



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**APLICACIÓN MÓVIL INTERACTIVA COMO ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE 8VO AÑO
"A" DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PASAJE**

**TACURI CAIMINAGUA KELVIN RENATO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**APLICACIÓN MÓVIL INTERACTIVA COMO ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE
8VO AÑO "A" DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PASAJE**

**TACURI CAIMINAGUA KELVIN RENATO
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**

**APLICACIÓN MÓVIL INTERACTIVA COMO ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE
8VO AÑO "A" DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PASAJE**

**TACURI CAIMINAGUA KELVIN RENATO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

DELGADO RAMIREZ JORGE CRISTOPHER

**MACHALA
2022**

tesis final kelvin

por KELVIN TACURI

Fecha de entrega: 24-may-2023 07:49p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2024943102

Nombre del archivo: tesis_final_entregar_Kelvin.docx (1.06M)

Total de palabras: 7705

Total de caracteres: 4242

tesis final kelvin

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Submitted to Universidad Técnica de Machala

1 Trabajo del estudiante

2%

repositorio.ug.edu.ec

2 Fuente de Internet

1%

www.ubica.ec

3 Fuente de Internet

1%

es.scribd.com

4 Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado

tesis final kelvin

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

Los que suscriben, TACURI CAIMINAGUA KELVIN RENATO, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado APLICACIÓN MÓVIL INTERACTIVA COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE 8VO AÑO "A" DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PASAJE, 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 protestad 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.



A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Kelvin Renato Tacuri C.', is written over a horizontal line.

TACURI CAIMINAGUA KELVIN RENATO

0750679540

DEDICATORIA

El proyecto de titulación presentado va direccionado a la obtención del título de Lic. De pedagogía en informática, y se refleja el esfuerzo impuesto durante los ocho periodos académicos expuestos en la distinguida UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA.

Debido a eso dedicamos este esfuerzo y proyecto de titulación a cada uno de los integrantes del grupo, a nuestra familia y docentes que nos brindaron el apoyo necesario para culminar con éxitos este proceso de educación superior.

Por último, también se la dedicaremos a cada uno de nuestros compañeros que brindaron su apoyo incondicional en los momentos más difíciles de la carrera con el apoyo incondicional de los mencionados se logró cumplir las metas propuestas.

Tacuri Caiminagua Kelvin Renato.

Autor

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecer a Dios, por todos los dones que nos brindó durante este proceso académico permitiendo así que logremos culminar con éxitos nuestros estudios en la Universidad técnica de Machala.

También cabe mencionar que sin nuestra familia y su apoyo no se lograría culminar de manera efectiva la carrera por eso también les agradecemos por todo ese esfuerzo que expusieron para lograr convertirnos en profesionales a nuestros compañeros que nos ayudaron de manera incondicional también se les agradecer por la paciencia y esfuerzo impuesto en nosotros.

Por último, agradecer a la Universidad técnica de Machala y a sus docentes quienes fueron parte de este proceso, y nos brindaron el acceso y el conocimiento que ellos tenían para lograr formar unos profesionales de éxito.

Tacuri Caiminagua Kelvin Renato.

Autor

RESUMEN

APLICACIÓN MÓVIL INTERACTIVA DE ESTUDIOS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO DE BÁSICA DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PASAJE

Autor

Tacuri Caiminagua Kelvin Renato.

Tutor:

Ing. Paucar Cordova Rosman

La sociedad actual se ha visto inmersa en uso frecuente y cotidiano de las aplicaciones móviles por lo tanto la educación también a innovado en el uso de estas como una estrategia de fortalecimiento del conocimiento que los alumnos generan en el aula, este conocimiento puede ser reforzado en casa a través de distintas aplicaciones que permiten un acceso inmediato a la información que los alumnos quieren ingresar y reforzar.

Al implementar las aplicaciones móviles dentro de los salones de clase se generan espacios interactivos y afectivos que dan paso al desarrollo de conocimiento activo y refuerzo de este, la interacción con el uso de dispositivos móviles ya es innegable que tiene un gran impacto dentro de los salones de clase, es por ello que los docentes deben estar preparados de una manera activa y tecnológica para enfrentar los problemas educativos que se van presentando con el uso tecnología en el aula.

Una vez mencionado lo siguiente se tomo como problema central de investigación ¿Cómo influye el uso de una app móvil como estrategia de retroalimentación de enseñanza, aprendizaje en las temáticas de la asignatura de Estudios Sociales con los estudiantes del 8vo año de básica?

Debido a la incorporación de las aplicaciones móviles el docente logra reforzar su contenido expuesto en la clase permitiendo así un mayor índice de participación por parte de los estudiantes, convirtiendo las asignaturas prácticamente teóricas en asignaturas didácticas e

interactivas con espacios en donde los estudiantes pueden desarrollar las actividades de una manera diferente y divertida.

Durante el proceso de investigación se utilizaron métodos teóricos y prácticos mediante el uso de la observación y los enfoques cualitativos y cualitativos que dieron paso a la obtención y análisis de los resultados, a través de ellos se identificó el problema de investigación suscitado en la institución educativa.

Mediante la encuesta aplicada se lograron observar como el uso de aplicaciones móviles como estrategia de refuerzo en el área de estudios sociales tiene un grado de aceptación de 100% por parte del docente encuestado, por otro lado los estudiantes mostraron un alto índice de satisfacción en el uso y manejo del contenido de la aplicación móvil durante el proceso de evaluación mediante la experiencia realizada, mediante la encuesta aplicada a los estudiantes se les pregunto si deseaban que la aplicación móvil será utilizada con mayor frecuencia dentro del salón de clase para el refuerzo de su conocimiento en el área de estudios sociales a lo que respondieron 17 de ellos que sí, el uso de la aplicación móvil debería ser utilizado con mayor frecuencia dejando a 9 de ellos que consideran que casi siempre deben aplicarse y solo 3 de ellos mencionaron que no debía aplicarse en aula, demostrando así la efectividad y conformidad de los estudiantes por la aplicación móvil y su contenido.

Debido a eso se concluyo que la aplicación móvil con contenido interactivo en donde incluye videos, imágenes y diferentes actividades, permitieron a los estudiantes relacionarse con el aplicativo móvil fomentando el fortalecimiento del aprendizaje de Estudios Sociales.

Índice

CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.....	10
1.1. Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	10
1.1.1 Planteamiento del problema	10
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.....	11
1.1.3 Problema central.....	11
1.1.4 Problemas complementarios	12
1.1.5 Objetivos de investigación	12
1.1.5.1 Objetivo General.....	12
1.1.5.2 Objetivos Específicos	12
1.1.6 Población y muestra	13
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.....	13
1.1.8 Descripción de los participantes.....	14
1.1.9. Características de la investigación	15
1.1.9.1. Enfoque de la investigación.....	15
1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.....	15
1.1.9.3 Método de investigación.....	16
1.2 establecimiento de requerimientos.	17
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.	18
1.3.1 Marco referencial	18

1.3.1.1 Referencias conceptuales	18
1.3.1.2 Referencias conceptuales	18
1.3.1.3 Aprendizaje de estudios sociales	18
1.1.3.3 Las TIC en el aprendizaje de estudios sociales	19
1.1.3.4 Las aplicaciones móviles como estrategia de fortalecimiento de estudios sociales..	19
1.2 Estado del arte.....	20
1.2.1 El aprendizaje de sociales mediante aplicaciones móviles	20
1.2.2 Aplicación móvil como estrategia de refuerzo en ciencias sociales.	20
1.2.3 Aprender y enseñar competencias digitales en un entorno móvil	20
Capitulo II	21
Desarrollo del prototipo.	21
2.1 Definición del prototipo.	21
2.2 Fundamentación Teórica de prototipo	21
2.3 Objetivo Del Prototipo	22
2.3.1 Objetivo General	22
2.3.2 Objetivos Específicos	23
2.4 Diseño de la aplicación educativa	23
2.5 Descripción de la aplicación.....	27
Capitulo III.....	27
3.1 Experiencia I.....	27
3.1.1 Planeación	27

3.1.2 Experimentación.....	28
3.1.3 Evaluación y reflexión.	29
3.1.3.1 Evaluación.....	29
3.2 EXPERIENCIA II.....	32
3.2.2 Experimentación.	33
3.3 EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.....	34
3.3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.	34
3.3.3 Conclusiones.	40
3.3.4 Recomendaciones.....	41
Referencias bibliográficas.....	44
Anexos.	50

ÍNDICE DE FIGURAS.

Figura 1 Colegio De Bachillerato Pasaje	11
Figura 2 Bosquejo de Inicio	24
Figura 3 Bosquejo menú de contenido	24
Figura 4 Bosquejo de la primera actividad.....	25
Figura 5 Bosquejo de los videos del prototipo	26
Figura 6 Conoce usted acerca de las aplicaciones móviles en clase	29
Figura 7 Beneficios del uso de las aplicaciones móviles	29
Figura 8 Está de acuerdo en utilizar aplicaciones móviles en el aula.....	30
Figura 9 Actividades y recursos en la aplicación móvil.....	30
Figura 10 Cambios en la aplicación móvil.....	31
Figura 11 Contenido Interactivo.....	34
Figura 12 Contenido Innovador.	35
Figura 13 Fortalecer el aprendizaje.	35
Figura 14 Retroalimentar el aprendizaje de Estudios Sociales	36
Figura 15 Contenido comprensible	36
Figura 16 Sencillo manejo de la app móvil.....	37
Figura 17 Desarrollar actividades en la aplicación móvil	37
Figura 18 Refuerzos mediante la aplicación móvil	38
Figura 19 Frecuencia en el uso de la aplicación móvil	38
Figura 20 Agregar actividades interactivas	39
Figura 21 Implementación de la encuesta a los estudiantes	50
Figura 22 Experiencia II, Implementación de la APP Móvil	50

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1 Antecedentes del Colegio De Bachillerato Pasaje.....	13
Tabla 2 Distribución de la Muestra de estudio	14
Tabla 3	28

INTRODUCCIÓN

Actualmente la educación se ha convertido en el eje principal para proporcionar a la sociedad un futuro sostenible lleno de principios y valores es por ello que la implementación de nuevas metodologías de aprendizaje o adaptaciones a las mismas es necesario debido a los diferentes avances sociales y científicos que se suman cada día para facilitar las actividades humanas.

Debido a la dificultad de los procesos de enseñar se crea la necesidad de adaptar correctamente el uso de recursos informáticos y tecnológicos que pretendan mejorar el proceso de enseñar y aprender de los educandos, dentro del grupo de recursos tecnológicos encontramos los portales web, las aplicaciones móviles y el uso de diversas páginas que facilitan la construcción e investigación de los estudiantes.

Por ello es importante mantener presente las diferentes precepciones que se disponen para el futuro por parte de los formadores con relación a las necesidades sociales, la formación necesaria para la práctica pedagógica que se relacionan con el uso de tecnología educativa entrelazadas con la didáctica y formación inclusiva (Jaramillo y Vásquez, 2019).

