



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE:**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

TÍTULO DEL PROYECTO:

**USO DE APPS EDUCATIVAS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES Y SU
INCIDENCIA EN EL REFUERZO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA
DE LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS) EN EL OCTAVO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “QUINCE DE
OCTUBRE” DEL CANTÓN NARANJAL.**

TUTORA

NINFA SOFÍA GUEVARA PEÑARANDA

Autor

ROBERTO LEONARDO CAICEDO VILLAMAR

Milagro, julio 2022

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación mención Tecnología e Innovación Educativa

CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema **USO DE APPS EDUCATIVAS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL REFUERZO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA DE LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS) EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “QUINCE DE OCTUBRE” DEL CANTÓN NARANJAL**, elaborado por **ROBERTO LEONARDO CAICEDO VILLAMAR**, el mismo que reúne las condiciones y requisitos previos para ser defendido ante el tribunal examinador, para optar por el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**.

Milagro, 1 de junio del 2022



Firmado electrónicamente por:
**NINFA SOFIA
GUEVARA
PENARANDA**

NINFA SOFÍA GUEVARA PEÑARANDA

C.I: 0921525267

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El / la autor/a de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA** de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera

Milagro, 22 de julio de 2022



Firmado electrónicamente por:
**ROBERTO LEONARDO
CAICEDO VILLAMAR**

ROBERTO LEONARDO CAICEDO VILLAMAR

C.I.: 0928477934

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, otorga al presente proyecto de investigación en las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	60.00
DEFENSA ORAL	39.33
PROMEDIO	99.33
EQUIVALENTE	Excelente



Trabajo digitalizado por:
MARTA CECILIA
IBARRA FREIRE

Prof. IBARRA FREIRE MARTA CECILIA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Trabajo digitalizado por:
NINFA SOFIA
GUEVARA
PENARANDA

Mgs. GUEVARA PEÑARANDA NINFA SOFIA
VOCAL



Trabajo digitalizado por:
DIEGO
WLADIMIR
TAPIA NUNEZ

Mgs TAPIA NUÑEZ DIEGO WLADIMIR
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo a Dios, quien me dio la fuerza para continuar cuando estaba a punto de caer; a mi padre, a quien admiro y con quien estoy tan en deuda en mi vida, reconociendo todo el infinito amor y comprensión que me han brindado, sabiendo inculcarme buenos sentimientos, hábitos y valores que me permiten continuar a pesar de las adversidades.

A mi amada Madre, quien siempre me ha acompañado y guiado en mi camino.

A mis hermanas por su apoyo incondicional.

A mis maestros que supieron brindar sus conocimientos y sabiduría, gracias por su dedicación y tiempo

Roberto Caicedo

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer hoy y siempre a mi familia por su esfuerzo, amor desbordante y apoyo incondicional, a los docentes de la maestría, quienes me guiaron en todo el proceso de aprendizaje, conocimientos que pueden compartir a lo largo del proceso educativo.

A mis compañeros de clase, con quienes conviví durante este período de mi vida y quienes, a través de su apoyo a lo largo de nuestro curso, supieron demostrarme su amistad y compartir conmigo su alegría.

Roberto Caicedo

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Sr. Dr.

Jorge Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue **USO DE APPS EDUCATIVAS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL REFUERZO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA DE LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS) EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “QUINCE DE OCTUBRE” DEL CANTÓN NARANJAL**, y que corresponde al Vicerrectorado de Investigación y Posgrado.

Milagro, 22 de julio de 2022)



Firmado electrónicamente por:
ROBERTO LEONARDO
CAICEDO VILLAMAR

ROBERTO LEONARDO CAICEDO VILLAMAR

C.I.: 0928477934

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
LISTA DE TABLAS	ix
LISTA DE FIGURAS	ix
LISTA DE ANEXOS	ix
GLOSARIO DE TÉRMINOS	x
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
Introducción	1
CAPÍTULO I: El problema de la investigación	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Delimitación del problema	2
1.3 Formulación del problema	3
1.4 Preguntas de investigación.....	3
1.5 Determinación del tema.....	3
1.6 Objetivo general	3
1.7 Objetivos específicos	3
1.8 Hipótesis	4
1.9 Declaración de las variables (operacionalización).....	4
1.10 Justificación.....	5
1.11 Alcance y limitaciones	6
1.11.1 Alcance	6
1.11.2 Limitaciones	6
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	7
2.1. Antecedentes	7

2.2. Antecedentes referenciales	8
2.3. Fundamentación Teórica	9
2.3.1. ¿Qué son las aplicaciones educativas?	9
2.3.2. El Refuerzo Académico	12
2.3.3. DUOLINGO como estrategia de enseñanza – aprendizaje de refuerzo académico	12
2.3. Marco Conceptual	13
2.4 Marco Legal.....	14
CAPÍTULO III: Metodología.....	18
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	18
3.2. La población y la muestra	19
3.2.1. Características de la población.....	19
3.2.2. Delimitación de la población	19
3.3. Los métodos y las técnicas.....	19
3.3.1. Métodos teóricos	19
3.3.2. Métodos Empíricos.....	20
3.4. Procesamiento estadístico de la información	20
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados	22
4.1. Análisis de Descriptivo de los resultados	22
CAPÍTULO V: Propuesta	28
5.1. Presentación	28
5.2. Objetivos	28
5.2.1. Objetivo General	28
5.2.2. Objetivos específicos	28
5.3. Justificación	29
5.4. Desarrollo detallado de la propuesta	29
CAPÍTULO VI: Conclusiones y Recomendaciones.....	33
6.1. Conclusiones.....	33
6.2. Recomendaciones	34
Bibliografía.....	35
Anexos.....	38

