independientemente del proceso de validación realizado (Chambless et al., 2021).

Figura 1

Boceto de la vista previa del inicio.

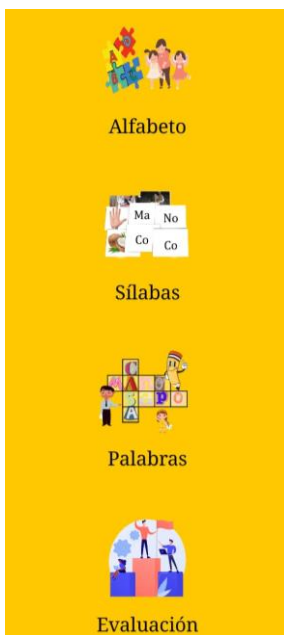


Nota: La figura simboliza a la primera imagen elaborada, fue diseñada por los autores.

Fuente: García Zapata Jefferson Omar, Chanatasig Bravo Jorge Luis

Figura 2

Boceto de la panorámica de Bienvenida

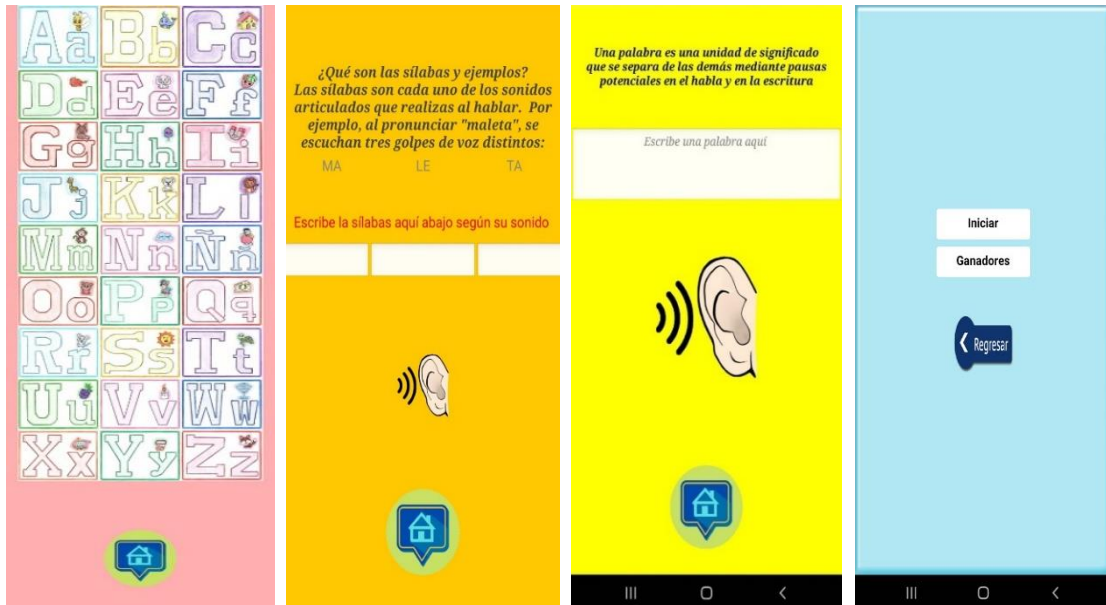


Nota: La instrucción representa a la segunda interfaz elaborada.

Fuente: García Zapata Jefferson Omar, Chanatasig Bravo Jorge Luis

Figura 3

Boceto de la pantalla del Contenido de Alfabeto



Nota: La instrucción representa cada una de los contenidos.

Fuente: García Zapata Jefferson Omar, Chanatasig Bravo Jorge Luis

2.5 Desarrollo del Software educativo

2.5.1 Herramientas de desarrollo

Con la finalidad de la creación de esta aplicación móvil, se utilizaron las siguientes herramientas de software: App Inventor para la elaboración del software educativo y recopilación de esta app móvil, los bocetos se crearon y desarrollaron mediante el uso de la herramienta de Canva.

App Inventor es un ambiente de programación que permite el desarrollo de una aplicación móvil que cualquier persona, incluidos los niños, puede usar. La App Inventor se encuentra diseñado para diseñar programaciones simples, pero completamente utilizables en teléfonos inteligentes y dispositivos Android o iOS. Tiene como objetivo generalizar el proceso del software y hacer que se empodere la juventud desde consumidores pasivos de tecnología hasta innovadores tecnológicos proactivos.