Hoy en día existe un sinnúmero de aplicaciones y sitios web dirigidas a actividades formativas, sin embargo, no siempre son usadas por los docentes para facilitar el trabajo en clase o por los mismos estudiantes, ya sea por desconocimiento sobre su importancia, desinformación respecto a su manejo o porque este recurso no se adapta a las necesidades del estudiantado.

Considerando este punto se logra identificar que las principales problemáticas existentes en el ámbito educativo, es por lo tanto que se propone implementar un recurso educativo para la asignatura de Estudios Sociales, al ser una materia de alta complejidad por la variedad de temarios que la componen. Para mejorar el proceso de enseñanza, aprendizaje y retroalimentación de los contenidos de esta asignatura se plantea el diseño de un prototipo de aplicación, para también de esta forma mitigar el impacto de las limitaciones educativas que han existido. Enfocándose en la utilidad e importancia que tiene las herramientas digitales para la educación y el desenvolvimiento de los estudiantes.

Mediante los diferentes apartados del proyecto se ira mostrando el análisis completo y la ejecución de la aplicación móvil interactiva. Que beneficiara de forma significativa a los estudiantes de esta comunidad educativa.

CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

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

1.1.1 Planteamiento del problema

La realidad de la educación actual en la asignatura de estudios sociales a nivel mundial abarca diferentes factores que impiden el correcto desarrollo de las habilidades y capacidades de los estudiantes, esto se presenta como un problema debido a las estrategias metodológicas que se implementan en los salones de clases, dado a que mucho de ellas aún se mantienen dentro del ámbito de la educación tradicional.

Debido a eso es común que dentro de la realidad educativa se utilicen los términos de educación innovadora y tradicional, en realidad la educación se ha mantenido implementando varios cambios en los procesos pedagógicos de enseñanza de estudios sociales, aunque no han demostrado aun un gran cambio dentro de los distintos espacios educativos las estrategias pedagógicas van mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje (Pérez, 2019).

Mediante a esto se presenta como alternativa la inclusión de aplicaciones móviles para fortalecer los procesos de enseñanza de la asignatura de estudios sociales, abarcando las actividades de la aplicación acorde a los contenidos del currículo de aprendizaje, direccionados a la resolución de problemas sociales en la actualidad, considerando que uno de los problemas principales es como implementar las aplicaciones móviles en los estudiantes como herramienta de fortalecimiento de aprendizaje.

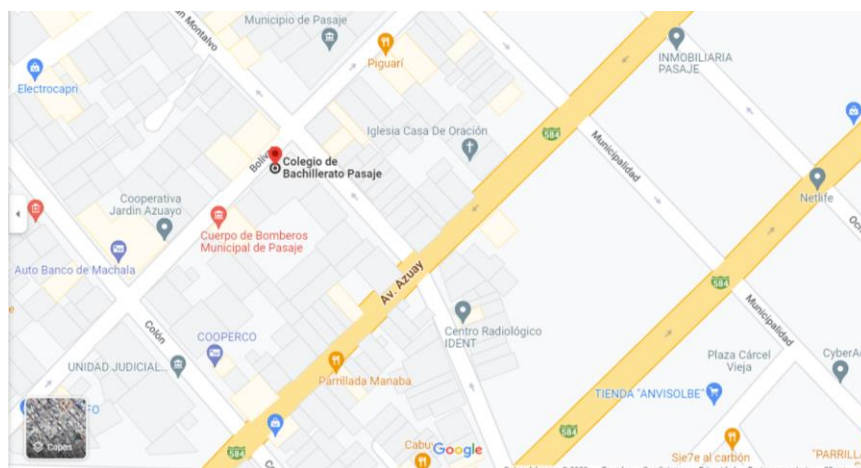
Debido a estos problemas, la gente piensa que es factible implementar diferentes avances tecnológicos que puedan facilitar las tareas de diferentes actividades en la vida diaria. Entre ellos, se encuentra el uso de aplicaciones móviles que apoyan el trabajo docente, haciendo más factible la retroalimentación del aula. Ya que permite la creación y actualización de estrategias de aprendizaje, dando paso a estimular la vitalidad del aula, una mayor interacción entre docentes y alumnos.

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio

La institución educativa de Colegio de Bachillerato Pasaje con código AMIE: 07H00831, se encuentra ubicada en las calles Juan Montalvo 109 Bolívar Y Azuay. En la ciudad de Pasaje, provincia de El Oro.

Es en esta comunidad educativa se localizó el problema en el aprendizaje en temas de la asignatura de estudios sociales, por lo que se propuso la creación de una app móvil como estrategia de enseñanza, aprendizaje y retroalimentación en la asignatura.

Figura 1 Colegio De Bachillerato Pasaje



Nota: La figura representa la ubicación geográfica del Colegio Bachillerato Pasaje Tomado de Google Maps (2021).

1.1.3 Problema central

El objeto principal de presentar un problema de investigación es ayudar a los investigadores a encontrar los déficits que se presentan en determinadas áreas es por ello por lo que es importante enriquecer los aspectos investigativos de los estudiantes actualmente (Haza y Guerra, 2020).

Mediante este concepto y la importancia de conocer el problema de investigación se plantea en forma de pregunta el siguiente problema central.

¿Cómo influye el uso de una app móvil como estrategia de retroalimentación de enseñanza, aprendizaje en las temáticas de la asignatura de Estudios Sociales con los estudiantes del 8vo año de básica?

1.1.4 Problemas complementarios

¿Qué estrategias educativas se pueden implementar para incorporar el uso de la app educativa como estrategia de refuerzo en el área de estudios sociales?

¿Cuáles son los estándares principales que debe cumplir la app educativa para que funcione como una estrategia de retroalimentación en estudios sociales?

¿Qué tipo de actividades se deben implementar para generar nuevos procesos cognitivo en el desarrollo de la asignatura?

¿Es necesario recibir una capacitación externa en el manejo de app educativas?

1.1.5 Objetivos de investigación

1.1.5.1 Objetivo General

Determinar el grado de influencia sobre el uso de una aplicación móvil como estrategia didáctica de enseñanza, aprendizaje y retroalimentación en la asignatura de Estudios Sociales de octavo año de básica del Colegio de Bachillerato Pasaje

1.1.5.2 Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de conocimiento en el uso de aplicaciones móviles de los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Diseñar un prototipo de aplicación móvil para mejorar el proceso de enseñanza, aprendizaje y retroalimentación de los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales.
- Desarrollar una aplicación móvil como estrategia de enseñanza, aprendizaje y retroalimentación.
- Conocer el grado de influencia sobre el uso de la aplicación móvil con los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

1.1.6 Población y muestra

En la presente investigación el universo se encuentra conformado por directivos, docentes y estudiantes de la Colegio De Bachillerato Pasaje”, tomando como muestra a los estudiantes de octavo año de básica y a la asignatura de Estudios Sociales.

Tabla 1 *Antecedentes del Colegio De Bachillerato Pasaje*

Nombre de la institución: COLEGIO DE BACHILLERATO PASAJE	Código AMIE: 07H00831
Dirección de ubicación: JUAN MONTALVO 109 BOLÍVAR Y AZUAY	Tipo de educación: Educación Regular
Provincia: EL ORO	Cantón: PASAJE
Parroquia: OCHOA LEON (MATRIZ)	Nivel educativo que ofrece: EGB y Bachillerato
Tipo de Unidad Educativa: Fiscal	Zona: Urbana INEC
Régimen escolar: Costa	Educación: Hispana
Modalidad: Presencial	Jornada: Vespertina
La forma de acceso: Terrestre	Número de Docentes: 21
Número de Estudiantes: 380	

Nota. La tabla muestra información del contexto educativo que se toma en cuenta para la investigación. Colegio De Bachillerato Pasaje (2022).

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación

Para la investigación se presenta una participación en el salón de clase por parte de los estudiantes de octavo año del Colegio de Bachillerato Pasaje por ello es que se ha tomado en cuenta la población y se procedió a dividirla en dos grupos:

1. Docente de Educación General Básica, el mismo que enseña la asignatura de Estudios Sociales en la Colegio De Bachillerato Pasaje.

2. Estudiantes del octavo año de básica del Colegio De Bachillerato Pasaje.

En la individualización de las unidades de investigación se presenta:

- Estudiantes de Educación General Básica, siendo estos 33 estudiantes del Colegio De Bachillerato Pasaje, en el cual se requirió tomar en cuenta la opinión sobre el uso y manejo de aplicaciones móviles.
- El docente de la asignatura de Estudios Sociales, siendo 1 persona, donde se necesitó conocer la opinión sobre el uso de las herramientas tecno-educativas y que tiempo estima para interactuar con los estudiantes.

1.1.8 Descripción de los participantes

Con una población de 709 estudiantes dentro de la institución educativa Colegio de Bachillerato Pasaje se utilizó la muestra de 33 estudiantes pertenecientes al octavo año de básica de la Colegio De Bachillerato Pasaje. El universo es pequeño y se lo ha distribuido en la siguiente tabla:

Tabla 2 *Distribución de la Muestra de estudio*

Estudiantes de la Colegio De Bachillerato Pasaje		
Género	OCTAVO EGB	Total, General
Masculino	17	33
Femenino	16	

Nota. La tabla muestra información detallada sobre la distribución de los estudiantes por sexo y grado académico. Colegio De Bachillerato Pasaje (2022).

1.1.9. Características de la investigación

1.1.9.1. Enfoque de la investigación

El desarrollo integral del presente trabajo de investigación debe ser integral por ello se utilizó la metodología cuantitativa y cualitativa con la finalidad de reforzar los datos obtenidos combinando así los datos obtenidos mediante la estadística y de manera cuantitativa la información teórica permitiendo así un análisis profundo de los resultados, logrando así un trabajo completo y eficiente para el proyecto.

Metodología Cuantitativa: Para Maldonado Pinto, (2018):

El método cuantitativo se direcciona en el uso de la recolección de datos, el análisis e interpretación con la finalidad de contestar las preguntas de investigación y contestar hipótesis establecidas previamente y está fundamentado en la medición de datos de manera numérica.

Metodología Cualitativa: Según Fassio, (2018):

El objetivo del análisis cualitativo de la investigación es facilitar la comprensión en la profundidad de los diversos puntos de vista de diferentes actores con la finalidad de generar teorías y descubrir conceptos que ayuden a confirmar de manera analítica los datos obtenidos.

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación

La investigación contara con una metodología cuantitativa y cualitativa que ayudara a fortalecer los resultados obtenidos mediante la aplicación del recurso tecno-educativo que se implementara en los estudiantes de octavo año del Colegio de Bachillerato Pasaje.

Mediante la implementación de un software educativo basado en el desarrollo de una aplicación móvil en la asignatura de estudios sociales la cual pretende fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes en base a los temas que brinda el ministerio de educación en su currículo de educación.

Para el alcance adecuado de la investigación se pretende el uso del modelo pedagógico constructivista que se direcciona al aprendizaje mediante las experiencias y conocimiento obtenidos con anterioridad y fortaleciendo con el contenido desarrollado en la aplicación

móvil de esta manera se pretende fortalecer el conocimiento de los estudiantes en el área de estudios sociales.

