



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS SOCIALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN SOCIAL**

PROPUESTA PRÁCTICA DEL EXAMEN COMPLEXIVO

TÍTULO:

**APLICACIONES MÓVILES EN EL PROCESO ACADÉMICO DE
LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE LA CARRERA
COMUNICACIÓN SOCIAL.**

Autoras:

**MACÍAS HIDALGO ADRIANA INÉS
SILVA LEÓN EVELYN INÉS**

Tutor:

PAGUAY BALLADARES WASHINGTON JAVIER, MSC.

Año:

2018

MILAGRO - ECUADOR

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabrizio Guevara Viejó, PhD.

RECTOR

Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **MACÍAS HIDALGO ADRIANA INÉS** en calidad de autoras y titulares de los derechos morales y patrimoniales de la alternativa de Titulación – Emprendimiento, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Emprendimiento realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación **SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN, GESTIÓN, MEDIOS Y TECNOLÓGICAS** de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, a los 18 días del mes de Diciembre de 2018



Firma del Estudiante

MACÍAS HIDALGO ADRIANA INÉS

CI: 0916958739

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabricio Guevara Viejó, PhD.

RECTOR

Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **SILVA LEÓN EVELYN INÉS** en calidad de autoras y titulares de los derechos morales y patrimoniales de la alternativa de Titulación – Emprendimiento, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Emprendimiento realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación **SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN, GESTIÓN, MEDIOS Y TECNOLÓGICAS** de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, a los 18 días del mes de Diciembre de 2018



Firma del Estudiante

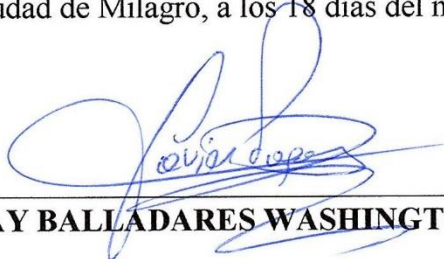
SILVA LEÓN EVELYN INÉS

CI: 0929135663

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Yo, **PAGUAY BALLADARES WASHINGTON JAVIER, MSC** en mi calidad de tutor del Proyecto de Investigación, elaborado por el estudiante **MACÍAS HIDALGO ADRIANA INÉS Y SILVA LEÓN EVELYN INÉS**, cuyo tema de trabajo de Titulación es **APLICACIONES MÓVILES EN EL PROCESO ACADEMICO**, que aporta a la Línea de Investigación **SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN, GESTIÓN, MEDIOS Y TECNOLÓGICAS** previo a la obtención del Grado **PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL**; trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Emprendimiento de la Universidad Estatal de Milagro.

En la ciudad de Milagro, a los 18 días del mes de Diciembre de 2018.



PAGUAY BALLADARES WASHINGTON, MSC.

Tutor

C.I.: 1202983654

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

PAGUAY BALLADARES WASHINGTON JAVIER

MACIAS ARROYO FRANKLIN GREGORIO

ROSERO CONSTANTE LUIS ROSERO

Luego de realizar la revisión del Proyecto de investigación, previo a la obtención del título (o grado académico) de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL presentado por la señora MACÍAS HIDALGO ADRIANA INÉS.

Con el tema de trabajo de Titulación: APLICACIONES MÓVILES EN EL PROCESO ACADEMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE LA CARRERA COMUNICACIÓN SOCIAL.

Otorga al presente Proyecto de Investigación, las siguientes calificaciones:

Estructura	[80]
Defensa oral	[20]
Total	[100]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) APROBADO

Fecha: 18 de Diciembre de 2018.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos
Presidente	WASHINGTON JAVIER PAGUAY BALLADARES
Secretario /a	FRANKLIN GREGORIO MACIAS ARROYO
Integrante	LUIS ARTURO ROSERO CONSTANTE

Firma



Three handwritten signatures in blue ink are present, each written over a horizontal line. The first signature is the most prominent and appears to be 'Washington Paguay Balladares'. The second signature is less legible but appears to be 'Franklin Gregorio Macias Arroyo'. The third signature is also less legible but appears to be 'Luis Arturo Rosero Constante'.

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

PAGUAY BALLADARES WASHINGTON JAVIER

MACIAS ARROYO FRANKLIN GREGORIO

ROSETO CONSTANTE LUIS ROSETO

Luego de realizar la revisión del Proyecto de investigación, previo a la obtención del título (o grado académico) de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL presentado por la señora SILVA LEÓN EVELYN INÉS.

Con el tema de trabajo de Titulación: APLICACIONES MÓVILES EN EL PROCESO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL.




Otorga al presente Proyecto de Investigación, las siguientes calificaciones:

Estructura	[80]
Defensa oral	[20]
Total	[100]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) APROBADO.

Fecha: 18 de Diciembre de 2018.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	WASHINGTON JAVIER PAGUAY BALLADARES	
Secretario /a	FRANKLIN GREGORIO MACIAS ARROYO	
Integrante	LUIS ARTURO ROSETO CONSTANTE	

DEDICATORIA

Doy gracias a Dios por permitirme llegar hasta este momento importante de mi culminación en mi carrera universitaria. Nada más gratificante que la felicidad que se comparte con toda mi familia...

A mis padres Fortunato Macías y Juana Hidalgo, por brindarme sus consejos, sus valores, recordando que el esfuerzo con perseverancia posibilitó la consecución de todos mis objetivos y sobre todo el amor inmenso que sienten haciendo de mí una persona de bien. A mi esposo Eric Acosta, por apoyarme en todo momento de mi carrera universitaria. A mis hijos Erica, Adrián y Jesús Acosta Macías, porque sacrifiqué ese tiempo que a ellos le pertenecían. A mi hermana Rosario, por brindarme ese apoyo incondicional cuando ella debía de disfrutar su tiempo en sus actividades por cuidar a mis hijos, junto a esta unión de apoyo mis hermanos Anderson y Steeven. A mi mejor amiga Esther, por estar ahí en las buenas y en las malas con ese apoyo incondicional.

Y sin olvidar mencionar a mi compañera de trabajo Evelyn Silva, quien de manera conjunta trabajamos en esta investigación con lo cual concluimos con éxito nuestros estudios universitarios.

Adriana Macías H.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto principalmente a DIOS por darme la vida, fortaleza y sabiduría para haber culminado con éxito este trabajo. A mi padre José Luis Silva Salgado, que aunque no se encuentre hoy con vida, sé que desde el cielo se sentirá orgulloso de mi. A mi madre Jenny Marina León Miranda, quien siempre me apoya en todo. A mi hermano Luis Andrés Silva León, un motivador para conseguir este logro profesional.

A mi familia que está compuesta por mi esposo Gabriel Alexander Viteri Morales y mi hijo José Gabriel Viteri Silva, los seres más importantes en mi vida. A mi suegra Elvia Morales Zúñiga por brindarme buenos consejos. A mis amigas y compañeras que me acompañaron en esta etapa universitaria, con quienes compartimos muchas cosas.

Por último, a la Universidad Estatal de Milagro “UNEMI” y al profesor amigo Msc. Javier Paguay Balladares quien guió este trabajo de investigación.

Evelyn Silva L.

AGRADECIMIENTO

Damos gracias a la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI), por tener excelentes docentes, de quienes pudimos adquirir conocimientos durante el transcurso de cada semestre, formándonos como verdaderas profesionales de la rama de Comunicación Social, entre ellos el Lcdo. Luis Rosero Constante, Msc., por su ardua labor al transmitirnos sus sapiencias. Al Lcdo. Washington Paguay, Msc., por guiarnos en la investigación y desarrollo de nuestra tesina y así culminar de forma exitosa.

Adriana Macías H.

Evelyn Silva L.

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR.....	i
DERECHOS DE AUTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR.....	v
DEDICATORIA	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
ÍNDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	2
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	2
CAPÍTULO II.....	5
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	5
CAPÍTULO III	14
METODOLOGIA.....	14
CONCLUSIÓN.....	19
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	20
ANEXOS	23

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1	Aprendizaje móvil.....	26
Cuadro No. 2	Aplicaciones móviles en el proceso académico.....	27
Cuadro No. 3	Descarga de aplicaciones por parte de los educandos.....	28
Cuadro No. 4	Plataformas con contenido audiovisual gratuito y permanente.....	29
Cuadro No. 5	Reconocimiento de abreviatura APPS (aplicaciones).....	30
Cuadro No. 6	Definición de aplicación móvil.....	31
Cuadro No. 7	Cantidad de aplicaciones móviles de educandos.....	32
Cuadro No. 8	Elección de aplicaciones móviles para el proceso educativo.....	33

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1	Aprendizaje móvil.....	26
Gráfico No. 2	Aplicaciones móviles en el proceso académico.....	27
Gráfico No. 3	Descarga de aplicaciones por parte de los educandos.....	28
Gráfico No. 4	Plataformas con contenido audiovisual gratuito y permanente.....	29
Gráfico No. 5	Reconocimiento de abreviatura APPS (aplicaciones).....	30
Gráfico No. 6	Definición de aplicación móvil.....	31
Gráfico No. 7	Cantidad de aplicaciones móviles de educandos.....	32
Gráfico No. 8	Elección de aplicaciones móviles para el proceso educativo.....	33

RESUMEN

Las aplicaciones móviles en el proceso académico son estrategias educativas ágiles que pueden ser usadas por docentes sin embargo continúan siendo un precepto social debido a que cuantiosas personas utilizan las plataformas virtuales en los móviles sin tener conocimiento de cómo darles el uso adecuado para una correcta comunicación o para ser aplicadas dentro del desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Esta investigación tiene como objetivo analizar en qué medida las aplicaciones móviles influyen en el proceso académico de los educandos. La metodología tiene una base en la indagación bibliográfica y una orientación cualitativa, se aplicó un cuestionario, conformado por cuestiones que trataban de la variable dependiente y el resultado que se obtuvo fue que por un lado los estudiantes están de acuerdo en hacer uso del aprendizaje móvil por medio de la utilización de plataformas móviles educativas variadas, y de la variable independiente que tuvo resultados satisfactorios ya que los estudiantes eligieron las aplicaciones móviles que son más empleadas en su proceso educativo, y así de forma analógica y específica, se descubrió cuáles son las que más usan los educandos y así mismo su predisposición a utilizar otras plataformas educativas. El desuso de escenarios tecnológicos que promuevan el progreso hacia la globalización académica es uno de los fallos por parte de los actores del proceso educativo debido a que hacen uso de estas herramientas tecnológicas para socializar datos personales más no para colectivizar información o contenido de asignaturas bases de la carrera que permitan obtener beneficios académicos.