LISTA DE TABLAS

Tabla 1.- Considera usted que las aplicaciones móviles en el <i>smartphone</i> permiten la comunicación con el estudiante	22
Tabla 2.- Frecuencia de utilización de las aplicaciones móviles en clases	23
Tabla 3.- Manipulación de las aplicaciones móviles	24
Tabla 4.- La retroalimentación a través de aplicaciones móviles mejora el rendimiento académico	25
Tabla 5.- Utilizaría usted este recuerdo para los refuerzos académicos	26
Tabla 6.- Frecuencia de utilización de las aplicaciones educativas en los refuerzos académicos.....	27
Tabla 7.- Cuadro de medios necesarios.....	31
Tabla 8.- Cuadro de oportunidades.....	32

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.- Considera usted que las aplicaciones móviles en el <i>smartphone</i> permiten la comunicación con el estudiante.....	22
Figura 2.- Frecuencia de utilización de las aplicaciones móviles en clases.....	23
Figura 3.- Manipulación de las aplicaciones móviles.....	24
Figura 4.- La retroalimentación a través de aplicaciones móviles mejora el rendimiento académico	25
Figura 5.- Utilizaría usted este recuerdo para los refuerzos académicos	26
Figura 6.- Frecuencia de utilización de las aplicaciones educativas en los refuerzos académicos.....	27

LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1.- Instrumento de recolección de datos	38
ANEXO 2.- Árbol de problema	40
ANEXO 3.- Manual de uso.....	41

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aplicaciones móviles: Una aplicación móvil o también conocida como aplicación móvil es un tipo de aplicación que está diseñada para ejecutarse en un dispositivo móvil, ya sea un teléfono inteligente o una tableta.

Aprendizaje: Resultados observados como un cambio más o menos permanente en el comportamiento de una persona que ocurre como resultado de una acción sistemática (enseñanza) o simplemente como una práctica realizada por la implementación del estudiante.

Aprendizaje basado en retos: Se trata de una estrategia que proporciona a los estudiantes un contexto común en el que identificar de forma colaborativa el reto a abordar. Los estudiantes trabajan con profesores y sus expertos para abordar este desafío en comunidades de todo el mundo para desarrollar una comprensión más profunda de los temas que estudian.

Aprendizaje móvil: Utilice tecnologías móviles como computadoras portátiles, tabletas, reproductores de MP3 y teléfonos inteligentes para respaldar el proceso de enseñanza y aprendizaje. El acceso a los recursos educativos se puede realizar desde un dispositivo que el estudiante siempre lleva puesto.

Conectivismo: Teoría de que el aprendizaje resulta de muchas conexiones diferentes. Se trata de construir redes con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación y crear nuevos conocimientos mientras se aprende.

Conocimientos previos: Conjunto de concepciones, representaciones y significados que los estudiantes relacionan con los diferentes contenidos de aprendizaje sugeridos para su asimilación y construcción. Los estudiantes utilizan conocimientos previos para interpretar la realidad y nuevos contenidos, por lo que es necesario identificarlos (en muchos casos serán errores parciales) y habilitarlos, para convertirlos en el punto de partida de nuevas lecciones.

Contenido: Parte del currículo que es objeto directo del aprendizaje de los estudiantes, medio esencial para lograr el desarrollo de las competencias. Tradicionalmente, se ha utilizado en un sentido limitado, equivale a un concepto.

Enseñanza – aprendizaje: Estos dos términos se usan juntos para indicar que no pueden considerarse de forma independiente y para enfatizar que la enseñanza del maestro no tiene sentido si no induce el aprendizaje en los estudiantes.

Entorno personalizado de aprendizaje: Estos son sistemas que los estudiantes pueden autoconfigurar para autocontrolarse y administrar su propio aprendizaje: esto incluye establecer objetivos de aprendizaje, administrar contenido y comunicarse con otros estudiantes. Estos entornos pueden incluir uno o más subsistemas: *LMS, blog, feed*. Puede ser una aplicación de escritorio o uno o más servicios web.

Estrategias didácticas: Formas de planificar, organizar y desarrollar acciones típicas del proceso de enseñanza-aprendizaje basadas en que un objeto de enseñanza (docente o determinado estudiante) presenta ideas, conocimientos que se han desarrollado más de lo que otros conocimientos pueden asimilar. No debe equipararse con la idea de una clase magistral convencional.

Gamificación: Es el diseño de un entorno educativo real o virtual que implica definir tareas y actividades utilizando los principios del juego. Se trata de aprovechar las capacidades naturales de los estudiantes con actividades lúdicas para potenciar la motivación por el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, valores y desarrollo de habilidades en general.

Insignias: Las insignias son un mecanismo para certificar que los estudiantes aprendan de manera informal en forma de microcrédito. Los estudiantes pueden recopilarlos, organizarlos y publicarlos para mostrar sus habilidades y logros en diferentes sitios web: redes sociales, redes sociales, redes profesionales y comunidades virtuales.

Mastery learning: Método del proceso de enseñanza-aprendizaje en el que el contenido se divide en unidades de aprendizaje que establecen claramente los

objetivos que deben alcanzar los estudiantes. Los estudiantes trabajan a través de cada bloque de contenido en una serie secuencial de pasos y deben demostrar algún nivel de logro en el dominio del conocimiento antes de pasar al nuevo contenido.