La creación y desarrollo de la aplicación móvil APP LENYLIT se efectuará mediante el software App Inventor, cuyo fin es combinar los métodos apropiados basándonos en el modelo instruccional ADDIE a través de un orden específico para llevar a cabo su ejecución y aplicación.

2.5.2 Descripción de la aplicación

APP LENYLIT se realiza mediante el análisis de una interfaz gráfica desarrollada para estudiantes de primer año de educación general básica, está compuesta por un menú de contenido simple, el objetivo es permitir que los dispositivos móviles ayuden a proporcionar comentarios sobre alfabeto, silabas y palabras al ingresar en cada pantalla, la aplicación móvil se divide en diferentes pantallas según el contenido de clase.

Figura 4

Bosquejo pantalla del Contenido Alfabetización



Nota: Creación del contenido de Alfabetización.

Fuente: García Zapata Jefferson Omar, Chanatasig Bravo Jorge Luis

Figura 5

Bosquejo pantalla Silabas



Nota: Creación del contenido de Silabas.

Fuente: García Zapata Jefferson Omar, Chanatasig Bravo Jorge Luis

Figura 6

Bosquejo pantalla Palabras



Nota: Creación del contenido de Palabras.

Fuente: García Zapata Jefferson Omar, Chanatasig Bravo Jorge Luis

Figura 7

Bosquejo pantalla de Evaluación



Nota: Creación del contenido de Evaluación.

Fuente: García Zapata Jefferson Omar, Chanatasig Bravo Jorge Luis

2.6 Experiencia I.

2.6.1 Planeación.

Este apartado involucra al planteamiento que se va a llevar a cabo en la implementación del prototipo de Software educativo, debido a que la primera interacción se desarrollará el miércoles veintiuno de diciembre del dos mil veintidós a las ocho am de forma presencial, la cual contará con la intervención de la maestra encargada de la materia de Lengua y Literatura.

Luego, se introdujeron avances en el uso del software educativo y recursos de aprendizajes digitales en sí mismo, así como actividades interactivas que se recomiendan para que los estudiantes dominen bien el tema y así adquirir una comprensión básica del conocimiento semántico, sintáctico, léxico y fonológico.

Se utilizará una entrevista hacia el docente como herramienta de recolección de datos que nos permitirá conocer los aspectos y niveles de satisfacción, calificaciones y recomendaciones para obtener las deficiencias que se deben corregir para la próxima

experiencia y así seguir las metas propuestas y con ello lograr la incorporar posibles mejoras para la próxima interacción con los estudiantes

La primera experiencia se realizará dentro del salón de clase en el cual la docente observa e interactúa con el tiempo estimado es de cuarenta minutos en el centro educativo Alberto Cruz Murillo, ubicada en la Provincia del Oro, Ciudad de Machala, calle Páez entre Marcel Laniado y Kléber Franco.

2.6.2 Experimentación.

Nuestra primera interacción se enfocó en el manejo de la aplicación móvil, donde el educador observó y analizo el boceto que tiene la aplicación y luego se presentará aquellas tareas que se encuentran previstas integrarlas en la aplicación móvil.

- Esto comienza con un breve saludo de agradecimiento por el tiempo prestado y por lo consiguiente se procede con la presentación de la Aplicación móvil.
- A esto le sigue una introducción de aplicación móvil, su uso, propósito, y cuya finalidad de ella mismo dentro del ámbito educativo.
- Terminamos con la muestra del prototipo el mismo que será evaluado mediante la demostración efectuada, para luego obtener la crítica del docente, la cual nos dará su observación y brindará ayuda para poder mejorar y cubrir aquellas falencias que tenemos dentro de la App móvil.

2.6.3 Evaluación y Reflexión.

2.6.3.1 Evaluación

A continuación, se presentan los resultados obtenidos del uso de la aplicación móvil D mediante la entrevista elaborada y dirigida al docente del aula en cuestión.

Tabla 3

Entrevista.