La teoría de aprendizaje direccionada por el constructivismo fomenta la utilización de un aprendizaje activo, debido a que menciona que la adquisición de conocimiento no se obtiene de manera pasiva, para así lograr un aprendizaje significativo, que fomenta y mejora el rendimiento de los estudiantes mediante un conocimiento previo (Tigse Parreño, 2019).

Para ello se busca que esta investigación y aplicación móvil interactiva sean de gran repercusión para los niños del octavo año de básica del Colegio De Bachillerato Pasaje, respondiendo a las principales necesidades que presentan en la asignatura de Estudios Sociales, además del fortalecimiento de su formación y participación en su salón de clases a través de la teoría constructivista, para un mejorar su rendimiento académico.

Posterior a ello, se espera que la aplicación móvil pueda ser adaptada a los diferentes años educativos de la Colegio De Bachillerato Pasaje, para que hagan uso de esta y aprendan de forma interactiva. Ya que la implementación de estrategias didácticas mediante el uso de recursos tecnológicos, dan paso a un proceso de enseñanza-aprendizaje más valorativo, a largo plazo.

1.1.9.3 Método de investigación

Las principales premisas de este trabajo de investigación se determinaron a partir de una observación directa al objeto de estudio, complementado con entrevistas dirigidas al área administrativa y equipo docente. De esta forma se seleccionó la muestra, que era la que presentaban mayores inconvenientes en su proceso de aprendizaje, para un correcto diseño de prototipo, adaptado a los requerimientos del estudiantado. Además, el análisis de contenido bibliográfico que permite fundamentar el estudio con fundamentos teóricos de diferentes autores.

Para ello se pretende implementar el método de pretest-posttest las mismas que nos permitirán fortalecer el conocimiento e impacto que tuvo el implementar la aplicación móvil como recurso de retroalimentación en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de octavo año del Colegio De Bachillerato Pasaje.

El método Pretest-Postest (RPP) se direccionan a que los encuestados realicen y califiquen los elementos de la encuesta dos veces durante el mismo periodo de aplicación posterior a la prueba enfocado en dos marcos referenciales y específicos “ahora” y “entonces” (Little et al., 2019).

El método de RPP nos permite medir los constructos dirigidos de una manera no cognitiva esto da paso a que los participantes interactúen y analicen de una forma compleja los resultados obtenidos antes y después de la prueba o encuesta que se aplica permitiendo así una recolección de datos retrospectivos en la investigación.

1.2 establecimiento de requerimientos.

La investigación esta direccionada a la creación de una aplicación móvil con la finalidad de reforzar los conocimientos en estudios sociales para ello se contó con la institución educativa y los objetivos del Mineduc para cumplir con las directrices y la aplicación móvil sea beneficiosa se verificaron los siguientes requisitos.

Requisito pedagógico.

- Revisión de las planificaciones de clase presentadas por el docente
- Análisis de los objetivos planteados por el Mineduc
- Estrategia de aprendizaje a utilizarse para la implementación de la aplicación móvil.

Requisitos técnicos.

Dentro de los requisitos técnicos a utilizarse encontramos los siguientes:

- Programa de Android estudio como plataforma de uso para la elaboración de la aplicación móvil
- Herramientas de diseño como canvas para la elaboración de las pantallas
- Dispositivos móviles que cuenten con una interfaz de gama media.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.

1.3.1 Marco referencial

1.3.1.1 Referencias conceptuales

1.3.1.2 Referencias conceptuales

1.3.1.3 Aprendizaje de estudios sociales

La enseñanza de estudios sociales es esencial hoy en día, debido a que esta signatura nos permite conocer las diferentes época y evolución con que la historia y la sociedad de lleva desarrollando, al conocer cómo ha evolucionado el desarrollo social en la actualidad nos ayuda a analizar el potencial que tienen los seres humanos y las capacidades de adaptación que estos poseen.

La sociedad actual demuestra como la educación es esencial, la importancia de la escuela y la labor que la misma representa en la formación de los ciudadanos, la educación les permite adaptar capacidades de razonamiento de manera autónoma, pero para lograr este aprendizaje es importante mantener una metodología activa y de practica en relación al aprendizaje de la catedra de ciencias sociales (Peralta Lara y Guamán Gómez, 2020).

La asignatura de estudios sociales se compromete a formar estudiantes que sean capaces de formar criterios propios durante su proceso de formación mediante el análisis de diferentes temas que abarca la asignatura llevándolos a reflexionar acerca los problemas y demandas sociales de la actualidad.

Dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje se debe conocer como los estudiantes van a aprender y las características que deben poseer los docentes para fomentar una educación de calidad y calidez, fomentando así ambientes de aprendizaje productivos en el proceso de enseñanza aprendizaje (Espinoza Freire, 2018).

El aprendizaje de estudios sociales esta direccionado a como los estudiantes están dispuestos aprender y el docente este manejando las diferentes estrategias para fomentar un aprendizaje significativo dentro del estado áulico.

1.1.3.3 Las TIC en el aprendizaje de estudios sociales

Las tecnologías de la información y la comunicación son esenciales en el desarrollo de los procesos áulicos debido a que mantiene una comunidad educativa activa, el manejo adecuado de las TIC en el aula se ha convertido en un reto docente, debido a que debe saber en que tiempo debe utilizarlas para evitar caer en la educación tradicionalista.

Las estrategias de aprendizaje irán direccionadas a mejorar y fortalecer los procesos educativos de los educandos, con la finalidad de lograr un aprendizaje responsable y autónomo en el cual logren desarrollar habilidades comunicativas y sociales, por ello es la importancia de una buena implementación de los recursos tecnológicos (Ávila Sánchez et al., 2018).

El uso adecuado de la tecnología permitirá mantener una comunicación efectiva en el aula donde el estudiante se sentirá capaz de manejar y controlar su propio aprendizaje, para ello el docente debe conocer como fomentar un aprendizaje direccionado al uso de las TIC y en que tiempos debe implementarlas para que la clase sea significativa.

Mediante una observación se pretende verificar la participación de los estudiantes dentro del aula de clase durante el proceso de enseñanza, también se pretende analizar las características del uso de Tics en los educadores, ayudando a tener una clara visión sobre el aprendizaje colaborativo dentro del salón de clase(Hurtado Bravo et al., 2019).

1.1.3.4 Las aplicaciones móviles como estrategia de fortalecimiento de estudios sociales.

En la actualidad el uso de los celulares es fundamental dentro de los procesos de enseñanza debido a la actualización y la globalización las instituciones educativas y los docentes deben mantener un adecuado autocontrol de como implementar el uso de los dispositivos móviles con la finalidad que formen parte de un proceso adecuado de enseñanza y no se conviertan en distractores en la educación.

El mundo actual se va conllevando de varios cambios dentro del ámbito de educación es por ello que los docentes contemporáneos han decidido transformar la educación mediante la practica en el campo de estudio integrando de manera significativa la tecnología o usos de dispositivos móviles que cumplan con las necesidades sociales y del estudiantado(Boude, 2021).

Actualmente la sociedad se basa en el uso excesivo de recursos tecnológicos, por ello es importante la implementación de estos recursos para fomentar un proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes, manteniendo relación con las corrientes epistemológicas y pedagógicas que permiten la interacción y construcción del conocimiento autónomo (Castro Sesme, 2019) .

La influencia actual de los recursos tecnológicos ha permitido un desarrollo favorable para la educación esta ventaja se mantiene siempre que el docente conozca como debe implementar las herramientas tecnológicas con la finalidad de fortalecer los procesos de enseñanza de estudios sociales, al ser la asignatura de estudios sociales una materia teórica se mantiene una alta relación en la implementación y uso de las aplicaciones móviles en el desarrollo de estudios sociales.

La forma de enseñanza aprendizaje va cambiando de una forma acelerada disminuyendo cada vez la brecha digital, esto se debe a varios factores del sistema educativo que se encuentran evolucionando debido a los cambios que se presentan actualmente (Santana Rivas y López Mosquera, 2021).

1.2 Estado del arte.

1.2.1 El aprendizaje de sociales mediante aplicaciones móviles

El uso de las aplicaciones móviles permite mantener una autogestión en relación con la influencia social, en el cual demuestra que los estudiantes se sienten cómodos al adoptar el aprendizaje móvil como una estrategia de aprendizaje en el área de estudios sociales (Rodríguez-Cardoso et al., 2020).

1.2.2 Aplicación móvil como estrategia de refuerzo en ciencias sociales.

La aplicación móvil funciona como un recurso didáctico que representa el proyecto de “arte medieval”, fue implementada en los estudiantes de 2do año y cumple con una alta aceptación de la precepción global en base a la utilidad de aprendizaje de los contenidos específicos con los que cuenta la aplicación móvil (Kortabitarte et al., 2018).

1.2.3 Aprender y enseñar competencias digitales en un entorno móvil

Las competencias de información del estudiante y docente se ven orientado a la creación de programas que permitan una interacción directa mediante el uso de una aplicación móvil con

la finalidad de reforzar el aprendizaje de las ciencias sociales cumpliendo con los programas disciplinares en un entorno mixto y globalizado (Pinto et al., 2020).

Capítulo II

Desarrollo del prototipo.

2.1 Definición del prototipo.

El uso de recursos tecnológicos que permitan mejorar los procesos de aprendizaje en la actualidad se basa en especial en como el docente utiliza estos recursos para fomentar un aprendizaje dirigido y significativo en el aula, es por ello que se tomó como referencia el uso de dispositivos celulares debido al gran uso que conllevan los estudiantes de este, en relación al gran uso del celular, se pretendió crear una app móvil que permita fomentar un aprendizaje interactivo en el ámbito educativo.

La aplicación móvil tiene por nombre “AprendeSC” y va dirigida a fortalecer el aprendizaje interactivo en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica, en el Colegio De Bachillerato Pasaje, el desarrollo de la aplicación móvil nace por la necesidad de aprendizaje que poseen los estudiantes al momento de fortalecer su aprendizaje en estudio sociales.

La aplicación móvil contara con actividades lúdicas que permitirán al docente ser más interactivo en el salón de clase, en la aplicación móvil se encontraran videos relacionados a la unidad 8 del libro de Estudios Sociales, acorde a los videos se encontrara una evaluación, de refuerzo que no llevara puntuación con la finalidad que el docente evalué el aprendizaje de los estudiantes y una actividad de crucigrama.

La aplicación móvil permitirá reforzar y retroalimentar el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de 8vo año de EGB, dando paso para que el docente maneje las herramientas tecnológicas de una manera amena y efectiva en el aula.

2.2 Fundamentación Teórica de prototipo

El empleo de los prototipos en su fase inicial se direcciona en motivar a los estudiantes la exploración de un recurso digital y al docente le ofrece una nueva herramienta para realizar actividades (Simanca y Blanco, 2019), logrando nuevas experiencias y mejoras para desarrollar las funcionalidades del prototipo.

(Vera, 2016), menciona que un prototipo en el sector educativo se transforma en una herramienta para medir al estudiante la parte personal es decir si le resulta agradable el uso y cognitiva la construcción de sus propios conocimientos.

Los usos de prototipos educativos pueden abarcar diversas áreas obteniendo nueva información y fomentando un aprendizaje recíproco entre docente y estudiante en la forma que va direccionada (Barahona Lagla, 2017).