Retroalimentación: La retroalimentación es un componente esencial del proceso de enseñanza y aprendizaje, brindando a los estudiantes una reflexión sobre sus acciones y sus consecuencias, ayudándolos a alcanzar sus metas y objetivos. Es una base sólida para la corrección de errores y un punto de referencia para la evaluación general.

RESUMEN

El uso de las aplicaciones móviles educativas permite promover un aprendizaje motivador y significativo en los estudiantes y generan interés en el aprendizaje de nuevos idiomas, como por ejemplo el inglés. Es por ello que el presente estudio hace referencia al uso de *apps* educativas para dispositivos móviles y su incidencia en el refuerzo académico de la asignatura de Lengua Extranjera (inglés). La metodología utilizada responde a una investigación, de enfoque mixto, siendo de tipo descriptiva – explicativa, con corte transversal. La población de estudio estuvo compuesta por la totalidad de los docentes participantes que laboran en la Unidad Educativa “Quince de Octubre” del cantón Naranjal, mediante un tipo de muestreo no probabilístico y teniendo una muestra finita, debido a que era pequeña no necesito de cálculo de fórmula. Los métodos y técnicas estuvieron constituidos por una encuesta, con un cuestionario de preguntas abiertas estructuradas para los docentes. Los resultados de las técnicas aplicadas permitieron encontrar que existen un problema en cuanto a los docentes que no utilizan aplicaciones móviles como estrategias en las clases, también se encontró que la manipulación de las aplicaciones móviles en clases se da de vez en cuando, otra razón cuestionable es que a pesar de que no se utilizan con frecuencia, los docentes indican que su utilización podría mejorar considerablemente el rendimiento académico. Se llegó a la conclusión que las aplicaciones móviles, ayudan de forma progresiva al rendimiento académico cuando el docente las utiliza como recurso en las estrategias, sin embargo, en la población de docentes que se consideró, existen limitaciones que se deben tomar en cuenta a futuro para que se puedan implementar este tipo de recursos en el aula de las escuelas ecuatorianas.

Palabras Claves: Aplicaciones Educativas, Dispositivos Móviles, Aprendizaje de Inglés.

ABSTRACT

The use of educational mobile applications promotes motivation and meaningful learning in students and generates interest in learning new languages, such as English. That is why this study refers to the use of educational apps for mobile devices and their impact on the academic reinforcement of the Foreign Language (English) subject. The methodology used responds to an investigation, with a mixed approach, being descriptive - explanatory, with a cross-section. The study population was composed of all the participating teachers who work in the "Quince de Octubre" School of city Naranjal, through a type of non-probabilistic sampling and having a finite sample because it was small, I did not need formula calculation. The methods and techniques were founded on a survey, with a questionnaire of open questions structured for teachers. The results of the applied techniques allowed us to find that there is a problem regarding teachers who do not use mobile applications as strategies in classes, also found that the manipulation of mobile applications in classes occurs from time to time, another questionable reason is that despite the fact that they are not used frequently, teachers indicate that their use could considerably improve academic performance. It concluded that the use of mobile applications progressively helps academic performance when it is used as a resource the learning strategies. However, within the sample taken into consideration, there are limitations that must bear in mind for the future so that these types of resources can be implemented in the classroom of Ecuadorian schools.

Keywords: Educational Applications, Mobile Devices, English Learning

Introducción

Implementar aplicaciones educativas en el salón de aprendizaje actualmente podría ser visto como un conflicto o una posibilidad, este debate ha generado expectativas de muchos educadores, puesto que su utilización propone que los estudiantes desarrollan habilidades tecnológicas y digitales, y esa sería una forma de ayudarlos a alcanzar sus metas educativas al incorporar dispositivos con los que ya están familiarizados: teléfonos celulares, Smartphone, y Tablet ponen a tentativa el potencial de los dispositivos móviles que se consideran como un medio de comunicación.

Las aplicaciones de cualquier temática se han vuelto parte de la vida de un estudiante, y es, por eso la necesidad de implementar su uso en la clase. Se ha llegado a debate si esto solo es un distractor para los estudiantes en nuestra aula, más, sin embargo, estas distracciones siempre han estado. En la actualidad, incrementar su uso estratégicamente en el salón de clase, estará más allá de prohibir la utilización de estos dispositivos por completo, para de esta forma poder conocer el potencial y aprovechar al máximo la acogida de estos dispositivos en los jóvenes. Por otra parte, estas herramientas informáticas pueden ser muy útiles para reforzar los conocimientos de los estudiantes. Normalmente, para su uso se dispone de auriculares y por su tamaño estos suelen acompañarnos a cualquier lugar, así de esta manera conocer un lenguaje extranjero o mejorar el principio de uno ya asimilado son dos tareas muy comunes para que los estudiantes y docentes trabajen con nuevas estrategias de clase, y se vean favorecidos por el cambio y uso de nuevas tecnologías.

CAPÍTULO I: El problema de la investigación

1.1 Planteamiento del problema

Este trabajo de investigación sobre el uso de aplicaciones educativas para dispositivos y su incidencia en el refuerzo académico de la asignatura de Lengua Extranjera (inglés) en el Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Quince de Octubre” del cantón Naranjal y de acuerdo a las experiencias como los docentes están al corriente que los refuerzos académicos en inglés pueden llegar a ser muy escaso, y esto se puede dar por el poco compromiso por parte de los docentes.

De la misma forma el avance continuo de la tecnología influye bastante en el refuerzo académico en las instituciones, por tal motivo los docentes tienen que mantenerse actualizados y aprender el uso y el manejo de nuevas herramientas educativas para poder implementarla y enseñarles a los estudiantes esto nos ayudara a mejorar la enseñanza y aprendizaje. Y con esto existen varios problemas como la falta de conocimiento sobre que son las aplicaciones educativas, donde encontrarlas y como utilizarlas.