PALABRAS CLAVE: Aplicaciones móviles, procesos académicos, aprendizaje móvil.

ABSTRACT

Mobile applications in the academic process are agile educational strategies that can be used by teachers, however, they continue to be a social precept due to the fact that many people use virtual platforms in mobile phones without having knowledge of how to give them the proper use for a correct communication or to be applied within the development of the teaching-learning process. The objective of this research is to analyze the extent to which mobile applications influence the academic process of students. The methodology has a base in the bibliographic inquiry and a qualitative orientation, a questionnaire was applied, formed by questions that dealt with the dependent variable and the result that was obtained was that on the one hand the students agree to make use of the mobile learning through the use of varied educational mobile platforms, and the independent variable that had satisfactory results since the students chose the mobile applications that are most used in their educational process, and thus in an analogical and specific way, it was discovered which are the what the learners use most, and also their predisposition to use other educational platforms. The non-use of technological scenarios that promote progress towards academic globalization is one of the faults on the part of the actors of the educational process because they make use of these technological tools to socialize personal data but not to collectivize information or content of basic subjects of the career that allows to obtain academic benefits.

KEYWORDS: Mobile applications, academic process, mobile learning.

INTRODUCCIÓN

El fenómeno de la globalización ha traído consigo un sinnúmero de avances tecnológicos, entre ellas se encuentran las diversas aplicaciones que han evolucionado la forma en que las personas se comunican; todo empezó por el año de 1901 de la mano del italiano Guillermo Marconi quien decidió inventar un método para comunicarse a larga o corta distancia, obteniendo como resultado la creación de las señales de radio, luego progresivamente varios inventores alcanzaron a conocer la electrónica y así paulatinamente se abrió paso a la informática, de la cual surgieron de manera gradual numerosas aplicaciones.

La presente indagación trata sobre el análisis de las aplicaciones que mejoran el tratamiento de la información y la comunicación, lo permitirá tener conocimiento de distintas aplicaciones para hacer uso de ella en actividades personales, diarias, laborales o extras, como por ejemplo ayudar al mejoramiento del rendimiento laboral de los empleados dándoles indicaciones de cómo trabajar en equipos sin dejar a un lado la responsabilidad, creatividad y confianza, brindando así una mejora efectiva en la comunicación.

Las plataformas móviles no solo sirven como objeto de diversión o distracción, sino también para el beneficio personal o como ya se mencionó con anterioridad, para trabajos en equipos, debido a que los aspectos positivos que se obtienen son; información/datos sustanciales guardados dentro de sistemas de documentación para visualizarlos de forma virtual en el momento o lugar de su preferencia, eventos agendados de forma organizada y escenarios de interacción virtual, entre otros.

El progreso y el desarrollo global son la base esencial para apuntar hacia la excelencia tecnológica y por ende al ascenso de la comunicación como una red mundial de mejora constante, es por eso la elección de nuestro tema investigativo basado en las aplicaciones móviles para mejorar el tratamiento de la información y la comunicación.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento de problema

Aunque a comienzo del siglo han emergido una serie de innovaciones tecnológicas, el mal uso de las aplicaciones al comunicarse sigue siendo un precepto social debido a que cuantiosas personas utilizan las plataformas virtuales en los móviles sin tener conocimiento de cómo darles el uso adecuado para una correcta comunicación o para ser aplicadas dentro del proceso educativo, causando así incomodidad o molestias al usuario, lo que conlleva a un único final, la eliminación de dicha app que pudo haber servido para múltiples procesos académicos.

El problema es que la mayoría de las aplicaciones son invasivas. Muchas exigen permisos para acceder a la lista de contactos del usuario, la información personal y su ubicación. Además, muchos empleados utilizan aplicaciones personales para compartir archivos corporativos. Pocas de estas aplicaciones son verdaderamente maliciosas, pero la gran mayoría no cuenta con seguridad de nivel empresarial y son con frecuencia objeto de fugas de credenciales y otros incidentes de seguridad. (Fraga, 2015)

De acuerdo con el director de investigación de la empresa consultora e investigación de las tecnologías de la información Gartnet, Dionisio Zumerle, las aplicaciones que permiten la comunicación o destrezas específicas ya son utilizadas en grandes corporaciones para impartir la información sobre los diversos avances y proyectos de la misma. Pero el problema de las mismas es el requerimiento de permisos para acceder a los datos personales de quienes lo usan como personas registradas en su lista de contactos telefónicos e incluso el lugar desde donde se está accediendo a la misma, el cual hace tener un riesgo alto en cuanto a los datos, debido a no saber a ciencia cierta la utilización de las aplicaciones de este tipo de información personal que en muchos de

los casos son archivos relaciones con la empresa. Además, asegura las pocas plataformas virtuales altamente maliciosas por un nivel alto de seguridad requerido para evitar la fuga de información de las empresas o corporaciones usuarias, convirtiéndolas en un 50% buenas y el otro 50% malo por la posible y altamente riesgosa fuga de la información lo cual podría perjudicar a las empresas usuarias de las mismas.

La implementación de diversas plataformas virtuales, tanto como software, aplicaciones o programas hacen una combinación perfecta que vas más allá de lo imaginable, donde se ve sumergido un sin número de herramientas y elementos que hacen de los inventos para comunicarse que se crearon hace muchísimos años sean algo obsoleto, debido a su muy avanzada superación en cuanto a la forma de funcionar, diseños e inclusive sus múltiples beneficios en el ámbito educativo.

1.2 Delimitación

País: Ecuador.

Provincia: Guayas.

Región: Costa.

Cantón: Milagro.

Institución: Universidad Estatal de Milagro.

Nivel: Primer semestre.

Línea de investigación: Sociedad de la información, gestión, medios y tecnológicas.

Sublínea de la investigación: Comunicación social y educación para el desarrollo - CS.

1.3 Formulación del Problema

¿De qué forma influyen las aplicaciones móviles en el proceso educativo de los estudiantes de Primer semestre de la Carrera Comunicación Social de la Universidad Estatal de Milagro?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Determinar la influencia de las aplicaciones móviles en el proceso académico de los estudiantes de Primer semestre de la Carrera Comunicación Social de la Universidad Estatal de Milagro.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar las causas de la falta de uso de las aplicaciones móviles en los estudiantes de Primer semestre de la Carrera Comunicación Social de la Universidad Estatal de Milagro.
- Establecer qué tipo de aplicaciones móviles son de interés para ser aplicadas en el proceso educativo.
- Correlacionar el desconocimiento de las aplicaciones móviles con la comunicación de los actores del proceso educativo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la Investigación

Las apps son muy significativas para la colectividad en la que existimos actualmente, una sociedad sumida en un sistema de interoperabilidad, donde cada sujeto está interconectado en un mundo saciado de información y se nos permite estar en disímiles lugares al mismo tiempo, trasladándonos a una puerta tridimensional que te conecta de lo real a lo virtual o viceversa.

Las aplicaciones móviles o más distinguidas usualmente como “apps” en la lengua anglosajón, se manipulan cada vez más en Smartphone y tablets para acceder a noticias, juegos, entretenimiento, tiempo y otras pesquisas. Las aplicaciones de software para los dispositivos móviles han estado disponibles desde hace algunos años. Las apps son los nuevos sucesores de los softwares para ordenadores con fines de optimizar los procesos informáticos establecidos por Microsoft, Office Suite, lectores de PDF de Adobe o software de recreación para juegos. (Lazaro Florido, 2014)

Confirmando el concepto plasmado con anterioridad, una aplicación informática bosquejada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos inalámbricos. Las aplicaciones admiten al beneficiario generar un conjunto de tareas de cualquier tipo ya sean profesional, de ocio, educativas, de acceso a servicios, etc., facilitando las gestiones o actividades a desarrollar, es por eso que citaremos a continuación proyectos de investigaciones sobre temáticas similares:

Por su parte tenemos a Zanzzi Pedro, Bonilla Fabricio & Gaibor Franklin (2015), quienes reflexionan que;

“la combinación del uso de la telefonía celular y sus aplicaciones favorecedoras así como la creación y el uso de plataformas virtuales benefician en gran medida a diversos servicios esenciales, en éste caso particular al financiero por medio del uso de una banca móvil.” (pág. 101)

Cabe recalcar que la utilización de aplicaciones móviles para mejorar el tratamiento de la información y la comunicación surge ante la necesidad de un soporte tecnológico virtual que facilite interactuar y compartir datos tanto personales como profesionales, por

lo tanto, la función implícita de una aplicación móvil es facilitar y agilizar la comunicación y distribución de información veraz.