Los autores (Arias y Jadán, 2019), hacen hincapié que saber sobre las necesidades del contexto donde se aplica el prototipo permite adquirir nuevas formas para identificar problemáticas no reconocidas y aplicar una solución global.

Es fundamental definir elementos característicos de la educación con el empleo de tecnología, transformándose en el pilar que sostiene a través de un análisis crítico la construcción de un proyecto educativo (Santillán y Jaramillo, 2020).

La innovación educativa ha generado nuevos espacios que se utilizan recursos digitales donde docentes y estudiantes trabajan con un aprendizaje basado en M-Learning, mediante las estrategias o actividades que realizan en el ámbito educativo (Pascuas-Rengifo et al., 2020).

Los dispositivos móviles ofrecen un nuevo escenario en el sector educativo, generando estímulos a través de los programas digitales se construyen nuevos softwares que aporte al crecimiento de la educación (Gálvez Díaz, 2020).

Conocer los aspectos tanto técnicos y teóricos en la construcción de prototipos educativos proporciona mejorar las actividades ya desarrolladas y generar cambios en la navegación o interactividad del recurso conociendo las necesidades que se requiere y haciendo un uso eficiente de los recursos que se cuenta.

2.3 Objetivo Del Prototipo

2.3.1 Objetivo General

Construir una app educativa mediante la plataforma. Android Studio que permite fortalecer el aprendizaje académico para la asignatura de Estudios Sociales del 8vo año básica del Colegio de Bachillerato Pasaje.

2.3.2 Objetivos Específicos

- Diseñar actividades enfocadas a la planificación curricular de los contenidos que estipula el Ministerio de educación para el 8vo año de básica.
- Fortalecer los procesos de aprendizaje mediante contenido multimedia que integra la app educativa.
- Valorar las funcionalidades de la app educativa mediante un test valorativo para la obtención de nuevas propuestas a futuro.

2.4 Diseño de la aplicación educativa

En la construcción de una aplicación educativa (Martínez y Herrera, 2019), mediante la interacción que integra la aplicación motivar y atraer a los usuarios mediante los niveles que tiene que cumplir el usuario.

El diseño visual hace referencia a los elementos de la interfaz la parte gráfica que los usuarios observan permite la organización y distribución de los contenidos (Crescenzi y Grané, 2016).

Es elemental después de conocer el objetivo principal del producto, delimitar al grupo dirigido y que elementos o contenidos exploraran los alumnos, además el docente será el guía que ofrezca la herramienta que le permita al alumno navega la herramienta educativa (Ruiz et al., 2021).

El diseño de la aplicación, el grupo que va dirigido, los contenidos son aspectos en la construcción de un prototipo educativo a continuación se presenta una estructura del Modelo ADDIE que permitió la construcción del presente prototipo debido a que presenta una guía didáctica que representa paso a paso los elementos que integra.

El modelo instruccional ADDIE se divide en 5 fases que se describen a continuación:

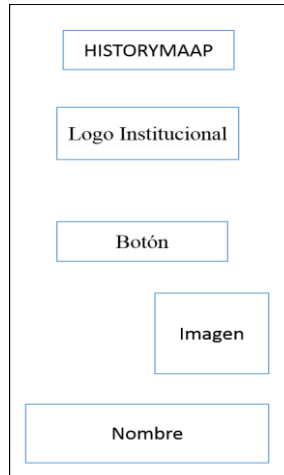
- Análisis y definición

En la fase de análisis se determinó las actividades con las que se iban a direccionar la aplicación móvil y se planteó los primeros bocetos relacionados a la construcción del prototipo para la cátedra de ciencias sociales.

- Diseño y concreción

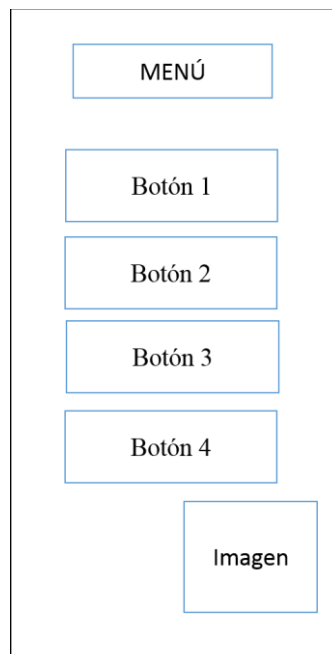
Mediante el análisis se observó que tipo de elementos llevara el prototipo de aplicación móvil y se empezó a desarrollar las primeras vistas de la misma.

Figura 2 Bosquejo de Inicio



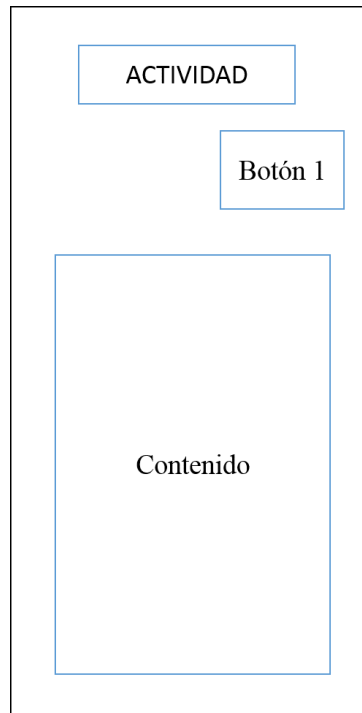
Nota: se presenta el bosquejo de la pantalla de inicio.

Figura 3 Bosquejo menú de contenido



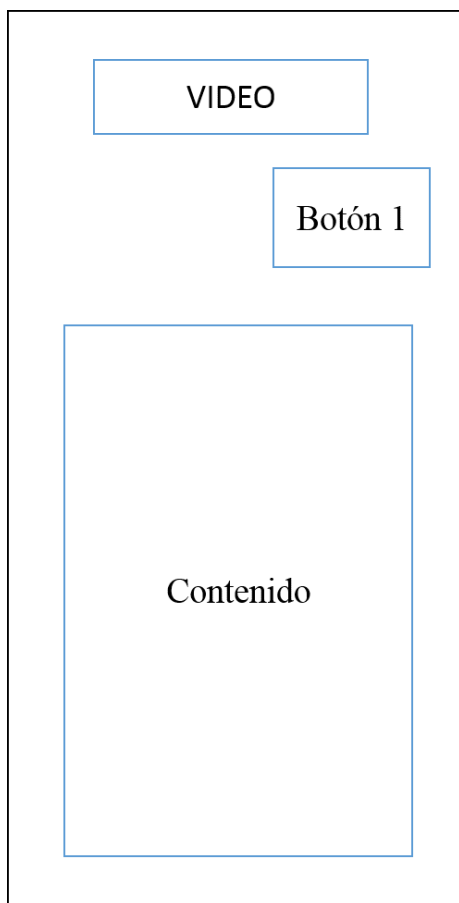
Nota: se presenta el menú de contenido que se abrirá en la aplicación móvil

Figura 4 Bosquejo de la primera actividad



Nota: se presenta el contenido teórico de la aplicación

Figura 5 Bosquejo de los videos del prototipo



Nota: se presenta el bosquejo de cómo se presentarán los videos.

- Desarrollo de la propuesta Prototipo

Una vez terminada la fase de análisis y elaboración de bocetos se procede a buscar el IDE con el cual se procederá al desenvolvimiento de la aplicación, una vez encontrado se procede a la elaboración de este.

- Implementación

Se realiza la implementación del prototipo dentro de la institución educativa en los estudiantes de 8vo de año de EGB para conocer el desenvolvimiento de la aplicación móvil

- Evaluación

Se evalúa los resultados mediante la aplicación móvil en la sección de QUIZIZ en donde se conocerá el avance que tuvieron los estudiantes mediante la estrategia aplicada de gamificación.

2.5 Descripción de la aplicación

La aplicación móvil HISTORYMAAP, se realizó mediante diferentes análisis en lo que se basaba la interacción de la aplicación con el medio estudiantil en ese caso de los estudiantes la aplicación está diseñada con una interfaz gráfica direccionada para resolver aplicar al resolver problemas de estudios sociales en la aplicación se van a mostrar diferentes pantallas en la escuela vamos a encontrar videos de actividades y una página web que nos ayudarán a entender un poco más acerca de la asignatura de estudios sociales.

Está distribuida en diferentes pantallas tiene diferentes botones las cuales nos irán guiando cada una de ellas en dónde se encontrarán lo que es la aplicación de una página web, videos educativos y contenido interactivo que facilitaran el aprendizaje de los estudiantes.

Capitulo III

3.1 Experiencia I.

3.1.1 Planeación

En la planeación se describirán las aplicaciones que se dieron pasó a la primera interacción, el uso de la aplicación HISTORYMAAP con la finalidad de conocer las mejoras pertinentes para fortalecer el uso de la aplicación dentro de las actividades de ciencias sociales.

Participantes: Docente de Ciencias Sociales, Estudiantes del 8vo año de BGU.

Instrumento de recolección de datos: Durante la primera experiencia implementando la aplicación móvil se utilizó una encuesta en la cual demuestra eran los resultados y los cambios oportunos que se solicitarán para mejorar el uso del dispositivo móvil esto con la finalidad de fortalecer el vínculo del estudiante con la aplicación la interacción se procedió a realizar de manera presencial en el salón de clases en el cual se contó con la presencia del docente del área de ciencias sociales y los estudiantes del octavo año educación general básica la aplicación fue muy muy bien recibida por parte de los estudiantes y por parte del docente se pretendió cambiar a partes en los botones, los estudiantes del octavo año BGU dieron a conocer las posturas en base al diseño de la aplicación en la cual se mostraron muy conformes al diseño de la misma, demostrando así que la aplicación está bien direccionada en base a los aspectos lúdicos y pedagógicos.

3.1.2 Experimentación.

Durante la primera interacción se enfocó en demostrar el funcionamiento de la aplicación móvil para que el docente y los estudiantes observen cuáles son las actividades que se encuentran dentro de las mismas para esto se inició con un breve saludo y agradeciendo a el docente por el tiempo prestado en su hora de clases de presentaciones Se realizaron en la plataforma de PowerPoint en las cuales se demostraron el objetivo de la aplicación móvil seguido de eso se presentó el uso y la finalidad que tienen aplicación móvil a los estudiantes de esta manera para esta manera se realizó la evaluación a través de una encuesta para conocer el nivel de satisfacción que tienen los estudiantes en visto a lo observado de la aplicación móvil.

Tabla 3

Planeación Experiencia 1.

APLICACIÓN MOVIL “HISTORYAPP”

Tiempo	Descripción de las actividades
12:30 pm – 12:50 pm	Saludo y explicación sobre el significado y uso de la aplicación móvil
12:50 pm – 14:00 pm	Presentación, descripción e inducción del prototipo “HISTORYAPP”.
14:00 pm – 15:00 pm	Interacción de el docente con el prototipo “HISTORYAPP”.
15:00 pm – 15:30 pm	Ejecución del instrumento de evaluación (Encuesta) a el docente.
15:30 pm – 16:30 pm	Finalización de la experiencia.