1.2 Delimitación del problema

El presente trabajo se lo realizará en la Unidad Educativa “Quince de Octubre”, con los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la asignatura de inglés, esta institución educativa está situada en el cantón Naranjal, pertenece al distrito 09D12 Balao – Naranjal, Zona 5.

El objetivo será recabar información sobre el uso de aplicaciones educativas interactivas, proporcionando una relación con el proceso de enseñanza – aprendizaje, especialmente en el refuerzo académico.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo el uso de apps educativas para dispositivos móviles incide en el refuerzo académico de la asignatura de Lengua Extranjera (inglés) en el Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Quince de Octubre del Cantón Naranjal?

1.4 Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son las principales características de las aplicaciones interactivas educativas?
- ¿Cuál es la relación de enseñanza – aprendizaje por parte del docente para el uso de aplicaciones educativas?
- ¿Cómo ayudaría los contenidos de Duolingo en las clases de refuerzo de inglés?

1.5 Determinación del tema

Uso de Apps educativas para dispositivos móviles y su incidencia en el Refuerzo académico de la asignatura de Lengua Extranjera (inglés) en el Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Quince de Octubre” del Cantón Naranjal.

1.6 Objetivo general

Evaluar el uso de las Apps educativas para dispositivos móviles orientado al refuerzo académico de la asignatura de Lengua Extranjera (inglés) en la Básica Superior de la Unidad Educativa “Quince de Octubre” del Cantón Naranjal.

1.7 Objetivos específicos

- Identificar las principales características de las aplicaciones interactivas educativas.
- Analizar a relación de enseñanza-aprendizaje por parte del docente para el uso de *apps*.

- Fortalecer los contenidos de clase a través de la aplicación Duolingo.

1.8 Hipótesis

Uso de Apps educativas para dispositivos móviles incide en el refuerzo académico de la asignatura de Lengua Extranjera (inglés), para generar un mejor aprendizaje del idioma.

1.9 Declaración de las variables (operacionalización)

Variable independiente: Uso de Aplicaciones Educativa

Variable dependiente: Refuerzo Académico

Unidades de observación: Docente

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES						
VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS PREGUNTAS	UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Variable Independiente Apps educativas para dispositivos móviles	Las aplicaciones educativas son software desarrollados para dispositivos móviles, permiten interactuar desde cualquier lugar.	Dispositivos móviles	Número de Smartphone y tablets	¿Considera usted que las aplicaciones móviles en el <i>smartphone</i> permiten la comunicación con el estudiante?	Docente	Encuesta – Cuestionario
		Interactividad	Usuarios activos	¿Con qué frecuencia utiliza aplicaciones móviles en clase?	Docente	
		Portabilidad	Nivel de configuración	¿Sabe manipular las aplicaciones móviles?	Docente	
Variable Dependiente Refuerzo Académico	Planificación que permite prever y organizar las actividades que deben desarrollar los estudiantes con bajo rendimiento académico.	Métodos de enseñanza	Retroalimentación Autoaprendizaje	¿Considera usted que la retroalimentación a través de aplicaciones móviles mejora el rendimiento académico?	Docente	Encuesta - Cuestionario
		Rendimiento académico	Desarrollo cognitivo; Aprendizaje significativo;	¿Utilizaría usted este recurso para los refuerzos académicos?	Docente	

			Aprendizaje por descubrimiento	¿Con qué frecuencia utilizaría las aplicaciones educativas en los refuerzos académicos?	Docente	
			Nivel de Conocimientos adquiridos			

1.10 Justificación

Ante esta situación, los docentes tienen la necesidad de buscar nuevos métodos de enseñanza y considerar las aplicaciones pedagógicas como aliadas y más aún si se trata de la enseñanza de lenguas extranjeras. Según Vázquez y Sevillano (2015) en su libro “Dispositivos Digitales Móviles en Educación” indica que *“las apps educativas son un campo emergente con numerosas posibilidades de uso en las aulas. Estas aplicaciones educativas incluyen cada vez funcionalidades más diversas e interesantes”* (p. 40).

El uso de dispositivos móviles por parte de los adolescentes es inútil e inapropiado, ya que solo se utilizan para actividades e interacciones sociales sin aprovecharlas al máximo. Por ello, es necesario aprender a utilizar y limitar en cierta medida esta herramienta en el aula, de modo que al integrar este recurso tecnológico será tanto una lectura como un medio educativo, facilitará y mejorará significativamente el aprendizaje extraescolar, adquirir conocimientos importantes para cada estudiante (Carrión, 2017).

Con el presente trabajo se pretende analizar las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando las tecnologías que ahora tenemos al alcance de la mano, incluyendo los celulares. Los dispositivos móviles, junto con las aplicaciones de aprendizaje, son herramientas útiles que, cuando están presentes en el aula, ayudan a los estudiantes a ser más productivos, colaborativos y activos en el aula utilizando teléfonos móviles (León, Montiel, Mora, Huilcapi, & Cárdenas, 2017).

El motivo de llevar esta tecnología al aula es aumentar la interactividad y el apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje; así como la comunicación en los diferentes modelos educativos que hoy existen en nuestro país. Y basado en este contexto se puede realizar la siguiente pregunta: ¿Cómo interviene el uso de aplicaciones móviles interactivas educativas orientadas al refuerzo académico en los estudiantes de Básica Superior en la Unidad Educativa Quince de Octubre del cantón Naranjal?