Para Cárdenas Jesennia & Rea Víctor (2015):

“es relevante hacer uso de aplicaciones informáticas modernas que impulsen su uso frecuente y ayuden a entablar relaciones comunicación efectivas y de trasferencias datos o información selecta, la implementación de las diversas plataformas o programas virtuales y su uso frecuente ofrecen una perspectiva disímil de la era tecnológica debido a que por la alta demanda de dispositivos móviles y personas conectadas a internet, se necesita de pluralidad de aplicaciones digitales que provean la conexión necesaria y verídica entre sus usuarios.” (pág. 50)

El uso o utilización de plataformas informáticas actualizadas promueven las relaciones efectivas de comunicación asertiva entre los beneficiarios, usuarios o usufructuarios es por eso que esta indagación tiene como único objetivo el análisis de las aplicaciones móviles en el tratamiento de la información y la comunicación.

2.2 Fundamentaciones Teóricas

“La innovación constante es la única forma de mantenerse competitivo, porque ninguna ventaja es sostenible en el largo plazo.” (Moore, 2017)

Definiciones de aplicaciones móviles.

“Es aquel software que esgrime en un dispositivo móvil como utensilio de comunicación, gestión, interacción, venta de servicios-productos encauzados a suministrar al beneficiario las necesidades que demande de forma automática, participativa e interactiva”. (Lazaro Florido, 2014)

Una plataforma móvil es un software claro está, sin embargo, es mucho más que eso es una herramienta que facilita no solo el intercambio de información sino también la realización de tareas efectivas de cualquier índole.

Las aplicaciones móviles o más distinguidas usualmente como “apps” en la lengua anglosajón, se manipulan cada vez más en smartphones y tablets para acceder a noticias, juegos, entretenimiento, tiempo y otras pesquisas. Las aplicaciones de software para los dispositivos móviles han estado disponible desde hace algunos años. Las apps son los nuevos sucesores de los softwares para ordenadores con fines de optimizar los procesos informáticos establecidos por Microsoft, Office Suite, lectores de PDF de Adobe o software de recreación para juegos. (Lazaro Florido, 2014)

Confirmando el concepto plasmado con anterioridad, una aplicación informática bosquejada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos inalámbricos. Las aplicaciones admiten al beneficiario generar un conjunto de tareas de cualquier tipo ya sean profesional, de ocio, educativas, de acceso a servicios, etc., facilitando las gestiones o actividades a desarrollar.

Definición de información.

“Es un conjunto organizado de datos, que constituye un mensaje sobre un cierto fenómeno o ente. La información permite resolver problemas y tomar decisiones, ya que su uso racional es la base del conocimiento”. (Byron Ada, 2018)

Cuando hablamos de información nos referimos al conjunto organizado de datos procesados, que componen o constituyen un mensaje que cambia el estado de conocimiento del sujeto o sistema que recibe dicho mensaje.

“La información es un conjunto de datos acerca de algún suceso, hecho, fenómeno o situación, que organizados en un contexto determinado tienen su significado, cuyo propósito puede ser el de reducir la incertidumbre o incrementar el conocimiento acerca de algo”. (Ivan Thompson, 2008)

Consecuente a la información expresa por Thompson, podemos aseverar que la información está constituida por una colección de datos ya examinados y ordenados, que sirven para construir o edificar un mensaje basado en un cierto fenómeno.

Definiciones de comunicación.

“La comunicación es el transcurso mediante el cual el emisor y el receptor instauran una conexión en un momento y espacio categóricos para transferir, intercambiar o compartir ideas, información o significados que son comprensibles, perceptibles y evidentes para ambos”. (Ivan Thompson , 2018)

El proceso de comunicarse es la gestión reflexiva de intercambiar información entre dos o más copartícipes con el fin de transmitir, transferir o recibir significados a través de un sistema cooperado de signos y normas semánticas.

“La Comunicación es un proceso de intercambio de información, en el que un emisor transmite a un receptor algo a través de un canal esperando que, posteriormente, se produzca una respuesta de dicho receptor, en un contexto determinado”. (2010)

En base a lo citado podemos afirmar que la acción de comunicar o comunicarse, se entiende como el proceso por el que se trasmite y recibe una información. Todo ser humano y animal tiene la capacidad de comunicarse con los demás.

Definiciones de procesos educativos.

“Es la composición holística, armónica y sistémica de la enseñanza y el aprendizaje de todos sus elementos junto con las cualidades, niveles de aprovechamiento, de profundidad y estructural, en sus tres dimensiones: educativa, pedagógica y exponencial”. (Sosa Flores, Miguel, 2007)

El proceso educativo o académico es un camino basado en la transmisión de saberes, conocimientos y valores tanto morales como éticos. Si sintetizamos el proceso de la manera más escueta, hayamos a un educador, maestro, docente, guía, didáctico, pedagógico o instructor que tiene como única misión la transmisión de dichas sapiencias a otra u otras, es decir un sujeto enseña y otra aprende.

Por otro lado, contamos con la opinión expresada por Samanja (1993) la noción de proceso involucra colectivamente conseguir un estado de desarrollo total. Un proceso, por tanto, es un estado inicial del sujeto, así como una cadena de procedimientos de metamorfosis que se dan de forma continua, acumulativa y gradual a través del tiempo. Por su parte, Van Gich (1998) comprende el concepto de proceso como un elemento esencial de cualquier sistemática y se le designa como proceso de conversión, este proceso de conversión supone, en la educación que el educando adquiera un entendimiento de su medio de tal manera que le conceda un desarrollo participativo. (Fiscal, 2014)

De acuerdo con las paráfrasis de Samanja y Van Gich, se puede aseverar que un proceso involucra, por un lado, el proceso, transcurso o desarrollo de una acción transformadora y por otro es explorar la existencia de un sentido de codificación que está presente en todo proceso que admite tener un cierto punto de orden. Es decir, al hablar de proceso educativo, se da a entender las diversas fases que posibilitan, de una forma ordenada la concepción de hombre y de colectividad.

Aplicaciones móviles en el tratamiento de información y de la comunicación.

A más de esta investigación hay más búsquedas referentes al tema del uso de las aplicaciones, pero, aunque se quiera conocer el origen de las apps que llevaron a la innovación de la comunicación en los celulares, este dato no se puede corroborar debido a que hay numerosos intelectuales que se contradicen.

“Las primeras aplicaciones móviles datan de finales de los años 90. Estas eran lo que conocemos como la agenda, juegos arcade como el snake, editores de ringtone, etc... Estas aplicaciones cumplían funciones básicas y elementales y su diseño era bastante simple.” (Appsmovilescavucm, s/f)

Desde la perspectiva algunos autores e investigadores especifican el origen de las aplicaciones móviles a finales de los años 90 con aplicaciones de juegos en blanco y negro que lanzó la marca de Nokia en su celular 1100 con el famoso juego snake, lo que fue una sensación en esa época y lo que hizo popular a dicho celular que fue el más adquirido en su época de apogeo.

Con esto los celulares fueron evolucionando con la llegada de la tecnología EDGE y su conexión a internet, lo que permitió un mayor desarrollo de las diversas aplicaciones que poco a poco fueron creciendo y permitiendo la comunicación con el resto de población que se encuentran a cercana o larga distancia, lo cual fue una opción más escogida por los usuarios de los teléfonos celulares, al igual que la evolución de los juegos e implementaciones de diversas aplicaciones que ayudan a mejorar el funcionamiento de las empresas y la vida diaria de los usuarios con los calendarios y notas.

“Las tecnologías móviles, en sus inicios, eran desarrolladas para utilizarse en las computadoras de escritorio y portátiles, lo común en ese tiempo; sin embargo, los dispositivos han cambiado y con ese cambio se ha presentado la evolución de la tecnología web”. (Garita-Araya & Raúl Alberto, 2013)

Inicialmente las aplicaciones y todo lo relacionado con el internet tenía que ver solo con computadoras de escritorio, donde se podían descargar aplicaciones e ingresar a internet, lo que hacía una forma fácil de comunicarse a las pocas personas que tenían acceso a este “lujo”, que en aquella época así era considerado. Con el tiempo el internet se fue incluyendo en los móviles, los cuales tenían casi el mismo tipo de acceso, pero igual de caro para las personas de bajos recursos.

En la actualidad los celulares forman parte de un grupo grande de dispositivos con acceso a internet, que pueden ser incorporados hardware y software, sistemas que anteriormente eran únicamente para computadoras, haciendo que el acceso al internet sea más fácil en

cuanto al tamaño, puesto a que las personas pueden cargar el celular en todos lados y comunicarse con facilidad por medio de llamadas o videollamadas. El recurso que ha revolucionado el internet han sido las aplicaciones que han incrementado desde su creación como medio de comunicación, diversión, finanzas y diversas opciones que ayudan al usuario.

“La evolución de las tecnologías ha propiciado que las telefonías celulares tradicionales desaparezcan, dándole lugar a las tecnologías móviles inteligentes”. (Vargas, Rodriguez, Rojano, Medina, Rivera, 2012)

Durante todo este proceso de evolución de las tecnologías móviles podemos observar que los celulares que se utilizaban en un principio han ido desapareciendo de a poco, mientras que otras se han apegado al proceso de evolución cambiando su sistema operativo apegándose a las actualizaciones que les han permitido la descarga de aplicaciones.

“La creciente importancia de la descarga de aplicaciones móviles, practicada por el 22% de quienes acceden a Internet desde el móvil, Apple, Nokia y Android son las tiendas de aplicaciones más utilizadas”. (Telefónica, 2012)

Según el portal de Fundación Telefónica de España, de la compañía móvil Movistar las descargas de aplicaciones se las hace en su mayoría en los softwares de Apple, Nokia y Android, debido a que son las App Store más utilizadas por las personas por sus estrategias para relacionar las plataformas virtuales.