Nota: Cronograma de actividades realizado para llevar a cabo la experimentación I. Fuente: Elaboración propia.

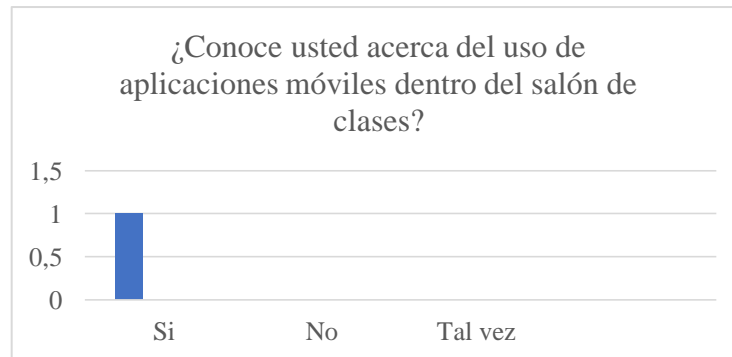
3.1.3 Evaluación y reflexión.

3.1.3.1 Evaluación

Se presentan a continuación los resultados obtenidos dentro del campo de la investigación relacionados a la funcionalidad y aceptabilidad del prototipo “HISTORYAPP”

1. ¿Conoce usted acerca del uso de aplicaciones móviles dentro del salón de clases?

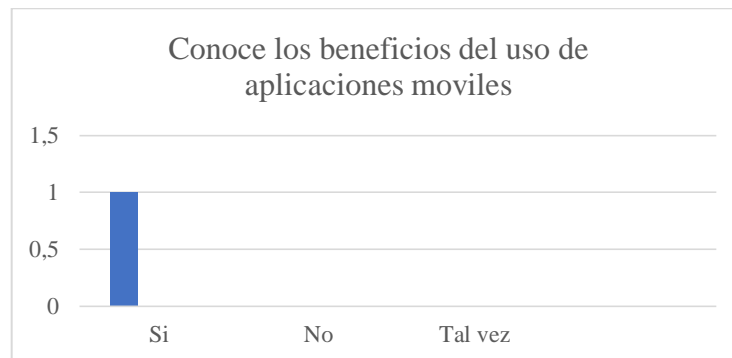
Figura 6 Conoce usted acerca de las aplicaciones móviles en clase



Análisis: El docente investigado menciona que si tiene conocimiento acerca del uso de aplicaciones móviles dentro del salón de clase.

2. ¿Conoce usted si es beneficioso implementar aplicaciones móviles para fortalecer el aprendizaje de Ciencias Sociales?

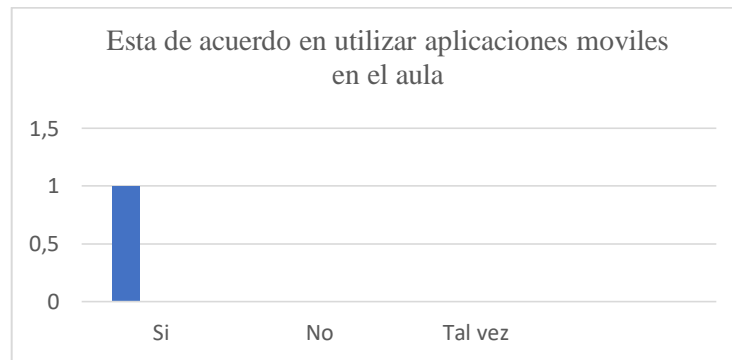
Figura 7 Beneficios del uso de las aplicaciones móviles



Análisis: El docente si conocer acerca del beneficio que pueden incorporar el utilizar aplicaciones móviles dentro del salón de clase.

3. Está de acuerdo en utilizar aplicación móvil para fortalecer el aprendizaje de ciencias sociales en los estudiantes

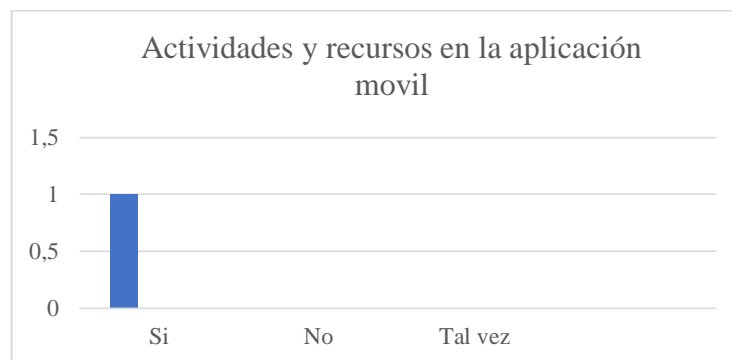
Figura 8 Está de acuerdo en utilizar aplicaciones móviles en el aula



Análisis: El docente si esta totalmente de acuerdo en utilizar las aplicaciones móviles en el aula para fortalecer el aprendizaje de sus estudiantes, tal cual lo menciona (Garay Núñez, 2020), las nuevas formas de conectividad en el ámbito educativo han propiciado que los estudiantes incorporen nuevas herramientas como las aplicaciones de dispositivos móviles en sus procesos de autogestión del conocimiento.

4. Considera usted que las actividades y recursos implementados en la aplicación móvil ayudaron al desarrollo de las habilidades para el aprendizaje y fortalecimiento de Ciencias Sociales

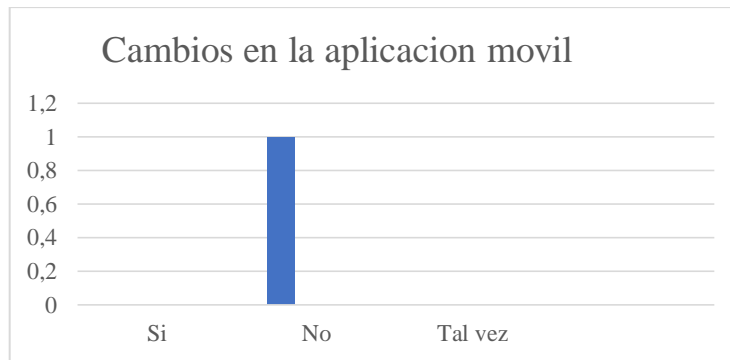
Figura 9 Actividades y recursos en la aplicación móvil



Análisis: El docente considero que las actividades y recursos utilizados e implementados dentro de la aplicación móvil son esenciales para permitir el fortalecimiento de la asignatura de estudios sociales.

5. Considera usted que se considera usted qué es pertinente realizar cambios en la aplicación móvil con relación al diseño de esta.

Figura 10 Cambios en la aplicación móvil



Análisis: El docente considero que las no es necesario realizar cambios en el prototipo de la aplicación móvil debido al contenido y las actividades que se realizan en ella, el docente menciona que está bien direccionadas y acorde al contenido que había manifestado.

Análisis general.

La aplicación móvil con direccionamiento a fortalecer el aprendizaje de estudio sociales en los estudiantes, como un recurso didáctico que permita una mayor interacción en el aula, tuvo un alto grado de aceptación, dando paso así a la interacción dos en la cual los estudiantes podrán relacionar el contenido aprendido con la aplicación móvil, reforzando así su conocimiento.

3.1.3.2 Reflexión

La aplicación móvil presentada al docente de historia dio paso analizar las posibles mejoras que deben aplicarse dentro de la aplicación móvil para conseguir una aceptación aun mayor por parte de los estudiantes, debido a que ellos serán quienes utilicen el recurso para fortalecer su conocimiento.

La aplicación móvil cuenta con una interfaz amigable y de fácil uso, con contenido interactivos y distintas actividades que se encuentran dentro de la aplicación móvil permitiendo así tener el contenido de aprendizaje al alcance de la mano y lograr que puedan reforzar su conocimiento en cualquier lugar en el que se encuentren.

La aplicación está diseñada para fomentar un aprendizaje participativo e interactivo que permita reforzar el conocimiento en el área de Ciencias Sociales, debido a que esta asignatura es teórica, tiende a que los estudiantes no la tomen con la seriedad necesaria, es por ello que conforme al trabajo continuo se demostró que la aplicación móvil cuenta con las características necesarias para fortalecer el aprendizaje en la cátedra de Ciencias Sociales.

3.2 EXPERIENCIA II

En la segunda experiencia de la investigación realizada, se realizó con el docente de la cátedra de Ciencias Sociales, y con 33 estudiantes pertenecientes al 8vo Año de EGB, se realizó en el Colegio de Bachillerato Pasaje, la aplicación Móvil HistoryAPP, fue presentada de manera presencial dentro del salón de clase.

3.2.1 Planeación.

En el segundo encuentro realizado con los estudiantes se aplicó el prototipo con la finalidad de conocer cuáles son las ventajas y desventajas que este posee al momento de reforzar las actividades y retroalimentar el contenido de la asignatura de estudios sociales la aplicación móvil cuenta con un contenido muy interactivo que permite a los estudiantes llevar el contenido a donde quiera que ellos se encuentren desde sus dispositivos móviles para las actividades a realizarse se las dividió en 3 tiempos los mismos que se detallan a continuación.

1. Inicio: En este espacio se realizó el saludo necesario, además de explicarles las actividades que se iban a realizar durante el periodo de presentación del prototipo.
2. Desarrollo: Se presentó el prototipo de la aplicación móvil, con una breve explicación de sus funcionalidades, además de instalarlas en sus dispositivos móviles para que logren analizar la app, y su contenido.
3. Finalización: Se realizó las respectivas preguntas, además de contestar las dudas planteadas por los estudiantes, luego se procedió a realizar la encuesta debida para

valorar la aplicación móvil como herramienta de fortalecimiento de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales.

3.2.2 Experimentación.

La presentación de la aplicación móvil se realizó de manera presencial se contó con 33 estudiantes los mismos que evaluaron el funcionamiento del aplicativo la aplicación móvil de esta direccionada a fortalecer el aprendizaje de la asignatura de estudios sociales con actividades que son interactivas a través del uso de crucigramas y un quiz que permitirá al estudiante estar en constante evaluación de su conocimiento.

Los estudiantes conocieron de manera directa las diferentes actividades que se podían realizar en la aplicación móvil, esto les ayudo a que se familiaricen con el funcionamiento de esta y se relacionen también con el contenido de la aplicación móvil.

Los estudiantes se encontraban motivados al observar el buen funcionamiento de la aplicación y como su contenido interactivo los ayuda a centrarse en aprender, además mencionaron que el uso de las actividades era muy sencillo de comprender y los videos los ayudaban a entender directamente el contenido del libro.

3.2.3 Evaluación y Reflexión.

3.2.3.1 Evaluación.

La aplicación móvil es muy interactiva acorde a las actividades observadas dentro del aula clase, se observó cómo los estudiantes interactuaban de manera muy profunda con el contenido que se encontraba dentro de la aplicación móvil, además los estudiantes se sintieron familiarizado con el contenido que esto les permitió entender de una manera mejor lo que la aplicación mostraba en sus actividades.

3.2.3.2 Reflexión.

La aplicación móvil demostró ser un gran motor de ayuda para el docente debido a su contenido y la familiarización de los estudiantes con la aplicación dado a que con el uso continuo de su celular demostró la importancia del uso de tecnología en el aula clase, también se analizó que los estudiantes se presentan más activos cuando se usa tecnología educativa en el aula.