1.11 Alcance y limitaciones

1.11.1 Alcance

En este documento analizaremos brevemente el uso adecuado de las aplicaciones y dispositivos móviles dentro y fuera del aula, bajo la supervisión de los docentes y representantes legales de los estudiantes.

1.11.2 Limitaciones

En el presente trabajo se encontró las siguientes limitaciones:

- Los docentes presentan poca información sobre las aplicaciones móviles educativas.
- En la investigación se encontró demasiada información obsoleta que no ha sido actualizada.
- El presente trabajo se enfocará únicamente a realizar un informe sobre el uso de aplicaciones móviles educativas.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1. Antecedentes

La educación es un derecho constitucional que tenemos en nuestro país y por esto es la base fundamental de la sociedad. Estuardo Sevilla (2018) en su artículo sobre el Analfabetismo digital, indica que el aprender a saber y leer no es suficiente, que debe de incorporarse la tecnología al ambiente educativo donde todos somos responsables para familiarizarnos con estos cambios. Hace unos cinco años atrás era casi imposible pensar en utilizar las aplicaciones como parte de nuestro entorno educativo, pues la mayoría solo las utilizan como juegos interactivos, ya sea de manera online o sin conexión a una red. Debido al contexto de la pandemia ocurrida desde marzo 2020, los docentes vieron la necesidad de aprender a utilizar nuevas herramientas para poder enseñarles y reforzar conocimientos en las diferentes áreas de aprendizajes a nuestros estudiantes. Y con esto existen varios problemas como la falta de conocimiento sobre que son las aplicaciones educativas, peor aún donde encontrarlas y como utilizarlas. La enseñanza en la actualidad es lo fundamental en cualquier territorio.

En marzo del 2020, la entonces ministra de educación, presentó el Plan Educativo Covid19, que contenía lineamientos educativos para continuar con las actividades durante la emergencia sanitaria declarada por el gobierno del país. Este plan sirve para que los educandos continúen con sus actividades en casa (Ministerio de Educación del Ecuador, 2020).

El objetivo de este trabajo de investigación es analizar los recursos de aprendizaje móvil, identificar habilidades cognitivas y promover su desarrollo, para ello se utilizarán encuesta a los docentes. Los datos serán analizados cuantitativa y cualitativamente y se vincularán con soporte teórico tanto para los cambios conceptuales que han guiado este análisis: el *M-learning* móvil (termino en inglés que significa aprendizaje electrónico móvil), y las destrezas cognitivas. Los resultados mostrarán que el uso de recursos de aprendizaje móvil transforma el entorno de aprendizaje, convirtiendo cualquier escenario en un entorno de colaboración creativa; Para ser efectivo, el diseño de los recursos de *M-Learning* debe basarse en teorías y

tácticas educativas, mientras que la naturaleza del tema y el tipo de recurso siguen siendo relevantes para el desarrollo de habilidades cognitivas. Si bien es cierto que los dispositivos pueden distraer recursos en el aula, también pueden brindar aplicaciones importantes que mejoren el aprendizaje de materias básicas como matemáticas, idiomas e inglés. Algunas contribuciones: investigación a través de aplicaciones educativas que se ejecutan en dispositivos móviles, que es una combinación del uso de la tecnología y el aprendizaje teórico y práctico a través de experimentos y cuestionarios.

Sin embargo, la ocupación de esta herramienta en el salón de clases tendrá sus limitaciones. Porque, por ejemplo, se prohibirán las redes sociales en los teléfonos móviles y también se bloquearán las páginas que se consideren no educativas. El uso de los dispositivos móviles y sus aplicaciones educativas por parte de los estudiantes estará bajo la supervisión constante del maestro que dirige el salón de clases. De no observarse esta disposición, el estudiante estará sujeto a las sanciones previstas en los artículos 330 y 331 de la Ley de Educación Intercultural (Asamblea Nacional del Ecuador, 2012) que prohíbe el uso de objetos que no formen parte de una actividad educativa. La ley sanciona esta infracción menor con una amonestación verbal, que se registra en el expediente escolar del estudiante y se comunica al representante legal. Además de todo lo anterior, cabe señalar que los estudiantes de una institución educativa sin conexión inalámbrica a Internet no podrán utilizar estas herramientas durante el horario de clases **(véase el marco legal)**.

2.2. Antecedentes referenciales

Según estudios realizados por *We are social* (2022) los dispositivos móviles tienen un 67,0% de uso a nivel mundial. Sin embargo, en la educación varía totalmente, ya sea por la lentitud de incorporación de los sistemas informáticos al currículo educativo y esto crea debates entre docentes y autoridades. Gonzalo Romero, responsable de Google for Education en España, explica que el desarrollo de habilidades (trabajo en equipo, liderazgo), métodos activos (clase invertida, aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en proyectos) está cambiando la educación (Meneses, 2020). En la nueva realidad mundial, el uso de Internet, las aulas virtuales, las plataformas digitales, las tabletas y los dispositivos móviles, las

aplicaciones educativas se hacen inevitables. y es aquí donde viene varias preguntas ¿Cómo utilizar las aplicaciones educativas? ¿Dónde buscarlas? ¿Qué aplicaciones debemos utilizar de acuerdo al nivel de estudio?