La World Wide Web Consortium, W3C (por sus siglas en inglés) citado por Abarca Villoldo (2012, p. 4), define la web móvil como una “web en la que el usuario puede acceder a la información desde cualquier lugar, independientemente del tipo de dispositivo que utilice para ello”. (Cuello & Vittone, 2013)

La Www nos dan un contexto sobre la web móvil en la cual da una apreciación para el usuario con la cual puede acceder de cualquier dispositivo que contenga internet a navegar por cualquier plataforma virtual, convirtiéndola en una herramienta para la búsqueda de información de una manera más fácil y rápida impidiendo el limitante en el área de comunicación.

Celulares, tablets, computadoras, Ipad entre otros son los equipos que pueden ser utilizados por las personas para navegar por el internet, incluso usar la tienda de aplicaciones para acceder a las plataformas virtuales que ayudan a contactarse y romper las barreras que se interponían en la comunicación, haciendo la distancia más corta.

Por cualquier lado que se lo quiera ver la tecnología se ha apoderado de las personas y lugares, no importa el tiempo, hora, día o lugar para estar en línea navegando en las plataformas virtuales, ya sea por trabajo u ocio, la tecnología ya es parte del diario vivir.

“Existen diferentes formas de promocionar una aplicación móvil, una de las más eficaces, según Cuello y Vitone es por medio de un sitio web. “Contrario a las webs corporativas o de otro tipo de productos, no tiene porqué ser demasiado complejo ni contar con muchos niveles de navegación.” (Cuello & Vittone, 2013)

Una de la forma más fácil de las aplicaciones para poder liderar y obtener ganancia es promocionarse en diferentes páginas web ya que es una de los métodos para poder llegar al usuario de una forma directa, debido a que son las más accesibles, donde los usuarios al momento de navegar en algún sitio les sale una breve introducción de lo que hace la aplicación ofertada, llamando de esta forma la atención del internauta. Además, se refiere a otras formas de publicitar las Apps, que son una manera compleja donde se pide a los usuarios ingresar una serie de datos personales para el acceso a conocer lo que brinda dicha aplicación, siendo agotadora y poco accesible para los cibernautas.

Quizás estar visibles durante un determinado tiempo en las diversas páginas de internet que son consideradas las más visitadas ha funcionado de algo para el crecimiento en cuanto a descargar de aplicaciones se refiere y no solo en páginas web, dentro de las aplicaciones también se pueden ver publicidades de otras, eso sí son aquellas que de alguna u otra manera están involucradas con las primeras.

El mundo de la tecnología permite a los usuarios tener un acceso de forma gratuita a las diversas tiendas donde pueden obtener variedad de aplicaciones, ya sean de juegos, comunicación, entretenimiento o empresarial, que facilita de cierto modo la manera en la que trabajan, se divierten o comunican, lo cual ha llevado a un masivo aumento de descargas de las que se busca la satisfacción. Prueba de ello es el alto consumo que tienen los clientes al momento de acceder a una tienda virtual para obtener no solo las Apps gratuitas, sino también las que tienen algún tipo de costo, está última con una mayor

ventaja de ser lo que el usuario busca, aunque a veces es mera curiosidad de indagar el uso de aquella.

A todo esto, se suma la llegada de las tablets al mercado, las cuales han sido adquiridas con la misma finalidad, ser usadas para la descarga de aplicaciones, con una accesibilidad mayor a la de un celular gracias a su mayor dimensión y una que otra función potencial que hace más fascinante su adquisición, por ser meramente usadas en el trabajo, escuela o entretenimiento.

La tecnología móvil está cambiando la manera en que interactúa la colectividad. Hay más de 1.73 billones de beneficiarios de móviles en el mundo y se pronostica que en 2017 el 87% de los usuarios estén acoplados mediante el teléfono móvil y el restante 13% por ordenadores y es que la invención de los teléfonos celulares y la llegada y evolución de la tecnología ha tenido un impacto importante y fuerte en el comportamiento de las personas, llegando a tal punto de ser dependientes de estas tecnologías que actualmente son parte de la vida cotidiana.

A continuación, presentaremos estudios estadísticos del uso de aplicaciones en el 2018:

- El 48% de las personas utilizan dispositivos móviles para comenzar a buscar en un motor de búsqueda.
- Los dispositivos móviles generarán el 80% del uso global de Internet, mientras que el 50% del tiempo que predestinan los usuarios a los medios digitales se explota en aplicaciones móviles.
- Existen aproximadamente 8 millones de aplicaciones en Google Play, 2.2 millones en el AppStore, 669.000 en la tienda de Windows y 600.000 en la tienda de aplicaciones de Amazon.
- La expectativa del número total de descargas de aplicaciones es de 250 mil millones en 2018.
- El número total de descargas de aplicaciones iOS en 2018 hasta el momento es de 35 mil millones.

- El número total de descargas de aplicaciones Android en 2018 hasta el momento es de 10 mil millones.
- La media de aplicaciones que utilizan los usuarios es de 9 aplicaciones diarias y 30 aplicaciones mensuales. (Info Multi Altas, 2018)

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

El desarrollo de la presente indagación documental tiene una orientación cualitativa, debido a que fue ineludible utilizar métodos y técnicas de revisión e investigación documental y literaria que permita el estudio de la aplicaciones móviles para mejorar el tratamiento de la información y la comunicación, entre las cuales se recurrió a la hermenéutica y la triangulación de ideas que parten de fuentes primarias y secundarias, las mismas que manifiestan un nivel de significancia basadas en el progreso tecnológico para optimizar el uso de disímiles plataformas virtuales.

3.1 Población y Muestra

Características de la población

Comprende al grupo de estudiantes que se va a tratar, con un total de 50 estudiantes legalmente matriculados correspondientes al Primer semestre de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Estatal de Milagro con un nivel económico medio y bajo.

Delimitación de la población

Esta investigación va dirigida a la población compuesta por estudiantes del Primer semestre de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Estatal de Milagro, ubicada en la Cdla. Universitaria Km. 1 ½ vía Km.26.

Tipo de muestra

La muestra empleada es de tipo no probabilística, debido a que la muestra es seleccionada siguiendo criterios específicos, procurando que los objetos de estudio tengan la misma posibilidad de ser elegidos para la investigación.

Tamaño de la muestra

La muestra referente a este estudio tiene un total de 30 estudiantes cursando el Primer semestre de la carrera Comunicación Social de la Universidad Estatal de Milagro escogidos de manera aleatoria.

3.2 Métodos

Métodos teóricos

Deductivo:

Aquí se hace una exploración previa. Para Martínez & González (2014) este método: “Va de un profundo estado del arte del tema para determinar las relevancias de las variables, a la ejecución del estudio primario” (pág. 92). Según los autores, el deductivo parte de una indagación bibliográfica sobre la problemática para saber cuál es la información que posteriormente se deberá averiguar en la investigación de campo.

Inductivo:

Permite producir información primaria. De acuerdo a Lara (2013) en el método inductivo: “Se realizan investigaciones por cada especificidad que se desee conocer para hacer conclusiones con lo encontrado, las mismas que servirán de base para el cuarto capítulo” (pág. 63). Por lo expresado, el inductivo consiste en reunir datos concretos que luego de una profunda examinación den respuesta a qué actividades se harán para alcanzar los fines propuestos.

Inductivo – deductivo:

Estos procedimientos se usan para establecer un análisis situacional de los educandos y el interés, conocimiento o utilización de las aplicaciones móviles en el proceso educativo, a partir de la búsqueda de situaciones específicas del manejo de las plataformas virtuales.

Observación directa:

Consiste en la percepción directa del problema de una forma detallada, permitiendo a su vez conocer y ver la realidad desde un punto de vista diferente. Es decir, observando

de manera sensitiva los datos que no se pueden obtener con cualquier otro instrumento que se utiliza en la investigación.

3.3 Técnicas e Instrumentos

En esta investigación se aplicará un cuestionario, conformados por una serie de preguntas que deberán contestar los estudiantes de Primer semestre de la Carrera Comunicación Social. Se aplicaron los siguientes instrumentos:

Cuestionario

Desde la definición de Díaz de Rada (2015) el cuestionario es: “Un elemento para saber peculiaridades de individuos de interés investigativo, utilizando preguntas moldeadas a su lenguaje con el propósito de obtener mejores respuestas” (pág. 250)

Para la encuesta se elaboraron 8 preguntas dirigidas a los estudiantes. Las 4 primeras cuestiones trataban de la variable dependiente, y las 4 últimas de la independiente. Se decidió que para no distorsionar la investigación se manejaran dos tipos de preguntas la Likert y la de selección múltiple.

Escala de Likert

Es una escala rangos. Según lo expresado por Francés, Alaminos, Penalva, & Santacreu (2014) permite: “Conocer las actitudes y opiniones mediante varios ítems de interrogaciones, sus categorías de respuestas hacen posible saber el nivel de ideología” (pág. 140). Por lo anterior, es una escala se encamina a descubrir las consideraciones que poseen los encuestados, pero permitiéndoles además que expresen la intensidad de sus afirmaciones.

Las categorías de los ítems que permitieron hacer un análisis profundo fueron:

- Definitivamente Sí
- Probablemente Sí
- Indeciso
- Probablemente No
- Definitivamente No

En nuestra investigación, en las encuestas se aplicó la escala de Likert para 4 preguntas del cuestionario, con el fin de conocer las opiniones de los alumnos sobre las aplicaciones móviles en el proceso educativo esto ayudará a conocer si es posible el uso de plataformas virtuales, y además contribuirá para hacer recomendaciones a docentes para que preparen los ambientes adecuados en caso de no tenerlos.