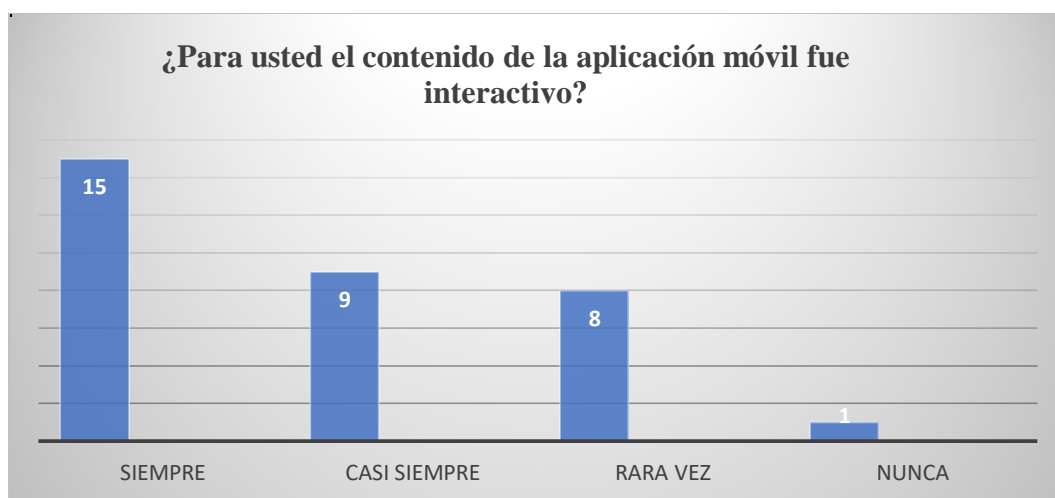
3.3 EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

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

La aplicación móvil contó con una encuesta que dio paso a conocer el nivel de aceptación de los estudiantes en base al diseño y contenido que esta posee, y cómo influye el uso de las aplicaciones móviles en su proceso de retroalimentación o refuerzo dentro de la asignatura de estudio sociales.

1. ¿Para usted el contenido de la aplicación móvil fue interactivo?

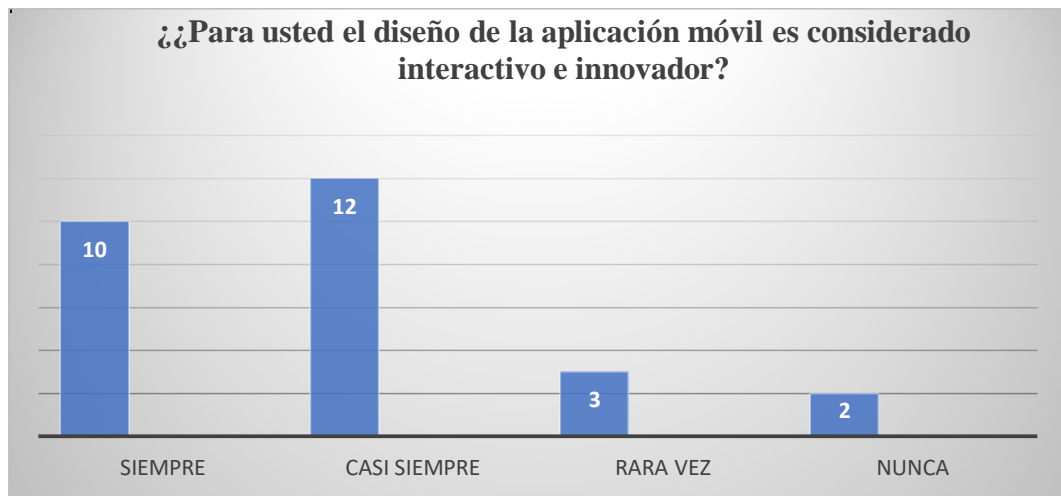
Figura 11 Contenido Interactivo



Análisis: Dentro de la revisión de los resultados obtenidos a través de los 33 estudiantes encuestados se obtuvo que, 15 de ellos nos mencionaron que consideraban el contenido interactivo y solo uno de ellos menciona que el contenido nunca le pareció interactivo dejando como evidencia que la aplicación móvil si obtuvo un impacto en los estudiantes.

2. ¿Para usted el diseño de la aplicación móvil es considerado interactivo e innovador?

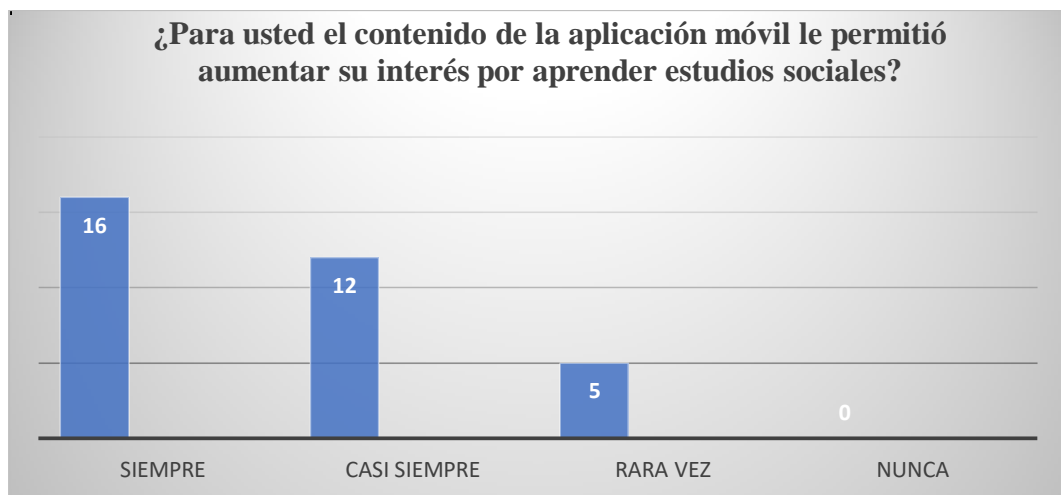
Figura 12 Contenido Innovador.



Análisis: Se evidencio los siguientes resultados mediante la pregunta en la que se manifiesta si el diseño de la aplicación móvil es interactiva, aplicada a 33 estudiantes en donde se obtuvo que 12 estudiantes mencionaron que el contenido y la idea de la aplicación móvil era innovadora e interactiva dejando un solo estudiante insatisfecho definitivamente con el contenido innovador de la aplicación móvil.

3. ¿Para usted el contenido de la aplicación móvil le permitió aumentar su interés por aprender estudios sociales?

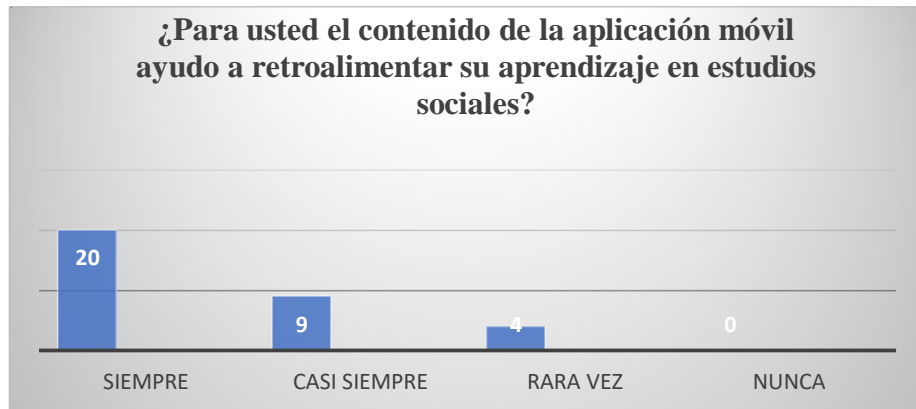
Figura 13 Fortalecer el aprendizaje.



Análisis: Se reviso mediante resultados a los 3 estudiantes encuestados que 16 de ellos, consideran que la aplicación móvil les ayudo a reforzar y fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales dejando un solo estudiante insatisfecho.

4. ¿Para usted el contenido de la aplicación móvil ayudo a retroalimentar su aprendizaje en estudios sociales?

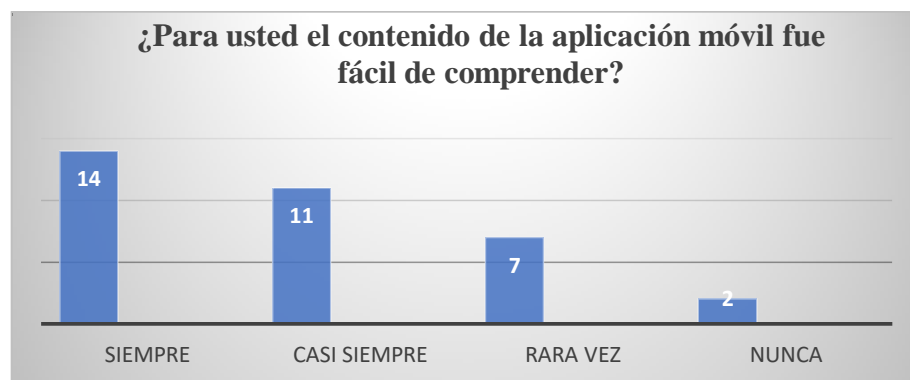
Figura 14 Retroalimentar el aprendizaje de Estudios Sociales



Análisis: Mediante los resultados obtenidos a los 33 encuestados se encontró que 20 de ellos considero que la aplicación móvil si ayuda a retroalimentar el contenido expuesto por el docente dejando a 5 de ellos considerando que rara vez lo logro hacer, demostrando que la aplicación móvil si tuvo un impacto de acogida en los estudiantes del octavo año de EGB.

5. ¿Para usted el contenido de la aplicación móvil fue fácil de comprender?

Figura 15 Contenido comprensible

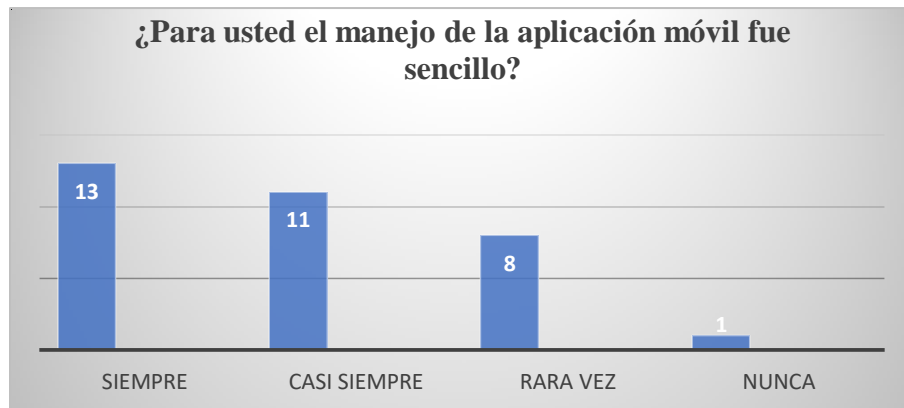


Análisis: Mediante el análisis realizado a los 33 estudiantes encuestados se obtuvo que 14 de ellos considero que el contenido era sencillo de entender mientras 11 de ellos mencionaron

que casi siempre dejando dos estudiantes no satisfechos en el contenido de la aplicación móvil.