El uso de la tecnología en el aula se está convirtiendo en un elemento importante en la educación de nuestros niños y jóvenes, ya que crecen en una sociedad digital y necesitan conocimientos aplicados a su realidad cotidiana. La disponibilidad de dispositivos electrónicos portátiles más económicos y de teléfonos móviles más potentes ha supuesto una revolución en las comunicaciones. Vivir en una sociedad de la información y una economía ajustada requiere que los jóvenes tengan una amplia gama de habilidades en TIC para poder participar plenamente como residentes. El uso de la tecnología brinda a los estudiantes grandes ventajas como un mejor desarrollo de sus habilidades, mayor motivación y un mejor trabajo en equipo (World Vision Ecuador, 2022).

La enseñanza y el aprendizaje relacionados con el uso de dispositivos móviles es un tema que se ha planteado muchas veces. Los dispositivos móviles no solo son útiles para los niños, sino para los adultos, también los usamos con bastante frecuencia: médicos, empresarios, profesores, profesionales, etcétera. Además, hoy en día aprender de los libros no es un principio inquebrantable, sino que cualquiera puede aprender con las aplicaciones idóneas (Grané., 2020).

2.3. Fundamentación Teórica

2.3.1. ¿Qué son las aplicaciones educativas?

Las aplicaciones son software diseñados para ejecutarse en varios dispositivos digitales, dependiendo del tipo del sistema operativo se podrán descargar, ya sea para Android, iOS, Windows, en sus respectivas tiendas. Estas apps deben tener una ficha con la descripción de la aplicación, valoración y posibles comentarios de los usuarios (Navarra, 2018).

Estas aplicaciones con interés educativo, se desarrollan a través de un juego o series de simulaciones haciendo referencia a temas de interés de los niños, donde pueden adquirir conocimientos de una manera diferente y sobre todo divirtiéndose.

2.3.1.1 Importancia de las aplicaciones Educativas

En la actualidad se han desarrollado avances muy importantes no solo en la sociedad sino también en la educación en donde se ha incorporado nuevos recursos para la estrategia enseñanza-aprendizaje. Uno de estos recursos son las aplicaciones educativas donde se combinan tecnología con la pedagogía.

2.3.1.2. Tipos de aplicaciones móviles

Las aplicaciones móviles están dadas en 3 grades grupos:

APLICACIONES NATIVAS: se diseñan para un sistema operativo específico, ANDROID, iOS, WINDOWS

APLICACIONES WEB O WEB APP: se diseñan con lenguajes de programación característicos de la web, ya sea HTML, CSS o JavaScript.

APLICACIONES HÍBRIDAS: como lo indica su nombre, pueden ser utilizadas en la combinación de los tipos anteriores.

APLICACIONES EDUCATIVAS: desarrolladas para un tipo de aprendizaje a través de juegos.

2.3.1.3. Tipos de aplicaciones educativas con más usos

Las aplicaciones más utilizadas en nuestro país son las siguientes:

* EL AYUDANTE DEL DR. PANDA

* DUOLINGO

*iTunes U

*KIDS & SOCKS

*PBS PARENTS PLAY & LEARN

*iMatemáticas PRO

*ERALAPPS

*I Learn With

2.3.1.4. Ventajas de las aplicaciones educativas

Utilizar las aplicaciones educativas tienen numerosas ventajas, para lo cual enumeramos las siguientes:

- Permiten el aprendizaje fuera del aula donde las barreras del tiempo desaparecen
- La gran acogida de los dispositivos móviles entre los estudiantes permite que las apps educativas motiven a adquirir más conocimiento.
- Las aplicaciones educativas contienen gran contenido lúdico, donde integran el juego con recompensas para lograr aprendizajes significativos.
- Los estudiantes participan activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- En torno a un aprendizaje más personalizado y autodirigido.

2.3.1.5 Cómo utilizar los dispositivos móviles en la educación

En la educación el uso de la tecnología permite acceder a contenidos, en un contexto en que se puede conectar para interiorizar o reforzar materias. A esta conexión se la denomina “APRENDIZAJE MÓVIL” o su terminología en inglés “M-LEARNING o MOBILE LEARNING”

El Aprendizaje Móvil es el ambiente educativo basado en la tecnología destinado a mejorar o reforzar el aprendizaje. Una de las características que ofrece es la flexibilidad, pues no se define por tiempo ni espacio y con la autonomía de organizarse de acuerdo a la disponibilidad del usuario.

Este proceso tiene múltiples ventajas, entre ellas tenemos: portabilidad, autonomía, ubicación y costo. La utilización de dispositivos móviles en la educación es un tema en debate entre docentes, para algunos tener este tipo de herramientas

puede ser un distractor, para otros es una ayuda al momento de realizar algún tipo de refuerzo académico.

2.3.2. El Refuerzo Académico

2.3.2.1. Definición

Los refuerzos académicos incluyen una serie de actividades realizadas por los estudiantes fuera de la institución para consolidar sus conocimientos y mejorar sus calificaciones.

2.3.2.2. Objetivos de Refuerzos Académicos

- Mejorar los resultados del aprendizaje a través del Refuerzo como estrategia le permite complementar, reforzar y enriquecer el desarrollo de habilidades de nuestros estudiantes.
- Brindar atención y apoyo educativo personalizado basado en el abordaje de problemas específicos presentados por cada estudiante.
- Ayudar a los estudiantes a lograr resultados de aprendizaje significativos, mejorando sus procesos de aprendizaje.
- Responsabilizar a todos los miembros de la comunidad educativa por las acciones realizadas para mejorar el rendimiento académico de estudiantes.

Brindar una educación pertinente, de calidad, cálida, pertinente y contextual que se adapte a las necesidades de cada estudiante.