Preguntas	Respuestas	Análisis
------------------	-------------------	-----------------

<p>¿Cree usted que los estudiantes subyugan el alfabeto silabas y palabras?</p>	<p>Si, por que promueve la colaboración en los alumnos fortaleciendo así su conocimiento en el proceso educativo.</p>	<p>El uso de un SOFTWARE EDUCATIVO no ayuda a fomentar la enseñanza de los estudiantes, así mismo ayuda a la participación activa y colaborativa fortaleciendo así su conocimiento.</p>
<p>¿Considera usted se convendría mejorar las estrategias de enseñanza del alfabeto, silabas y palabras?</p>	<p>Sí, porque ayuda a mejorar el fortalecimiento y destrezas de los estudiantes para que así mismo tenga un aprendizaje más dinámico e interactivo.</p>	<p>El diseño de la App Móvil aporta dentro de aprendizaje del estudiante de una manera flexible tanto en el manejo y la información que se encuentra dentro del software educativo.</p>
<p>¿Considera que usar una App Móvil permita reforzar el aprendizaje del alfabeto, silabas y palabras?</p>	<p>Si, ya que gracias a la ayuda de la App tecno-educativas, se puede llevar un aprendizaje más dinámico e interactivo donde los alumnos sean partícipes de un aprendizaje más significativo.</p>	<p>Aquellos contenidos encontrados dentro de la App Móvil son adecuados ya que correctamente estructurados mediante los contenidos a trabajar durante el periodo académico de una manera más flexible y dinámica captándole así la atención del estuante.</p>
<p>¿Usted considera necesario utilizar resolución de ejercicios en la App Móvil?</p>	<p>Si, porque a pesar de que está bien estructurada y adecuada para los estudiantes siempre es necesario mejorar e innovar con cosas nuevas para así poder obtener buenos resultados en los estudiantes.</p>	<p>El necesario mejorar ya que aún hay ciertos detalles que se deben pulir y mejorar para llevar a cabo un contenido más adecuado a los estudiantes y así poder lograr los objetivos predeterminados a alcanzar.</p>
<p>¿Considera usted que los estudiantes se encuentran en una edad adecuado para el uso de dispositivos</p>	<p>Sí, porque hoy en día ellos se adaptan rápido a lo que es la era digital por lo que son nativos digitales y la incorporación de app móviles favorece a la</p>	<p>El uso adecuado de los dispositivos móviles dentro de la educación se los utiliza como una herramienta educativa, ofreciendo así mayor autonomía fomentando así a la interacción entre docente y alumno.</p>

<p>móvil para su enseñanza?</p>	<p>enseñanza y aprendizaje del mismo.</p>	
--	---	--

2.6.3.2 Reflexión.

En el primer contacto con la docente de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo, donde se realizó la presentación de la aplicación App Móvil “APP LENYLIT” y cada una de sus actividades de aprendizaje, recibió grandes elogios, por la interacción que tiene hacia el alumno debido a que las funciones integradas en el demostraron que las tareas planificadas deben realizarse de manera sencilla y la complejidad de resolver las tareas debe aumentar, al finalizar la primera interacción debemos analizar los datos obtenidos mediante la encuesta que se realizó a la docente encargada de la asignatura, para realizar los cambios necesarios en la aplicación móvil.

2.7 Experiencia II

2.7.1 Planeación.

La segunda intervención se coordinó la docente encargada de la asignatura de Lengua y Literatura de la unidad educativa para la implementación del prototipo de Software educativo hacia los estudiantes, la segunda interacción se desarrolló de forma presencial.

Luego, se presentó el software educativo con su correspondiente presentación, y sus diferentes actividades, en donde el alumno podrá obtener dominio del tema y así lograr que puedan obtener un conocimiento básico referente a lo semántico, sintáctico, léxico y fonológico.

Se utilizó la entrevista hacia el docente como herramienta de recolección de datos que permite conocer los diferentes aspectos y niveles de satisfacción, calificaciones y recomendaciones para alcanzar las metas así planteadas, incluyendo las mejoras adecuadas para cumplir con los objetivos que se plantearon.

La experimentación se realizó el día martes veinticuatro de enero del dos mil veintitrés a las ocho de la mañana, dentro del salón de clase en donde los involucrados son alumnos

de primer año de educación general básica entre cinco a seis años de edad con un total de cuarenta estudiantes entre niños y niñas el tiempo estimado es de cuarenta minutos en el centro educativo Alberto Cruz Murillo, ubicado en la Provincia del Oro, Ciudad de Machala, calle Páez entre Marcel Laniado y Kléber Franco.

2.7.2 Experimentación.

Como segunda intervención nos enfocamos en la debida presentación de la aplicación móvil hacia el alumnado con la presencia de la docente encargada, la cual procederá a visualizar detalladamente cada una de las características que tiene nuestra app móvil.