Preguntas de selección múltiple

Son adaptables a los propósitos de los encuestadores. Según Dueñas (2015) estas preguntas son: “Las que exigen a los encuestados seleccionar una opción, o según los objetivos investigativos varias, de un grupo de potenciales respuestas” (pág. 34). Para esta escritora al usar este tipo de interrogaciones se les presenta a las personas un listado de alternativas para que elijan aquellas que se ajustan a sus opiniones.

Se hicieron 4 cuestiones de selección múltiple. Cada pregunta correspondía a las aplicaciones móviles, el fin era que los estudiantes eligieran las que son más empleadas en su proceso educativo, y así de forma analógica y específica, descubrir cuáles son las aplicaciones móviles que más usan los educandos y si están dispuestos a utilizar otras plataformas educativas.

3.3.1 Resultados

La primera interrogante se refiere al uso del aprendizaje móvil dio como resultado que un 50% de los estudiantes están de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil mientras que un 3% de los educandos no desean utilizar la instrucción internauta, la segunda interrogante correspondiente a las aplicaciones móviles en el proceso educativo dio como resultado que un 43% de los estudiantes están de acuerdo en que es propicio que se incluya el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo del proceso académico mientras que un 1% de los educandos no desean que se incluya el uso de plataformas virtuales en el desarrollo del proceso educacional, la tercera interrogante correspondiente al descargo de aplicaciones móviles para uso educativo dio como resultado que un 53% de los estudiantes están de acuerdo en descargar aplicaciones móviles para usanza académica mientras que un 1% de los educandos no desean descargar plataformas virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, la cuarta interrogante correspondiente a consultar contenido audiovisual de forma gratuita dio como resultado que un 42% de los estudiantes están de acuerdo en que es útil consultar en cualquier lugar

o momento contenido con audiovisual, a través de tu celular sin necesidad de una conexión a Internet permanente mientras que un 1% de los educandos no creen necesario este proceso, la quinta interrogante correspondiente al concepto de aplicación móvil dio como resultado que un 80% de los estudiantes reconocen la definición de aplicaciones móviles como aquellas plataformas diseñadas para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles, la sexta interrogante correspondiente al concepto de aplicación móvil dio como resultado que un 80% de los estudiantes reconocen la definición de aplicaciones móviles como aquellas plataformas diseñadas para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles, la séptima interrogante correspondiente al numero de aplicaciones móviles de los educandos en sus teléfonos celulares dio como resultado que un 31% de los estudiantes tienen en sus dispositivos móviles de 7 a 9 apps y por último la octava interrogante correspondiente a aplicaciones móviles para ser usadas en el proceso educativo dio como resultado que un 37% de los estudiantes desean utilizar gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.).

CONCLUSIÓN

Basándonos en la indagación bibliográfica realizada y en la información relevante obtenida luego de aplicar el debido instrumento de investigación podemos concluir que los educandos desean hacer uso del aprendizaje móvil por medio de aplicaciones móviles, que están dispuestos a descargar plataformas educativas interactivas de preferencia gratuitas y que manejen contenido audiovisual ya que esperan hacer uso de aplicaciones que manejen el almacenamiento como parte esencial de su interfaz, lo que nos demuestra que la usanza de las aplicaciones móviles es una estrategia educativa diversifica las opciones del docente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y por ende un correcto desarrollo del proceso académico, si ambos actores del proceso educacional docentes y estudiantes manipulan métodos pedagógicos tecnológicos innovadores impulsaran a que las vías por las cuales se comparten contenidos, datos e información sobre asignaturas de la Carrera Comunicación Social, sean efectivas, rápidas, seguras, ágiles, versátiles, variadas y sobretodo prácticas ya que al hacer uso de plataformas móviles se pueden realizar acciones como colgar información, editar en línea, divulgar conocimientos, compartir links, crear chats interactivos y sobretodo guardar archivos de forma perenne, y es que para complementar la educación presencial que reciben los educandos es esencial que se mantenga una comunicación virtual inclusive al momento en que los alumnos realizan sus actividades de reforzamiento de conocimiento autónomo o en equipos de trabajo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (2010). Obtenido de <https://apuntesparaestudiar.com/lengua-y-literatura/%C2%BFque-es-la-comunicacion-%C2%BFcuales-son-sus-elementos/>
- Appsmovilescavucm. (s/f de s/f de s/f). *Aplicaciones móviles*. Obtenido de Appsmovilescavucm: <https://appsmovilescavucm.wordpress.com/origen/>
- Arroyo & Vazquez . (2012). Obtenido de <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bastar, S. (2012). *Metodología de la investigación*. México: Red Tercer Milenio.
- Byron Ada. (2018). *EcuRed*. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Informaci%C3%B3n>
- Carrasco. (2012). Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/57229/TFC%20Silvia%20Carrasco.pdf?sequence=1>
- Cuello, J., & Vittone, J. (Junio de 2013). *Diseñando apps para móviles* . Obtenido de Catedra Naranja: http://www.catedranaranja.com.ar/taller4/notas_T4/Disenando_apps_para_moviles_CAP.5.pdf
- Díaz de Rada, Vidal. (2015). *Alfaomega Grupo Editor S.A.* Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Dueñas, J. (2015). *Planificación de la investigación de mercados*. España: Editorial Elearning S.L.
- Entonado, F. B. (2001). Sociedad de la información y la educación. En F. B. Entonado, *Sociedad de la información y la educación* (pág. 237). Mérida: Junta de Extremadura.

- Fambona. (2012). Red aumentada, una evolucion de las aplicaciones de los dispositivos moviles. 197.
- Fiscal, R. (2014). Obtenido de <https://www.sabersinfin.com/articulos/educacion/324-el-proceso-educativo?showall=1&limitstart>
- Fraga, A. I. (13 de 09 de 2015). *La pérdida del dispositivo y el mal uso de las apps, principales amenazas móviles según Gartner*. Obtenido de Ticbeat: <http://www.ticbeat.com/seguridad/la-perdida-del-dispositivo-el-mal-uso-de-las-apps-principales-amenazas-moviles-segun-gartner/>
- Francés, Francisco; Alaminos, Antonio; Penalva, Clemente; Santacreu, Óscar. (2014). *El proceso de la medición de la realidad social: la investigación a través de encuestas*. Cuenca: PYDLOS Ediciones.
- Garita-Araya & Raúl Alberto. (1 de Julio de 2013). *Tecnología Móvil: desarrollo de sistemas y aplicaciones*. Obtenido de Kerwa: <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guerrero, G., & Guerrero, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Grupo Editorial Patria.
- Info Multi Altas. (2018). *Multi Altas*. Obtenido de <https://www.comercios-electronicos.com/estadisticas-uso-movil-2018-como-afectara-a-tu-negocio-y-lo-que-debes-saber-sobre-las-app-para-el-futuro-tus-ventas/>
- Ivan Thompson . (2018). *Promonegocios*. Obtenido de <https://www.promonegocios.net/comunicacion/que-es-comunicacion.html>
- Ivan Thompson. (2008). *Promonegocios*. Obtenido de <https://www.promonegocios.net/mercadotecnia/que-es-informacion.html>
- Laura, Erica. (2013). *Fundamentos de investigación - Un enfoque por competencias*. Mexico : Alfaomega Grupo Editor S.A.
- Lazaro Florido. (2014). *Eumed - Enciclopedia Virtual*. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/aplicacion.htm>
- Macias, A., & Silva, E. (2018). *Tabulaciones*. Milagro.

- Martínez, Catalina; González, Galán. (2014). *Técnicas e instrumentos de recogida y análisis de datos*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Martínez, H. (2018). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: Cengage Learning Editores S.A. Obtenido de https://issuu.com/cengagelatam/docs/metodologi_a_de_la_investigacio_n_i
- Moore, J. G. (17 de Diciembre de 2017). *Medium en español*. Obtenido de <https://medium.com/espanol/design-thinking-de-que-me-estan-hablando-8a36b0c1ef33>
- Ramírez. (2012). *Metodos para el desarrollo de aplicaciones moviles*. 10.
- Sosa Flores, Miguel. (2007). *EcuRed*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Proceso_Docente_Educativo
- Telefónica. (25 de Enero de 2012). *La Sociedad de la Información en España 2011*. Obtenido de Fundación Telefónica España: https://www.fundaciontelefonica.com/artes_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/?itempubli=126
- Vargas, Rodriguez, Rojano, Medina, Rivera. (s/f de Marzo de 2012). *Análisis estratégico del sector teléfonos móviles inteligentes smartphones*. Obtenido de Documentos de Investigación: http://www.urosario.edu.co/urosario_files/91/91f9aa5e-9f6f-480a-96e4-c554f9c6ab3d.pdf
- Zanzzì, Bonilla & Gaibor. (13 de Abril de 2015). Billetera Mòvil del BCE. *Ciencia Unemi*, 8, 101. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/3075/1/LA%20e2%80%9cBILLETERA%20M%20c3%93VIL%e2%80%9d%20DEL%20BCE%2c%20UNA%20INICIATIVA%20ESTATAL%20CONTRA%20LA%20POBREZA%20EFECTOS%20ECON%20c3%93MICOS.pdf>

ANEXOS

ANEXO # 1 - ANÁLISIS DE URKUND.