2.3.3. DUOLINGO como estrategia de enseñanza – aprendizaje de refuerzo académico

Duolingo es una propuesta educativa basada en lecciones corta y acceso a niveles, mientras se desarrolla capacidades comunicativas en la vida real según su página oficial <https://es.duolingo.com/> la plataforma ayuda al aprendizaje personalizado a través de la diversión donde los jóvenes estarán motivados y el aprendizaje será más eficiente y efectivos (Duolingo, 2022)

Esta plataforma fue creada por el profesor Luis Von Ahn en el año 2011, donde ofrece curso de varios idiomas, entre ellos: inglés, francés, alemán, portugués, italiano y varios idiomas más, algunos autores ya lo han señalado como una de las mejores aplicaciones para el proceso de enseñanza de idiomas (Gaviola, 2017).

Gaviola (2017) en su trabajo de investigación, analiza el incremento del habla inglesa cada vez más notable no solo para el ámbito profesional sino también para lo social. Y para esto es necesario dominar o entender el inglés.

La plataforma puede acceder desde un computador a la página oficial de Duolingo, así también se puede descargar la aplicación ya sea a la computadora o a un teléfono inteligente, esto se puede hacer desde la página oficial, Google Play (sistema operativo Android), App Store (sistema operativo iOS).

2.3.3.1. Método de enseñanza de Duolingo

Cualquiera puede aprender un idioma con Duolingo. Las lecciones breves gratuitas están diseñadas más como un juego que como un libro de estudio. Aprender es más fácil cuando te diviertes. Pero Duolingo no es solo un juego, se basa en una metodología que fomenta la retención de contenido a largo plazo y un plan de estudios que se alinea con los estándares internacionales (Duolingo, 2022).

2.3. Marco Conceptual

TIC's. - La tecnología de la información y la comunicación se define como dispositivos, herramientas, equipos y componentes electrónicos con capacidades de procesamiento de información (Gil, Feliu, Rivero, & Gil, 2003).

Aplicaciones Educativas. – Las aplicaciones móviles son programas multimedia diseñados para uso como herramientas de m-learning (Zambrano, 2009).

Idioma extranjero. - Un idioma extranjero es diferente de su idioma nativo. Las personas aprenden este idioma extranjero solo si lo aprenden conscientemente en la escuela, en un curso de idiomas o a través del autoaprendizaje M-learning (Chavez, Saltos, & Saltos, 2017).

Refuerzo Educativo. - Consiste en una serie de actividades que realiza el estudiante fuera de la institución para afianzar sus conocimientos y subir sus calificaciones (Oliva, 2015).

Entorno educativo por pandemia. - En el campo de la educación, la mayoría de las medidas tomadas por los países de la región en respuesta a la crisis están relacionadas con la suspensión de la educación presencial en todos los niveles, lo que lleva a tres grandes áreas de acción. Uso de la modalidad de educación a distancia con diferentes formatos y plataformas (con o sin tecnología). Apoyar y movilizar al personal y las comunidades educativas, y cuidar la salud y el bienestar de los estudiantes (Ministerio de Educacion del Ecuador, 2020).

2.4 Marco Legal

Dentro del Marco Constitucional de la República del Ecuador (Ley Orgánica de Transparencia y Acceso a la Información (LOTAIP), 2013), los siguientes artículos son parte fundamental de esta investigación:

Art.26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado [...]

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Por otro lado, el Reglamento General de La Ley Orgánica De Educación Intercultural Capítulo IV, de las Acciones de Evaluación, Retroalimentación y Refuerzo Académico (Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa del Ministerio de Educación, 2017), menciona:

Art. 204.- Proceso de evaluación, retroalimentación y refuerzo académico. A fin de promover el mejoramiento académico y evitar que los estudiantes finalicen el año escolar sin haber cumplido con los aprendizajes esperados para el grado o curso, los establecimientos educativos deben cumplir, como mínimo, con los procesos de evaluación, retroalimentación y refuerzo académico que se detallan en los artículos a continuación.

Art. 205.- Difusión del proceso y de los criterios de evaluación. Los docentes obligatoriamente deberán notificar al estudiante y a sus representantes legales, al inicio del año escolar, cómo serán evaluados los estudiantes hasta el término del año escolar. Además, los criterios de cada evaluación deberán ser dados a conocer con anterioridad a los estudiantes y a sus representantes legales. El incumplimiento de lo establecido en el presente artículo será considerado falta grave y será sancionado de conformidad con el presente Reglamento. [...]

Art. 206.- Evaluación y retroalimentación continua. La evaluación definida como proceso prevé actividades constantes para observar, medir y valorar el avance del estudiante en relación con las metas de aprendizaje planteadas para cada asignatura. Este proceso continuo de evaluación conduce a la retroalimentación que se debe realizar a través de informes escritos, de entrevistas con sus representantes legales y del diálogo con el propio estudiante, a fin de programar oportunamente las actividades de mejoramiento o refuerzo académico que fueren del caso. [...]

Art. 208.- Refuerzo académico. Si la evaluación continua determinará bajos resultados en los procesos de aprendizaje en uno o más estudiantes de un grado o curso, se deberá diseñar e implementar de inmediato, procesos de refuerzo académico. El refuerzo académico incluirá elementos tales como los que se describen a continuación:

1. clases de refuerzo lideradas por el mismo docente que regularmente enseña la asignatura u otro docente que enseñe la misma asignatura;
2. tutorías individuales con el mismo docente que regularmente enseña la asignatura u otro docente que enseñe la misma asignatura;

3. tutorías individuales con un psicólogo educativo o experto según las necesidades educativas de los estudiantes; y,

4. Cronograma de estudios que el estudiante debe cumplir en casa con ayuda de su familia.

El docente deberá revisar el trabajo que el estudiante realizó durante el refuerzo académico y ofrecer retroalimentación oportuna, detallada y precisa que permita al estudiante aprender y mejorar. Además, estos trabajos deberán ser calificados, y promediados con las notas obtenidas en los demás trabajos académicos.