6. ¿Para usted el manejo de la aplicación móvil fue sencillo?

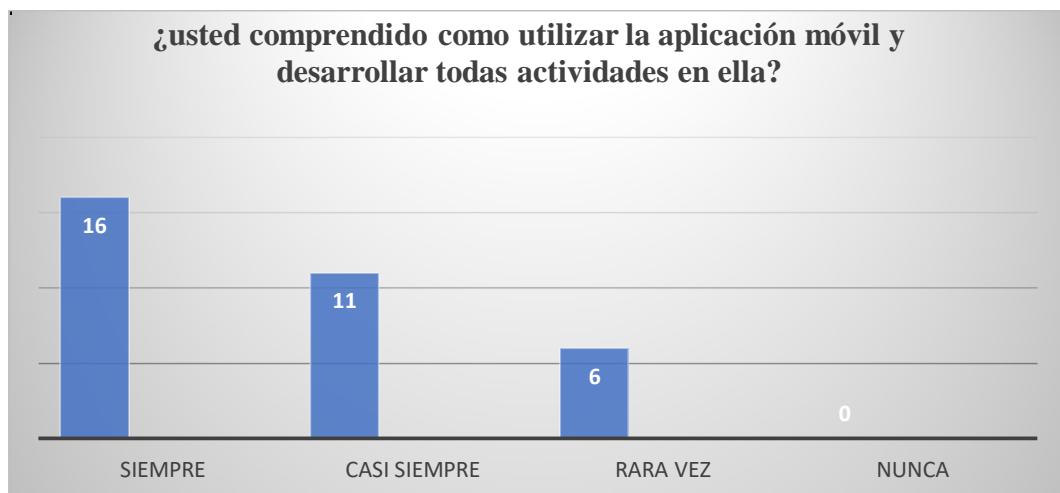
Figura 16 Sencillo manejo de la app móvil



Análisis: Se evidencio dentro la encuesta realizada a 33 estudiantes los siguientes resultados en donde, 13 de ellos manifestaron que la aplicación móvil es de un uso muy sencillo, y entendible mientras que 11 de los estudiantes consideraron que casi siempre dejando un solo estudiante insatisfecho.

7. ¿usted comprendido como utilizar la aplicación móvil y desarrollar todas actividades en ella?

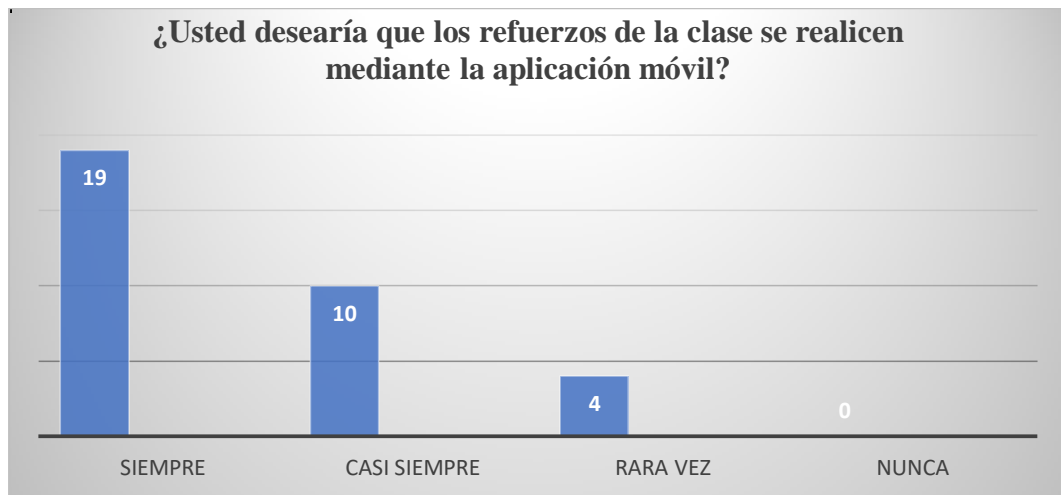
Figura 17 Desarrollar actividades en la aplicación móvil



Análisis: Dentro de los 33 estudiantes encuestados se presentaron los siguientes resultados, 16 de ellos consideran que desearían desarrollar actividades dentro de la aplicación móvil y solo seis de ellos mencionaron que rara vez quisieran realizar actividades en la aplicación.

8. ¿Usted desearía que los refuerzos de la clase se realicen mediante la aplicación móvil?

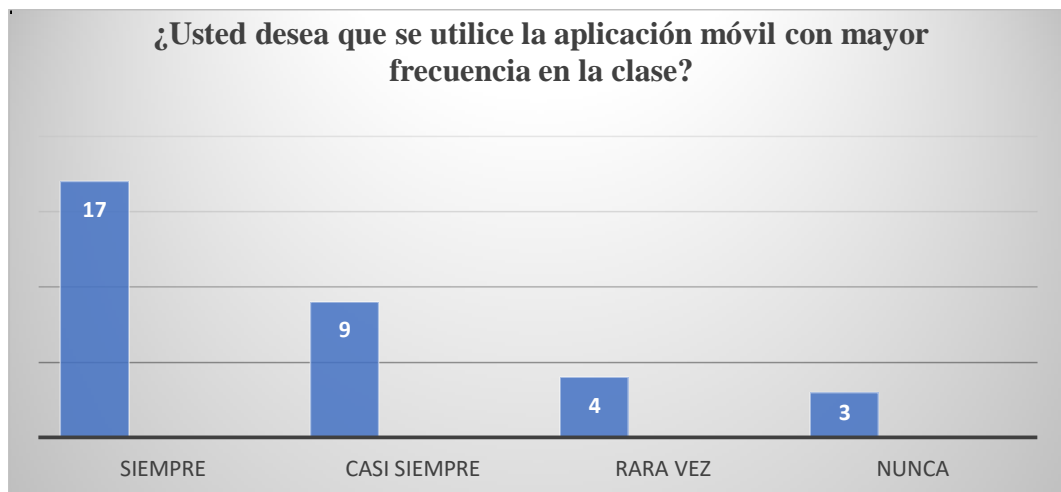
Figura 18 Refuerzos mediante la aplicación móvil



Análisis: Mediante la revisión realizada a los resultados en la encuesta planteada a 33 estudiantes se manifestó que 19 estudiantes mencionaron que si desean recibir refuerzos mediante el uso de la aplicación móvil y solo cuatro de ellos sienten que deberían realizarlo rara vez.

9. ¿Usted desea que se utilice la aplicación móvil con mayor frecuencia en la clase?

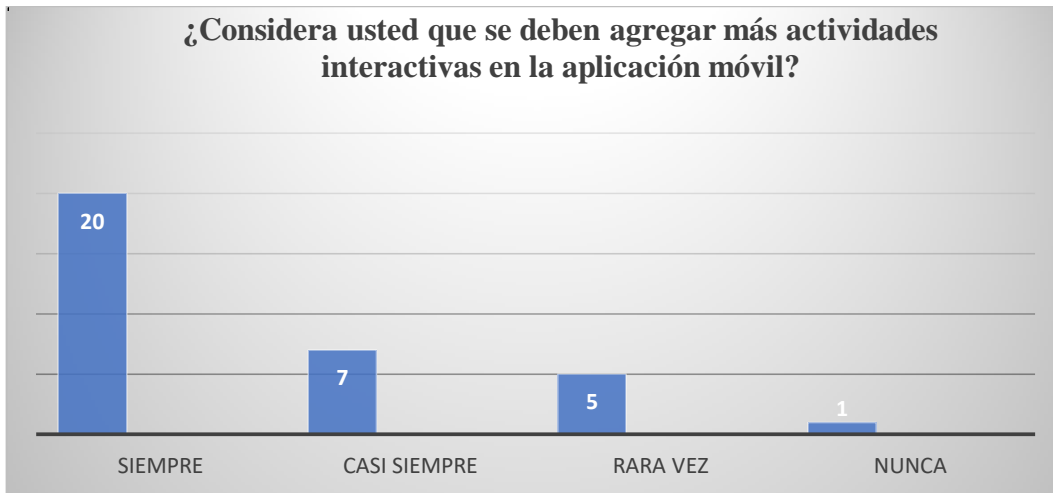
Figura 19 Frecuencia en el uso de la aplicación móvil



Análisis: Mediante la revisión de los resultados a 33 estudiantes encuestados se obtuvo que 17 de ellos consideran que deben utilizar la aplicación móvil con una mayor frecuencia mientras que 3 de ellos no consideran que deban volver a usarla.

10. ¿Considera usted que se deben agregar más actividades interactivas en la aplicación móvil?

Figura 20 Agregar actividades interactivas



Análisis: Mediante la revisión de resultados en la encuesta aplicada a 33 estudiantes, se obtuvo que 20 de ellos consideran que deben agregarse más actividades interactivas mientras que tres de ellos consideran que las actividades establecidas son suficientes para fortalecer su aprendizaje.

3.3.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo.

Después de un análisis detallado de las encuestas realizadas a los estudiantes se puede tomar en cuenta algunos aspectos que se pueden agregar a la aplicación móvil para fortalecer el contenido y su nivel de interactividad en clase.

1. Que la aplicación móvil cuente con puntuación en las diferentes actividades de evaluación como son el crucigrama.
2. Que cuente con más contenido multimedia como son sonido e imágenes en 3ra dimensión.
3. Que el diseño sea mejorado de tal manera que se pueda utilizar también con estudiantes de grados inferiores.
4. Que tenga espacios en los cuales se pueden realizar consultas al diseñador.

3.3.3 Conclusiones.

Basándonos en los objetivos específicos realizados y planteados dentro de la investigación se puede concluir lo siguiente.

- Se analizo a través de una entrevista el nivel conocimiento que tienen los docentes y estudiantes acerca del uso de las aplicaciones móviles dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, logrando identificar que los docentes y estudiantes no han utilizado aplicaciones móviles para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de sociales.
- Se realizó la aplicación móvil con contenido interactivo en donde incluye videos, imágenes y diferentes actividades, permitieron a los estudiantes relacionarse con el aplicativo móvil fomentando el fortalecimiento del aprendizaje de Estudios Sociales.
- La aplicación móvil se desarrolló como una estrategia de fortalecimiento de conocimiento dentro de la asignatura de Estudios Sociales, con la finalidad de conseguir que los estudiantes se interesen con el contenido que brinda la aplicación móvil y de eso paso generar mayor interacción en el aula.
- Se realizó una encuesta con la finalidad de conocer cuál es el grado de influencia que tuvo la aplicación móvil con los estudiantes de octavo año de educación básica, por lo que se logró destacar el gran nivel de aceptación que tubo y como cambio la forma de aprender y reforzar su aprendizaje dentro del área de Estudios Sociales.