Urkund Analysis Result

Analysed Document: _TESINA COMPLETA - MACIAS Y SILVA.docx (D42954051)
Submitted: 10/23/2018 6:31:00 PM
Submitted By: wpaguayb@unemi.edu.ec
Significance: 6 %

Sources included in the report:

IVAN ROBLES TESIS FINAL[4716].docx (D29564935)
<http://www.mat.uson.mx/~ftapia/Prototipos/Enero%2031%202014%20Ejemplos%20de%20cuestionarios.pdf>
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1399/3/IMPLEMENTACI%C3%93N%20DE%20UNA%20BIBLIOTECA%20PARA%20MEJORAR%20EL%20NIVEL%20DE.pdf>
<https://apuntesparaestudiar.com/lengua-y-literatura/%C2%BFque-es-la-comunicacion-%C2%BFcuales-son-sus-elementos/>
<https://appsmovilescavucm.wordpress.com/origen/>
<http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
<https://www.ecured.cu/Informaci%C3%B3n>
<https://www.sabersinfin.com/articulos/educacion/324-el-proceso-educativo?showall=1&limitstart>
<https://www.comercios-electronicos.com/estadisticas-uso-movil-2018-como-afectara-a-tu-negocio-y-lo-que-debes-saber-sobre-las-app-para-el-futuro-tus-ventas/>
<http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/aplicacion.htm>
https://www.ecured.cu/Proceso_Docente_Educativo

Instances where selected sources appear:

23

ANEXO # 2 – REGISTRO DE ACOMPAÑAMIENTOS.

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD ESTADAL DE MILAGRO



Milagro, 20 de diciembre del 2018

REGISTRO DE ACOMPAÑAMIENTOS

Inicio: 10-07-2018 Fin 15-01-2019

FACULTAD CIENCIAS SOCIALES

CARRERA: COMUNICACIÓN SOCIAL

Línea de investigación: SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN: GESTIÓN, MEDIOS Y TECNOLOGÍA

TEMA: None

ACOMPAÑANTE: PAGUAY BALLADARES WASHINGTON JAVIER

DATOS DEL ESTUDIANTE			
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CÉDULA	CARRERA
1	MACIAS HIDALGO ADRIANA INES	0916958739	COMUNICACIÓN SOCIAL
2	SILVA LEON EVELYN INES	0829135663	COMUNICACIÓN SOCIAL

Nº	FECHA	HORA		Nº HORAS	DETALLE
1	2018-13-08	Inicio: 14:52 p.m.	Fin: 16:52 p.m.	2	PRIMER ENCUENTRO CON LOS EGRESADOS UNA VEZ QUE CONOCI DE NOTIFICACIÓN. EN DIÁLOGO PERSONALIZADO SE TRABAJA CON LA ESTRATEGIA DE LLLVIA DE IDEAS PARA DEFINIR TEMAS DE INVESTIGACIÓN.
2	2018-20-08	Inicio: 09:15 a.m.	Fin: 11:15 a.m.	2	DEFINIR TEMAS RESPECTO A LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN PARA EL DEBIDO TRATAMIENTO. ESTUDIANTES RECIBEN POR EL TUTOR REFERENCIAS DE ARTÍCULOS CIENTÍFICOS.
3	2018-03-09	Inicio: 11:30 a.m.	Fin: 13:30 p.m.	2	REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA Y CORRECCIONES DE MARCC TEÓRICO
4	2018-10-09	Inicio: 11:30 a.m.	Fin: 13:30 p.m.	2	DEFINICIÓN Y CORRECCIÓN DE TEMA COMO DE LOS OBJETIVOS TRAZADOS EN LA INVESTIGACIÓN
5	2018-24-09	Inicio: 14:11 p.m.	Fin: 16:11 p.m.	2	REVISIÓN DE AUTORES. DEFINICIÓN DE TEMAS DE INVESTIGACIÓN
6	2018-10-10	Inicio: 15:00 p.m.	Fin: 17:00 p.m.	2	DESCRIPCIÓN DE METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN. ELABORACIÓN DE ENCUESTAS COMO INSTRUMENTO DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS.
7	2018-22-10	Inicio: 10:26 a.m.	Fin: 12:26 p.m.	2	REVISIÓN DEL TRABAJO Y CORRECCIONES DESDE EL INFORME DE URKUND
8	2018-15-10	Inicio: 09:27 a.m.	Fin: 11:27 a.m.	2	REVISIÓN DEL TRABAJO DE ENCUESTAS APLICADAS EN EL ESTUDIO
9	2018-19-10	Inicio: 15:26 p.m.	Fin: 17:26 p.m.	2	REVISIÓN DEL TRABAJO FINAL Y CORRECCIONES FINALES
10	2018-20-10	Inicio: 09:00 a.m.	Fin: 11:00 a.m.	2	CORRECCIONES FINALES PREVIO A SUBIR TRABAJO A PLATAFORMA URKUND


 PAGUAY BALLADARES WASHINGTON JAVIER
 PROFESOR(a)


 ROSERO CONSTANTE LUIS ARTURO
 DIRECTOR(A)

Dirección: Cda. Universitaria Km. 1 1/2 vía km. 26
 Conmutador: (04) 2715081 - 2715079 Ext. 3107
 Telefax: (04) 2715187
 Milagro • Guayas • Ecuador

VISIÓN
 Ser una universidad de docencia e investigación.

MISIÓN
 La UNEMI toma profesionales competentes con actitud proactiva y valores éticos, desarrolla investigación relevante y oferta servicios que demandan el sector externo, contribuyendo al desarrollo de la sociedad.

www.unemi.edu.ec



MACÍAS HIDALGO ADRIANA INES
ESTUDIANTE

SILVA LEÓN EVELYN INES
ESTUDIANTE

Dirección: Cda. Universitaria Km. 1 1/2 vía km. 28
Conmutador: (04) 2715081 - 2715079 Ext. 3107
Telefax: (04) 2715187
Milagro • Guayas • Ecuador

VISIÓN
Ser una universidad de docencia e investigación.

MISIÓN
La UNEMI forma profesionales competentes con actitud proactiva y valores éticos, desarrolla investigación relevante y oferta servicios que demandan el sector externo contribuyendo al desarrollo de la sociedad.

ANEXO # 3 – EVIDENCIA TUTORIAS.



ANEXO # 4 – INSTRUMENTO.



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ENCUESTA**

OBJETIVO: Analizar en que medida las aplicaciones móviles influyen en el proceso académico en los estudiantes del Primer semestre de la carrera Comunicación Social de la Universidad Estatal de Milagro.

EDAD: _____ **SEXO:** Masculino Femenino

INDICACIONES: Señale con una X la respuesta.

Escala de Likert	Elección Múltiple
<p>1.- ¿Está Ud. de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil?</p> <p><input type="checkbox"/> Definitivamente Sí <input type="checkbox"/> Probablemente Sí <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> Probablemente No <input type="checkbox"/> Definitivamente No</p>	<p>5.- ¿Cómo reconoces la abreviatura del término applications (aplicaciones)?</p> <p><input type="checkbox"/> Navegación móvil <input type="checkbox"/> Plataforma digital <input type="checkbox"/> Tecnología móvil <input type="checkbox"/> Apps <input type="checkbox"/> Ninguna</p>
<p>2.- ¿Cree Ud. propicio que se incluya el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo del proceso académico?</p> <p><input type="checkbox"/> Definitivamente Sí <input type="checkbox"/> Probablemente Sí <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> Probablemente No <input type="checkbox"/> Definitivamente No</p>	<p>6.- Para Ud. una aplicación móvil es:</p> <p><input type="checkbox"/> Un programa informático. <input type="checkbox"/> Una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles. <input type="checkbox"/> Un dispositivo. <input type="checkbox"/> Un call center. <input type="checkbox"/> Ninguna.</p>
<p>3.- ¿Estaría Ud. dispuesto a descargar aplicaciones móviles para uso académico?</p> <p><input type="checkbox"/> Definitivamente Sí <input type="checkbox"/> Probablemente Sí <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> Probablemente No <input type="checkbox"/> Definitivamente No</p>	<p>7.- Seleccione la cantidad de aplicaciones actuales en su celular:</p> <p><input type="checkbox"/> 3 o menos apps <input type="checkbox"/> 4 a 6 apps <input type="checkbox"/> 7 a 9 apps <input type="checkbox"/> 10 a 12 apps <input type="checkbox"/> No tengo celular</p>
<p>4.- ¿Considera Ud. útil consultar en cualquier lugar o momento contenido (instrucciones/lecturas) con audio, video y texto, a través de tu celular sin necesidad de una conexión a Internet permanente?</p> <p><input type="checkbox"/> Definitivamente Sí <input type="checkbox"/> Probablemente Sí <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> Probablemente No <input type="checkbox"/> Definitivamente No</p>	<p>8.- ¿Qué tipo de apps consideras que podrían ser de utilidad para ser usados en el proceso educativo?</p> <p><input type="checkbox"/> Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.) <input type="checkbox"/> Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.) <input type="checkbox"/> Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.) <input type="checkbox"/> Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.) <input type="checkbox"/> Otro</p>

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ANEXO # 5 – ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

APLICACIONES MÓVILES EN EL PROCESO ACADÉMICO.

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de Primer semestre de la Carrera Comunicación Social de la Universidad Estatal de Milagro:

1.- ¿Está Ud. de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil?