Logramos presentar la App Móvil (LENYLIT) la misma que cuenta con el alfabeto, silabas, palabras y diferentes actividades interactivas alojado en nuestro software educativo, en el cual participaron y se pudo observar el interés de cada uno de los estudiantes por participar con este nuevo recurso, logrando así buenos resultados.

- Iniciamos con el respectivo saludo, luego se averiguó si los alumnos alguna vez han hecho uso de alguna aplicación móvil en aula, así luego poder empezar a utilizar la APP Móvil.
- Durante el desarrollo de la clase se presentó la aplicación móvil (LENYLIT) lo que se puede hacer, cómo usarlos tanto como clase y retroalimentación.
- Al final de la sesión, a los estudiantes se les entregó una mini-encuesta basada en ellos Diseño y el utilizzo de la app móvil.

2.7.3 Evaluación y Reflexión.

En esta segunda experiencia pudimos evidenciar la fase de evaluación, en la cual se realiza una encuesta hacia los estudiantes el cual nos ayude a medir su adaptación de esta App móvil al utilizar dentro del ámbito educativo posteriormente en la asignatura de Lengua y Literatura, y a través de la misma se pudo determinar la motivación y experiencia con el uso de esta aplicación tecno educativa. Por tal motivo los alumnos están un poco más motivados y listos para involucrarse más con las temáticas y actividades acerca del “Alfabeto, silabas y palabras”.

3 CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.

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

3.1.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II

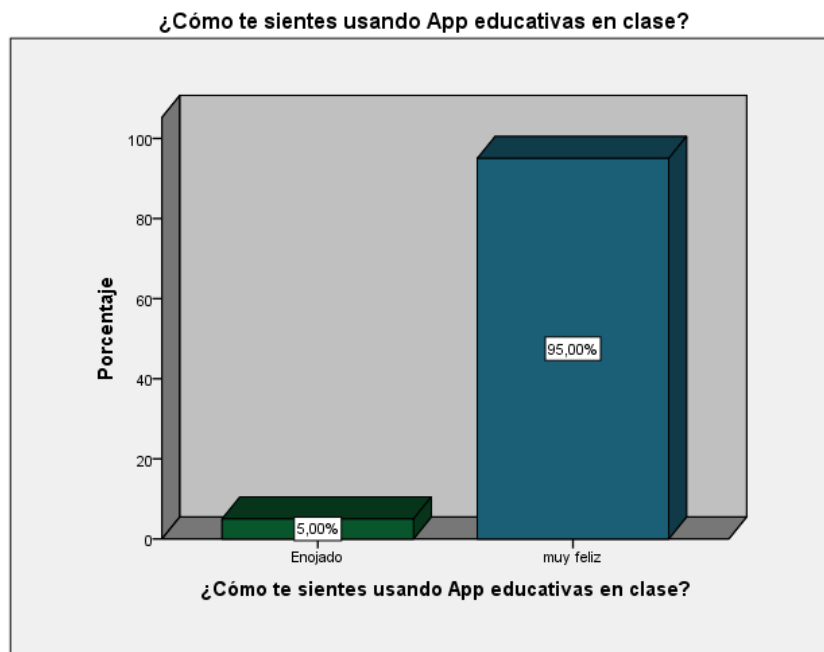
Tabla 4

Como se siente con el uso de App educativas en clase.

¿Cómo te sientes usando App educativas en clase?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Enojado	2	5,0	5,0	5,0
	muy feliz	38	95,0	95,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Figura 8

Como se sienten usando App educativas en clase



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo

Elaborado por: García Zapata Jefferson Omar, Chanatasig Bravo Jorge Luis

Análisis: Los datos muestran que del 100% de los encuestados el 95% de los estudiantes considera, que están muy feliz con el uso de App Educativas dentro de las horas de clase, el 5% restante no les agrada el uso de App educativas.