3.3.4 Recomendaciones.

Con relación al proyecto de investigación y basados en los objetivos específicos y resultados obtenidos en la misma se puede recomendar que:

- Los docentes se encuentren capacitados en cómo se pueden adaptar las aplicaciones móviles dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como una estrategia de retroalimentación con el fin de conseguir excelentes resultados al aplicar la app móvil.
- Los estudiantes conozcan las funcionalidades de la aplicación móvil y sigan la secuencia que el docente lleva con su contenido clase, para evitar confusiones al adelantar contenido que luego no permitirá la comprensión de este.
- Los docentes y estudiantes determinen tiempos específicos al uso e implementación de la aplicación móvil para evitar caer en la rutina y convertir el recurso de retroalimentación en un recurso tradicional, cambiando así la forma en que la aplicación móvil logre fortalecer el conocimiento de los estudiantes.
- Los docentes se mantengan en constante relación con los recursos tecnológicos, además de una capacitación que les permita incluir el uso de aplicaciones móviles dentro del salón de clase, para fomentar y fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de EGB.

3.3.3 Conclusiones.

Basándonos en los objetivos específicos realizados y planteados dentro de la investigación se puede concluir lo siguiente.

- Se analizo a través de una entrevista el nivel conocimiento que tienes los docentes y estudiantes acerca del uso de las aplicaciones móviles dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, logrando identificar que los docentes y estudiantes no han utilizado aplicaciones móviles para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de sociales.
- Se realizo la aplicación móvil con contenido interactivo en donde incluye videos, imágenes y diferentes actividades, permitieron a los estudiantes relacionarse con el aplicativo móvil fomentando el fortalecimiento del aprendizaje de Estudios Sociales.
- La aplicación móvil se desarrolló como una estrategia de fortalecimiento de conocimiento dentro de la asignatura de Estudios Sociales, con la finalidad de conseguir que los

estudiantes se interesen con el contenido que brinda la aplicación móvil y de eso paso generar mayor interacción en el aula.

- Se realizo una encuesta con la finalidad de conocer cuál es el grado de influencia que tuvo la aplicación móvil con los estudiantes de octavo año de educación básica, por lo que se logró destacar el gran nivel de aceptación que tubo y como cambio la forma de aprender y reforzar su aprendizaje dentro del área de Estudios Sociales.

3.3.4 Recomendaciones.

Con relación al proyecto de investigación y basados en los objetivos específicos y resultados obtenidos en la misma se puede recomendar que:

- Los docentes se encuentren capacitados en cómo se pueden adaptar las aplicaciones móviles dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como una estrategia de retroalimentación con el fin de conseguir excelentes resultados al aplicar la app móvil.
- Los estudiantes conozcan las funcionalidades de la aplicación móvil y sigan la secuencia que el docente lleva con su contenido clase, para evitar confusiones al adelantar contenido que luego no permitirá la comprensión de este.
- Los docentes y estudiantes determinen tiempos específicos al uso e implementación de la aplicación móvil para evitar caer en la rutina y convertir el recurso de retroalimentación en un recurso tradicional, cambiando así la forma en que la aplicación móvil logre fortalecer el conocimiento de los estudiantes.
- Los docentes se mantengan en constante relación con los recursos tecnológicos, además de una capacitación que les permita incluir el uso de aplicaciones móviles dentro del salón de clase, para fomentar y fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de EGB.

Referencias bibliográficas

- Arias, H., y Jadán, J. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *Hamut' Ay*, 5(2), 7. <https://doi.org/10.21503/hamu.v5i2.1617>
- Ávila Sánchez, D. E., Costa Samaniego, C. del C., Macao Naula, J. E., y Charchabal Pérez, D. (2018). Estrategias metodológicas colaborativas para mejorar el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado en el Ecuador. *Olimpia: Publicación Científica de La Facultad de Cultura Física de La Universidad de Granma*, ISSN-e 1817-9088, Vol. 15, N°. 50 (Julio - Septiembre (2018)), 2018, Págs. 272-272, 15(50), 272-272.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6585408&info=resumen&idioma=SPA>
- Barahona Lagla Nidia Ximena. (2017, February). *Applications (app/aplicaciones móviles) en el proceso enseñanza- aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa "Los Shyris", D.M. Quito, periodo 2016*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/9068/1/T-UCE-0010-1591.pdf>
- Boude, O. R. (2021). Diseño de estrategias de aprendizaje móvil en educación superior a través de un proceso de formación docente. *Formación Universitaria*, 14(2), 181-188. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062021000200181>
- Castro Sesme, P. M. (2019). *Recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo en estudios sociales*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/41203>
- Crescenzi, L., y Grané, M. (2016). An analysis of the interaction design of the best educational apps for children aged zero to eight. *Comunicar*, 24(46), 77-85. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-08>
- Espinoza Freire, E. E. (2018). Los medios como componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudios sociales en Machala, Ecuador. *Maestro y Sociedad*, 15(3), 359-373. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/3907>
- Fassio, A. N. (2018). *REFLEXIONES ACERCA DE LA METODOLOGIA CUALITATIVA PARA EL ESTUDIO DE LAS ORGANIZACIONES REFLECTIONS ABOUT*

QUALITATIVE METHODOLOGY FOR ORGANIZATIONAL STUDIES. 76.
<https://doi.org/10.24215/23143738e028>

Garay Núñez, J. R. (2020). 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), 50. <https://doi.org/10.23913/RIDE.V10I20.594>

Hurtado Bravo, N. A., Ruiz Torres, A. L., y Alvarez Lima, H. (2019). *La realidad aumentada en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias Sociales*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/41827>

Jaramillo, T. G., y Vásquez, A. A. (2019). Perceptions of Future Teachers on the Use of Technology in Early Childhood Education. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(e23). <https://doi.org/10.24320/REDIE.2019.21.E23.2034>

Kortabitarte, A., Gillate, I., Luna, Ú., y Ibáñez Etxeberria, Á. (2018). Las aplicaciones móviles como recursos de apoyo en el aula de Ciencias Sociales : estudio exploratorio con el app “Architecture gothique/romane” en Educación Secundaria. *Ensayos : Revista de La Escuela Universitaria de Formación Del Profesorado de Albacete*. <https://doi.org/10.18239/ENSAYOS.V33I1.1743>

Leyva Haza Julio, y Guerra Véliz Yusimí. (2020, June 22). *Objeto de investigación y campo de acción: componentes del diseño de una investigación científica*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742020000300241

Little, T. D., Chang, R., Gorrall, B. K., Waggenpack, L., Fukuda, E., Allen, P. J., y Noam, G. G. (2019). The retrospective pretest–posttest design redux: On its validity as an alternative to traditional pretest–posttest measurement: *Https://Doi.Org/10.1177/0165025419877973*, 44(2), 175–183. <https://doi.org/10.1177/0165025419877973>

Maldonado Pinto Jorge Enrique. (2018, July). *Metodología de la investigación social: Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=FTSjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=que+es+la+metodolog%C3%ADa+cuantitativa&ots=619N6LLCZ3&sig=sudnbnrFXH>

kYJSYR6tneGqZr8oa0#v=onepage&q=que%20es%20la%20metodolog%C3%ADa%20cuantitativa&f=false

- Martínez, G., y Herrera, J. (2019). *Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería*. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v45n3/0718-0705-estped-45-03-115.pdf>
- Peralta Lara, D. C., y Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2–10. <https://doi.org/10.51247/ST.V3I2.62>
- Pérez, A. A. D. (2019). Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales. *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 2(1), 21–35. <https://doi.org/10.5377/RECSP.V2I1.8164>
- Pinto, M., Gómez Hernández, J. A., Fernández-Pascual, R., y Caballero-Mariscal, D. (2020). Aprender y enseñar competencias digitales en un entorno móvil: avances de una investigación aplicada a profesorado y alumnado universitario de Ciencias Sociales. *Journal of Librarianship and Information Science*, 52(1), 208–223. <https://doi.org/10.1177/0961000618788726>
- Rodríguez-Cardoso, Ó. I., Ballesteros-Ballesteros, V. A., y Lozano-Forero, S. (2020). Tecnologías digitales para la innovación en educación: una revisión teórica de procesos de aprendizaje mediados por dispositivos móviles. *Uniwersytet Śląski*, 28, 343–354. <https://doi.org/10.2/JQUERY.MIN.JS>
- Ruiz, M., Torres, G., y Ruiz, 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), 277–307. <https://doi.org/10.15381/IDATA.V24I1.19421>
- Santana Rivas, S. A., y López Mosquera Andrea Katherine. (2021). *LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES PARA LOS ESTUDIANTES DE 10MO AÑO*

Santillán, P., y Jaramillo, E. (2020). STEAM como metodología activa de aprendizaje en la educación superior. *Polo Del Conocimiento*, Vol. 5(08), 467–492.
<https://doi.org/10.23857/pc.v5i8.1599>

Simanca, F., y Blanco, F. (2019). Desarrollo de competencias lecto-escriturales mediante un prototipo de sistema de información. *Revista Vínculos*, 16(1), 29–41.
<https://doi.org/10.14483/2322939x.15073>

Tigse Parreño Cristian Marcelo. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 2(1), 25–28.
<https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4>

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

DEDICATORIA	1
AGRADECIMIENTO	2
RESUMEN.....	3
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.....	10
1.1. Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	10
1.1.1 Planteamiento del problema	10
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio	11
1.1.3 Problema central.....	11
1.1.4 Problemas complementarios	12
1.1.5 Objetivos de investigación	12
1.1.6 Población y muestra	13
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.....	13
1.1.8 Descripción de los participantes.....	14
1.1.9. Características de la investigación	15
1.2 establecimiento de requerimientos.	17
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.	18
1.3.1 Marco referencial	18
1.3.1.2 Referencias conceptuales	18
1.3.1.3 Aprendizaje de estudios sociales.....	18
1.1.3.3 Las TIC en el aprendizaje de estudios sociales	19
1.1.3.4 Las aplicaciones móviles como estrategia de fortalecimiento de estudios sociales. .	19
1.2 Estado del arte.....	20
1.2.1 El aprendizaje de sociales mediante aplicaciones móviles	20
1.2.2 Aplicación móvil como estrategia de refuerzo en ciencias sociales.	20
1.2.3 Aprender y enseñar competencias digitales en un entorno móvil	20
Capitulo II	21
Desarrollo del prototipo.	21
2.1 Definición del prototipo.	21
2.2 Fundamentación Teórica de prototipo	21
2.3 Objetivo Del Prototipo	22

2.3.1 Objetivo General	22
2.3.2 Objetivos Específicos	23
2.4 Diseño de la aplicación educativa	23
2.5 Descripción de la aplicación.....	27
Capitulo III.....	27
3.1 Experiencia I.....	27
3.1.1 Planeación	27
3.1.2 Experimentación.....	28
3.1.3 Evaluación y reflexión.	29
3.1.3.1 Evaluación.....	29
3.2 EXPERIENCIA II.....	32
3.2.2 Experimentación.	33
3.3 EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.....	34
3.3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.	34
3.3.3 Conclusiones.	40
3.3.4 Recomendaciones.....	41
Referencias bibliográficas.....	44
Anexos.	50

Anexos.

Figura 21 Implementación de la encuesta a los estudiantes



Figura 22 Experiencia II, Implementación de la APP Móvil