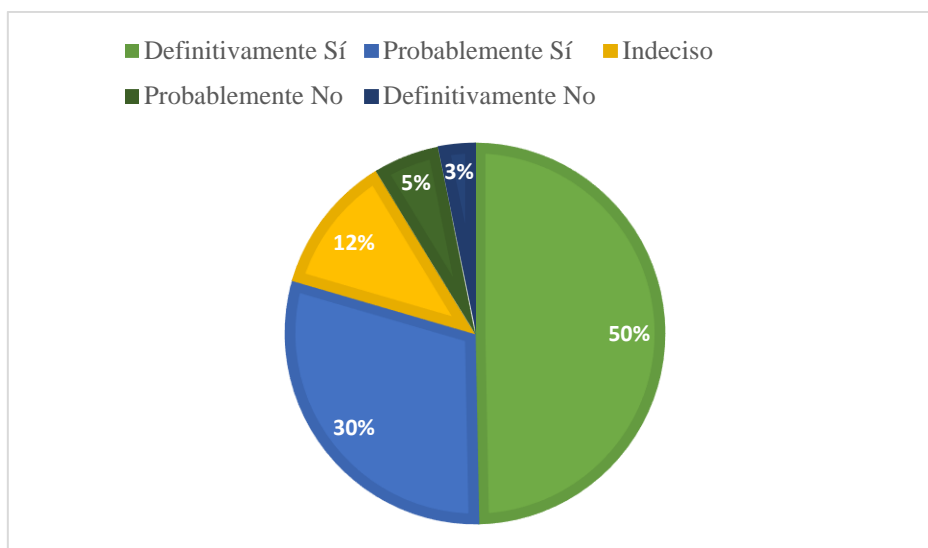
Cuadro No. 1

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Definitivamente Sí	80	50%
	Probablemente Sí	48	30%
	Indeciso	19	12%
	Probablemente No	9	6%
	Definitivamente No	5	3%
	TOTAL		161

Fuente: Universidad Estatal de Milagro

Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Gráfico No. 1



Fuente: Universidad Estatal de Milagro

Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y gráfico número 1 correspondiente al uso del aprendizaje móvil dio como resultado que un 50% de los estudiantes están de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil mientras que un 3% de los educandos no desean utilizar la instrucción internauta.

2.- ¿Cree Ud. propicio que se incluya el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo del proceso académico?

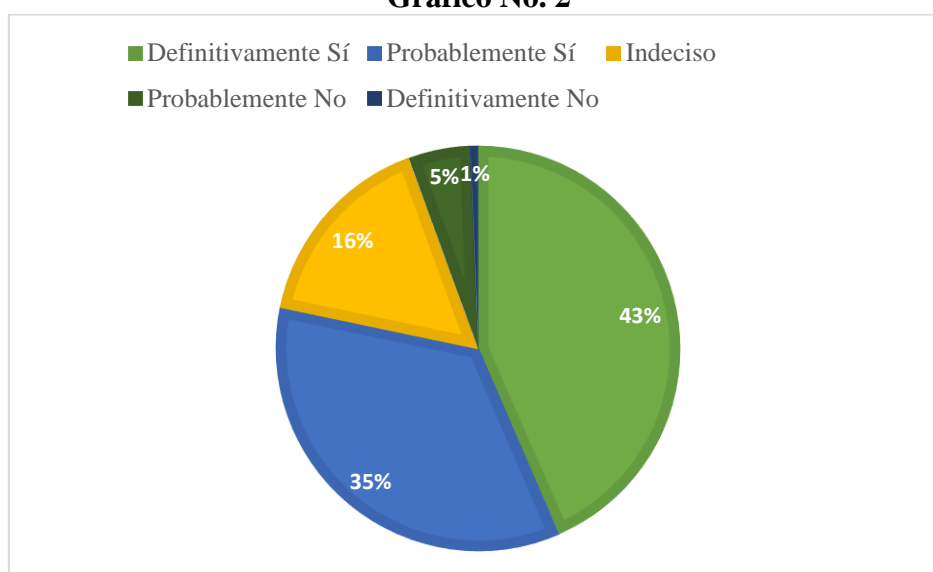
Cuadro No. 2

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Definitivamente Sí	70	43%
	Probablemente Sí	56	35%
	Indeciso	26	16%
	Probablemente No	8	5%
	Definitivamente No	1	1%
	TOTAL		161

Fuente: Universidad Estatal de Milagro

Elaborado por: (Macias y Silva, 2018)

Gráfico No. 2



Fuente: Universidad Estatal de Milagro

Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y gráfico número 2 correspondiente a las aplicaciones móviles en el proceso educativo dio como resultado que un 43% de los estudiantes están de acuerdo en que es propicio que se incluya el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo del proceso académico mientras que un 1% de los educandos no desean que se incluya el uso de plataformas virtuales en el desarrollo del proceso educacional.

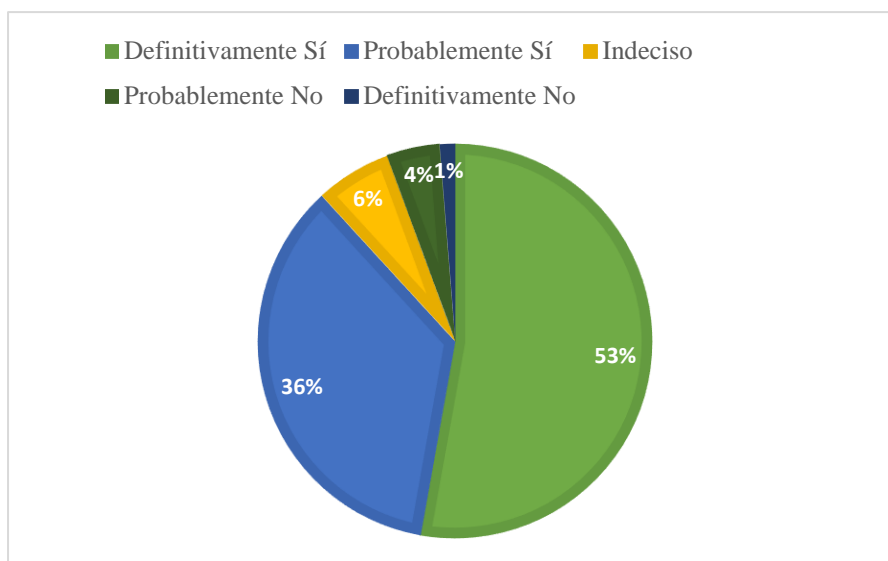
3.- ¿Estaría Ud. dispuesto a descargar aplicaciones móviles para uso académico?

Cuadro No. 3

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Definitivamente Sí	85	53%
	Probablemente Sí	57	35%
	Indeciso	10	6%
	Probablemente No	7	4%
	Definitivamente No	2	1%
	TOTAL		161

Fuente: Universidad Estatal de Milagro
Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Gráfico No.3



Fuente: Universidad Estatal de Milagro
Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y gráfico número 3 correspondiente al descargo de aplicaciones móviles para uso educativo dio como resultado que un 53% de los estudiantes están de acuerdo en descargar aplicaciones móviles para usanza académica mientras que un 1% de los educandos no desean descargar plataformas virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

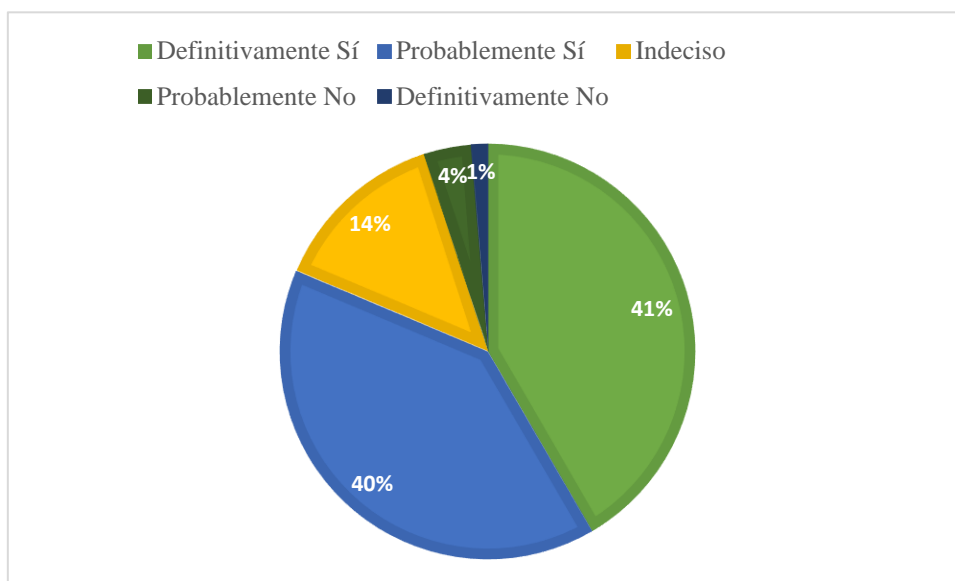
4.- ¿Considera Ud. útil consultar en cualquier lugar o momento contenido (instrucciones/lecturas) con audio, video y texto, a través de tu celular sin necesidad de una conexión a Internet permanente?

Cuadro No. 4

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Definitivamente Sí	67	42%
	Probablemente Sí	64	40%
	Indeciso	22	14%
	Probablemente No	6	4%
	Definitivamente No	2	1%
	TOTAL		161

Fuente: Universidad Estatal de Milagro
Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Gráfico No. 4



Fuente: Universidad Estatal de Milagro
Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y gráfico número 4 correspondiente a consultar contenido audiovisual de forma gratuita dio como resultado que un 42% de los estudiantes están de acuerdo en que es útil consultar en cualquier lugar o momento contenido con audiovisual, a través de tu celular sin necesidad de una conexión a Internet permanente mientras que un 1% de los educandos no creen necesario este proceso.