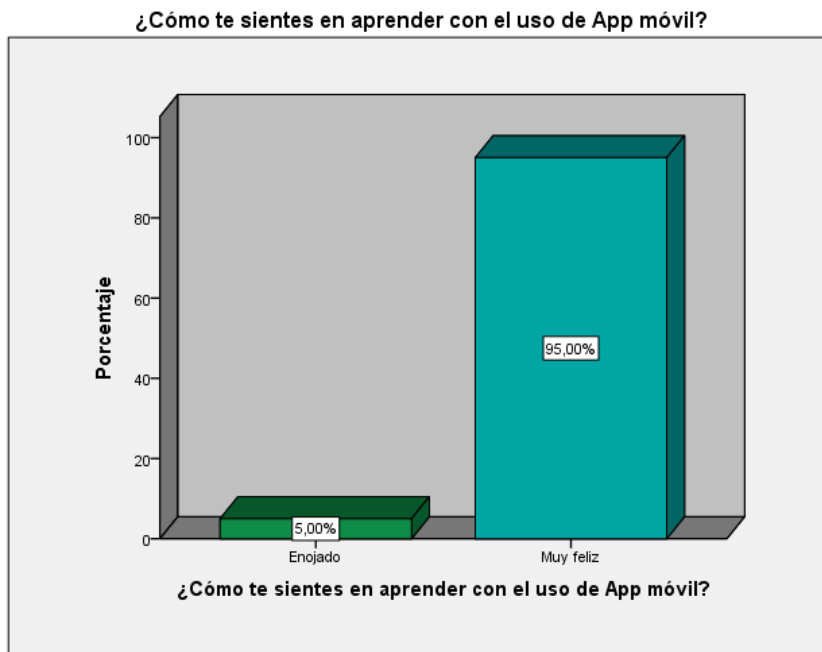
Tabla 5

Como se siente aprendiendo con el uso de la App móvil.

¿Cómo te sientes en aprender con el uso de App móvil?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Enojado	2	5,0	5,0	5,0
	Muy feliz	38	95,0	95,0	100,0
Total		40	100,0	100,0	

Figura 9

Como se sienten aprendiendo con el uso de App móvil



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo

Elaborado por: García Zapata Jefferson Omar, Chanatasig Bravo Jorge Luis

Análisis: Los datos muestran que del 100% de los encuestados el 95% de los estudiantes consideran que el uso de la App Móvil fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje. Y el 5% restante está un poco insatisfechos con el uso de las App Móvil.

Tabla 6

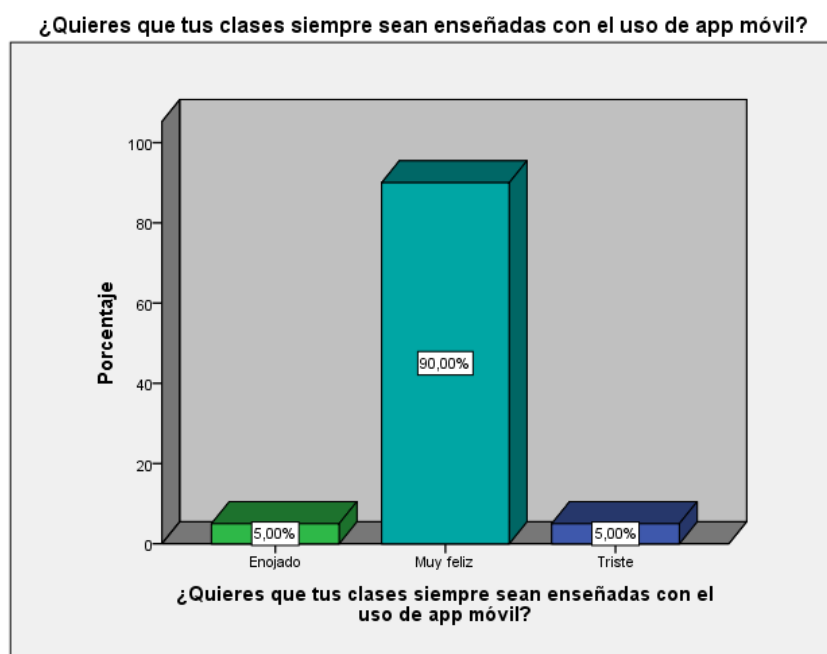
Quiere que sus clases siempre sean enseñadas con el uso de app móvil.

¿Quieres que tus clases siempre sean enseñadas con el uso de app móvil?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Enojado	2	5,0	5,0	5,0
	Muy feliz	36	90,0	90,0	95,0
	Triste	2	5,0	5,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Figura 10

Quieren que sus clases siempre sean enseñadas con el uso de App móvil.



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo

Elaborado por: Garcia Zapata Jefferson Omar, Chanatasig Bravo Jorge Luis

Análisis: Los datos muestran que del 100% de los encuestados el 90% de los estudiantes consideran que al momento de impartir clases se haga uso de la App Móvil ya que su aprendizaje se vuelve más interactivo y dinámico.