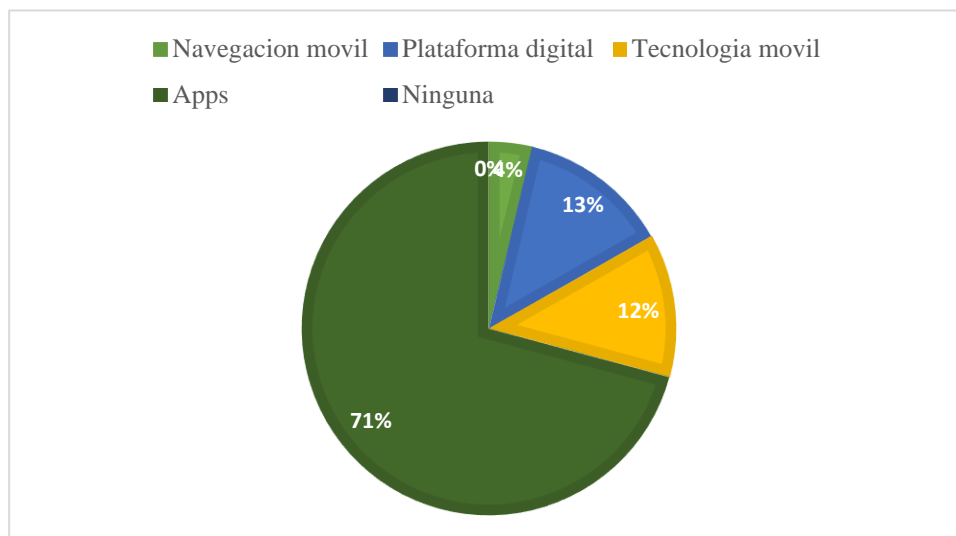
5.- ¿Cómo reconoces la abreviatura del término applications (aplicaciones)?

Cuadro No. 5

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Navegacion movil	6	4%
	Plataforma digital	21	13%
	Tecnologia movil	20	12%
	Apps	114	71%
	Ninguna	0	0%
	TOTAL		161

Fuente: Universidad Estatal de Milagro
Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Gráfico No. 5



Fuente: Universidad Estatal de Milagro
Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y grafico número 5 correspondiente al reconocimiento de la abreviatura del término applications (aplicaciones) dio como resultado que un 71% de los estudiantes reconocen la abreviatura del termino applications (aplicaciones).

6.- Para Ud. una aplicación móvil es:

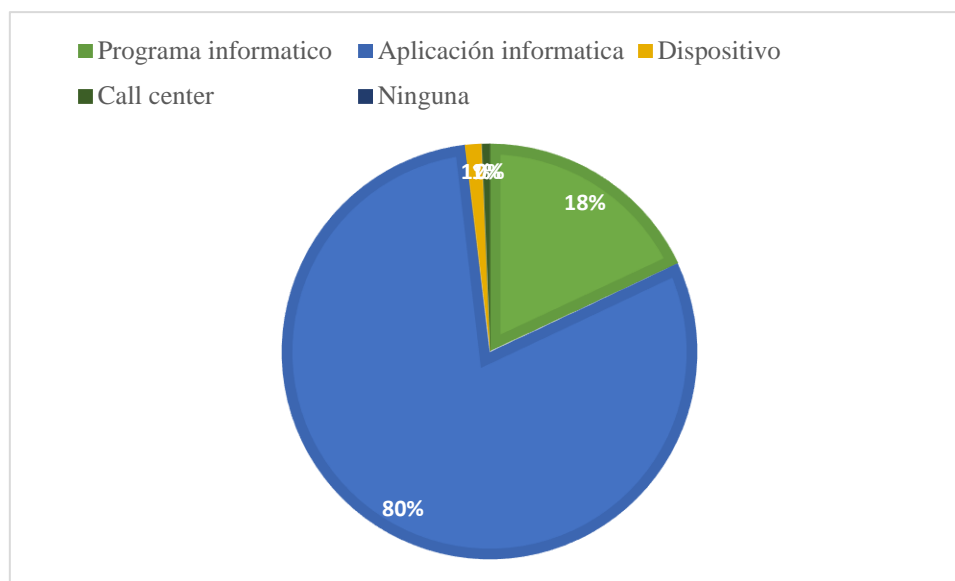
Cuadro No. 6

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Programa informático	29	18%
	Aplicación informática	129	80%
	Dispositivo	2	1%
	Call center	1	1%
	Ninguna	0	0%
	TOTAL		161

Fuente: Universidad Estatal de Milagro

Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Gráfico No. 6



Fuente: Universidad Estatal de Milagro

Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y gráfico número 6 correspondiente al concepto de aplicación móvil dio como resultado que un 80% de los estudiantes reconocen la definición de aplicaciones móviles como aquellas plataformas diseñadas para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles.

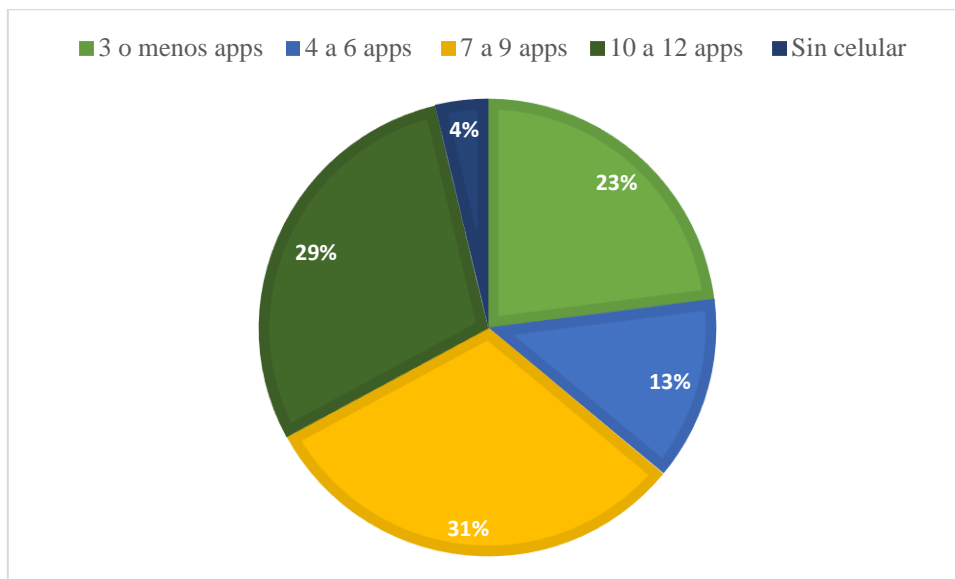
7.- Seleccione la cantidad de aplicaciones actuales en su celular:

Cuadro No. 7

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	3 o menos apps	37	23%
	4 a 6 apps	21	13%
	7 a 9 apps	50	31%
	10 a 12 apps	47	29%
	Sin celular	6	4%
	TOTAL		161

Fuente: Universidad Estatal de Milagro
Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Gráfico No. 7



Fuente: Universidad Estatal de Milagro
Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y grafico número 7 correspondiente al numero de aplicaciones móviles de los educandos en sus teléfonos celulares dio como resultado que un 31% de los estudiantes tienen en sus dispositivos móviles de 7 a 9 apps.

8.- ¿Qué tipo de apps consideras que podrían ser de utilidad para ser usados en el proceso educativo?

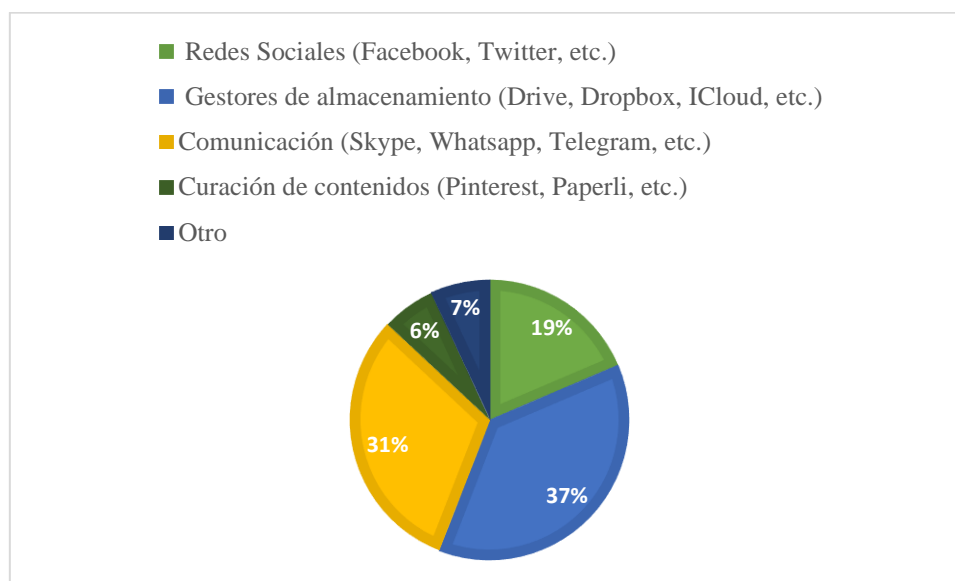
Cuadro No. 8

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.)	30	19%
	Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.)	60	37%
	Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.)	50	31%
	Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.)	10	6%
	Otro	11	7%
	TOTAL	161	100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro

Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Gráfico No. 8



Fuente: Universidad Estatal de Milagro

Elaborado por: (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y grafico número 8 correspondiente a aplicaciones móviles para ser usadas en el proceso educativo dio como resultado que un 37% de los estudiantes desean utilizar gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.).

ANEXO # 6 – EVIDENCIA FOTOGRÁFICA.

**APLICACIÓN DE ENCUESTAS A ESTUDIANTES DE PRIMER SEMESTRE
DE LA CARRERA COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD
ESTATAL DE MILAGRO.**