Tabla 7

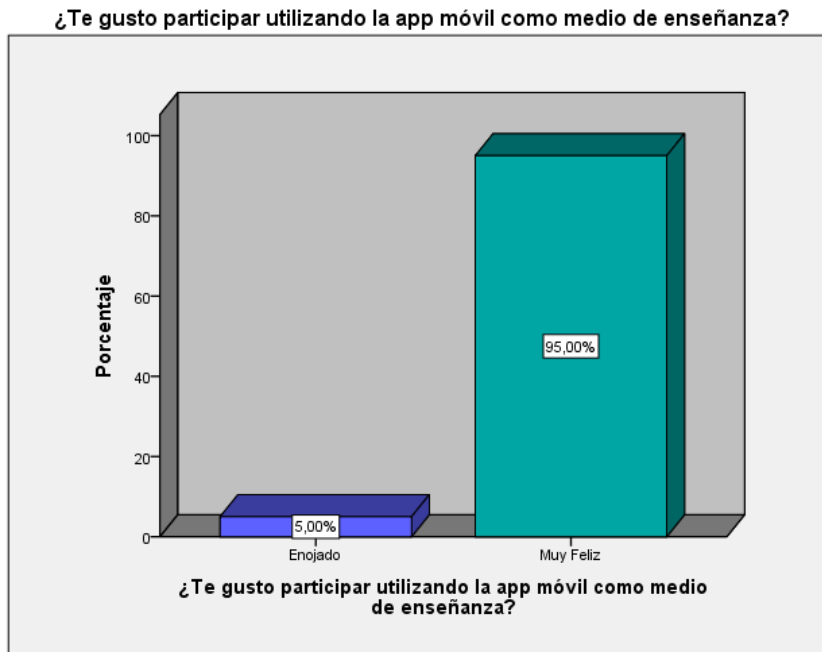
Le gusto participar utilizando la app móvil como medio de enseñanza.

¿Te gusto participar utilizando la app móvil como medio de enseñanza?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Enojado	2	5,0	5,0	5,0
	Muy Feliz	38	95,0	95,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Figura 11

Le gusto participar utilizando App móvil como medio de enseñanza



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Cruz Murillo

Elaborado por: Garcia Zapata Jefferson Omar, Chanatasig Bravo Jorge Luis

Análisis: Los datos muestran que del 100% de los encuestados el 95% se encuentra feliz participando en clase mediante el uso de la App Móvil, el 5% restantes están un poco satisfechos utilizando app móvil como medio de enseñanza.

3.1.2 propuestas futuras de mejora del prototipo

El software educativo se encuentra direccionada para mejorar la estrategia y potencializar el aprendizaje, de alfabeto, silabas y palabras de la asignatura de lengua y literatura, por ende, las posibles mejoras son:

- Multimedia. Añadir más videos para animar las clases y hacerlas interactivas y atractivas para los estudiantes.
- Diseño: El software cuenta con un interfaz sencillo con un idioma entendible, por ende, se puede mejorar para así obtener una mejor atención por parte de los estudiantes.
- Tiempo: se puede incluir tiempo en lo que son las actividades que se encuentran dentro del software educativo, con el fin de motivar a los alumnos y solucionar las tareas de manera más competitiva con ellos mismos.

CONCLUSIONES.

- El software educativo como recurso didáctico ayuda a fortalecer, aprender y mejorar didácticamente la interacción entre maestro-alumno durante las actividades del salón de clase.
- La practicas hacia la docente se desarrolló de forma dinámica e interactiva mediante el uso del software educativo, mejoran significativamente el proceso de enseñanza en las actividades del aula.
- La docente encargada del área de lengua y literatura se sintió muy motivada por contar con nuevos recursos didácticos que favorecen el compromiso con los estudiantes.
- Los estudiantes están muy interesados en trabajar dentro del aula, utilizando el software educativo dentro de la asignatura de lengua y literatura, para fortalecer el aprendizaje dándole así sentido a su aprendizaje.
- El software educativo nos proporciona un interfaz dinámico e interactivo con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

RECOMENDACIONES.

- Aplicar estrategias metodológicas para hacer que la clase de lengua y literatura sean más dinámicas, no solo monótonas y desmotivadas. Como resultado, las herramientas de Gamificación se pueden adaptar a los planes de estudios escolares para promover el uso de estas tecnologías en el aula, permitiéndole mejorar el proceso de aprendizaje.
- Utilizar software educativo en el aula y en actividades extraescolares para potenciar el aprendizaje de la lengua y la literatura para que adquieran un aprendizaje significativo. Exigir a las instituciones educativas y a los docentes el uso de recursos tecnológicos en las actividades del aula para que tengan acceso a más fuentes de información que les ayuden a obtener un aprendizaje significativo.
- Recomendamos que los docentes realicen una formación adicional en el uso y manejo de las TIC y de las herramientas técnicas aplicadas en el ámbito educativo, ya que en la era de la categoría virtual, la adquisición de estos nuevos conocimientos es fundamental.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aparicio Gómez, O. Y., & Ostos Ortiz, O. L. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 11(2), 115-120. <https://doi.org/10.15332/s1657-107x.2018.0002.05>
- Arandia Rodríguez, S. C., & Díaz Chaves, S. M. (2019). Los espacios de formación continua respecto a la enseñanza de lengua escrita. *Praxis & Saber*, 10(22). <https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n22.2019.9319>
- Bravo Pino, Á. M., Villamar Coloma, M. A., Arias Camacho, Á. G., & Jurado Fernández, C. A. (2022). Software educativo y el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes con discapacidad intelectual. *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(97). <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.97.3>
- Castillo López, D. (2020). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 1-14. <https://doi.org/10.6018/riite.432061>
- Chambless, K. S., Moser, K., & Hope, S. (2021). *Teacher Training and Online Teaching*. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7720-2.ch012>
- Chen, Q., Li, Z., Tang, S., Zhou, C., Castro, A. R., Jiang, S., Huang, C., & Xiao, J. (2022). Development of a blended emergent research training program for clinical nurses (part 1). *BMC Nursing*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s12912-021-00786-x>
- Gamarra Astuhuaman, G., & Pujay Cristóbal, O. E. (2020). Resolución de problemas, habilidades y rendimiento académico en la enseñanza de la matemática. *Revista Educación*, 170-182. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.41237>
- Hernández Mendoza, S. L., & Samperio Monroy, T. I. (2018). Enfoques de la Investigación. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 7(13). <https://doi.org/10.29057/icea.v7i13.3519>
- Herrera Sánchez, B., Diez Irizar, G. A., & Flores Hernández, J. A. (2018). Diseño de una aplicación móvil como apoyo al aprendizaje / Designing a Mobile Application to

- Support Learning. *RECI Revista Iberoamericana de las Ciencias Computacionales e Informática*, 7(14), 73-98. <https://doi.org/10.23913/reci.v7i14.88>
- Huerta, R. (2022). El alfabeto latino como estímulo para la alfabetidad visual. Diseño, formación del profesorado y derivas tipográficas urbanas. *Kepes*, 19(25). <https://doi.org/10.17151/kepes.2022.19.25.13>
- Joaquinita, N., Acosta, M., Vásquez Martínez, P., & Solano Monje, R. (2019). Software de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura del idioma español Teaching-learning software for spanish language literacy. *RITI Journal*, 7(14).
- Julián Pérez Porto, & Ana Gardey. (2019). *DEFINICIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO*. 2014. <https://definicion.de/software-educativo/>
- Licon Meneses, Karina, Veytia Bucheli, & María Guadalupe. (2018). La Formación en y para la investigación y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación. 08 Septiembre 2018, 2. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4780/478060100005/478060100005.pdf>
- Maldonado Zuñiga, K., Vera Velázquez, R., Ponce Delgado, L. M., & Tóala Arias, F. J. (2020). SOFTWARE EDUCATIVO Y SU IMPORTANCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria. ISSN 2602-8166*, 4(1). <https://doi.org/10.47230/unesciencias.v4.n1.2020.211>
- Mezarina Mendoza, J. P. I., & Harumi Uchima Koecklin, K. H. (2022). Desarrollo de una aplicación móvil (app) en e-learning como instrumento de apoyo educativo en tiempos de pandemia. *Revista Odontológica Basadrina*, 6(1). <https://doi.org/10.33326/26644649.2022.6.1.1262>
- Monsalve-Maldonado, J. I., & Merchán-De Monsalve, A. E. (2020). El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Sostenibilidad, Tecnología y Humanismo*, 11(2), 74-86. <https://doi.org/10.25213/2216-1872.97>
- Pacheco, L. T. (2020). Modelo Instruccional ADDIE. *Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 2*, 7(14), 24-26. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/6093>

- Patiño-Quizhpi, D. A., Álvarez-Lozano, M. I., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *CIENCIAMATRIA*, 6(3). <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.408>
- Peralta Chang, & Eliceo Nathanael. (2019). *U-learning en las habilidades lecto-escritoras en el área de lengua y literatura*. 2019.
- Rahman, M., & Duran, M. (2022). *Deep Learning in Instructional Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7776-9.ch005>
- Rosero Morales, E. del R., Ruiz Morales, M. I., Pérez Constante, M. B., & Mayorga Jácome, L. C. (2020). Proceso didáctico y destrezas en la lectura en niños de primer año de educación básica. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(16). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.142>
- Ruiz Rivera, M. E., Torres Dávila, G., & Ruiz Lizama, E. (2021). Diseño y desarrollo de un aplicativo móvil educativo para optimizar la comunicación e interacción entre los miembros de las instituciones educativas en tiempo real. *Industrial Data*, 24(1). <https://doi.org/10.15381/idata.v24i1.19421>
- Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 101-122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- SÁNCHEZ-MARTÍNEZ, C., RICOY, M.-C., & FELIZ-MURIAS, T. (2018). Actividades y dinámicas implementadas con la tableta en un centro de educación básica de España. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844183309>
- Torres Rivera, J. L., Rodríguez Baca, L. S., Alarcón Díaz, H. H., Espinoza Zavala, E. E., & Alarcón Díaz, M. A. (2020). Tecnología y comprensión lectora. Un estudio pre experimental en educación básica. *Revista Multi-Ensayos*. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v0i0.9334>
- UNESCO. (2020). Apoyar a los docentes y al personal educativo en tiempos de crisis. *Respuesta educativa de la UNESCO a la COVID-19 Notas temáticas del Sector de Educación*, 2(2).

- UNESCO. (2021). ¿Qué hace la UNESCO en relación con el uso de las TIC en la educación? En 2021.
- Waldman, S. D. (2022). Addie Brooks. En *The Hip and Pelvis*.
<https://doi.org/10.1016/b978-0-323-76297-7.00001-0>
- Wibowo, T., & Xie, F. (2022). An RPG Game Design for English Learning using ADDIE Methods. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 8(1).
<https://doi.org/10.30738/st.vol8.no1.a11990>
- Zamora Delgado, R. I. (2020). Las ventajas de la utilización de dispositivos móviles en el proceso de aprendizaje en la educación básica. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. e-ISSN 2550-6587. URL: www.revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso, 5(1).
<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i1.2898>

Anexos: Socialización del software educativo

Figura 12

Primera interacción del software educativo con la docente.



Figura 13

Segunda interacción del software educativo con la participación de los estudiantes.



Figura 14

Interfaz gráfica del software educativo



Figura 15

Preguntas de la entrevista al docente

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Perseverancia y Cuidado
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

El propósito de la encuesta es el grado de aceptación de la Aplicación móvil, los resultados obtenidos nos ayudaran a realizar las mejoras pertinentes para mejoras permitentes con el fin de una buena interacción con os estudiantes

Entrevista a Docente

1.- Marque con una x la siguiente pregunta

¿Conoce usted acerca de los recursos educativos multimedia?

SI ()
NO (x)

2. ¿Considera usted que es necesario implementar nuevas estrategias metodológicas dentro del horario de clase por parte del docente?

SI (x)
NO ()

3.- ¿Piensa usted que promover la lectoescritura por medio de recursos educativos digitales ayuda a optimizar el aprendizaje del estudiante?

SI (x)
NO ()

4.- ¿Los docentes en la actualidad deberían ser capacitados por la institución educativa en recursos educativos digitales?

SI (x)
NO ()

5.- ¿Considera usted que es necesario integrar recursos multimedia dentro del salón de clase, de acuerdo a las temáticas de la asignatura?

SI (x)
NO ()

6.- ¿De acuerdo a su criterio cree que es necesario recurrir a nuevas propuestas o cambios a mejorar en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de herramientas educativas digitales que contengan producto multimedia?

SI (x)

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Perseverancia y Cuidado
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

NO ()

7.- Cualquier inquietud o sugerencia que permita mejorar a la herramienta para enriquecer.

Ninguna

Isabelina Dagu