El tipo de refuerzo académico se deberá diseñar acorde a las necesidades de los estudiantes y lo que sea más adecuado para que mejore su aprendizaje, según la normativa específica que para el efecto expida el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional.

Por consiguiente, en el capítulo IV habla sobre las faltas de los estudiantes, indica lo siguiente:

Art. 330.- Faltas de los estudiantes. Los establecimientos educativos deben ejecutar actividades dirigidas a prevenir y/o corregir la comisión de faltas de los estudiantes, de conformidad con la normativa que para el efecto expida el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional. Como parte de estas actividades, al inicio del año lectivo, los estudiantes y sus representantes legales deberán firmar una carta de compromiso en la que afirmen comprender las normas, y se comprometan a que el estudiante no cometerá actos que las violenten. Las faltas de los estudiantes son las que se establecen en el artículo 134 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Estas faltas pueden ser leves, graves o muy graves:

1. Alterar la paz, la convivencia armónica e irrespetar los Códigos de Convivencia de los Centros Educativos es una falta que puede ser leve, grave o muy grave, de acuerdo con la siguiente explicación: *Faltas leves:*

- Usar el teléfono celular o cualquier otro objeto ajeno a la actividad educativa que distrajera su atención durante las horas de clase o actividades educativas; [...]

Art. 331.- Acciones educativas disciplinarias. Las faltas leves y las faltas graves deben ser conocidas y resueltas dentro de la institución educativa mediante el mecanismo previsto en su Código de Convivencia, otorgándoles al estudiante y a su representante legal el derecho a la defensa. El proceso disciplinario de las faltas muy graves debe ser sustanciado al interior del establecimiento educativo, y las acciones educativas disciplinarias deben ser aplicadas por la Junta Distrital de Resolución de Conflictos, la cual debe emitir la resolución en un plazo no mayor a quince (15) días desde la recepción del expediente. El incumplimiento de este plazo constituye causal de sumario administrativo para los miembros de la Junta Distrital de Resolución de Conflictos.

Según el tipo de falta cometida, se aplicarán las siguientes acciones educativas disciplinarias:

1. Para faltas leves. Se aplicará como acción educativa disciplinaria la amonestación verbal, que irá acompañada de una advertencia de las consecuencias que tendría el volver a cometer las respectivas faltas. La amonestación será registrada en el expediente académico del estudiante y en su informe de aprendizaje, y serán informados del particular sus representantes legales. Además, como acciones educativas no disciplinarias, el estudiante deberá suscribir, junto con sus representantes legales, una carta de compromiso en la que afirmen comprender las normas, y se comprometan a que el estudiante no volverá a cometer actos que las violenten. Finalmente, deberá cumplir actividades de trabajo formativo en la institución educativa relacionado con la falta cometida y conducente a reparar el daño ocasionado, si el acto cometido causó perjuicio a otras personas o daño a bienes materiales [...]

CAPÍTULO III: Metodología

3.1. Tipo y diseño de investigación

El enfoque de la investigación es cualitativo y cuantitativo a partir de la explicación de las variables de este estudio relacionadas con el uso de Apps educativas para dispositivos móviles y su incidencia en el refuerzo académico de la materia de Lengua Extranjera (inglés) en el Octavo Año de educación Básica de la Unidad Educativa “Quince de Octubre” del Cantón Naranjal, para proponer alternativas que tengan características cuantitativas que ayuden a encontrar soluciones a los problemas presentados.

El enfoque Cualitativo se trata de analizar el criterio y la opinión a través de la recogida de datos, sin la presencia de medición numérica para afinar las respuestas de las preguntas de investigación realizadas y con el empleo de métodos cualitativos, teniendo como finalidad una observación directa con respecto a los estudiantes y docentes de octavo año de la institución educativa,

El enfoque Cuantitativo se aplica una serie de encuestas y mediciones, los resultados serán procesados estadísticamente, representado gráficamente cada una de las variables de la investigación que consideramos necesaria para la utilización del enfoque asumido, y donde además se hace el respectivo análisis estadístico para tener una información real y valedera para una posterior toma de decisiones de acuerdo a los objetivos planteados en el estudio.

La investigación es de tipo descriptiva porque detalla y proporciona datos que ayuden para esclarecer la situación problema originada en el espacio-tiempo en este caso a los actores educativos del Octavo Año de educación Básica de la Unidad Educativa “Quince de Octubre” del Cantón Naranjal, 2021 – 2022 y correlacional porque analiza e interpreta los diferentes elementos del problema.

Por el nivel de conocimiento, es explicativa porque da respuesta al porqué de la investigación y establece las relaciones entre las variables para conocer la estructura, factores que intervienen en el proceso, en este caso el uso de Apps

educativas para dispositivos móviles y su incidencia en el Refuerzo académico de la materia de Lengua Extranjera (inglés).

Es de campo y transversal porque se realiza una sola medición y se evalúa en el contexto donde se presenta la problemática a estudiar. El estudio implicó la recolección, análisis e integración de datos cuantitativos y cualitativos para la realización de indagaciones dinámicas y apoyar las inferencias realizadas.

3.2. La población y la muestra

3.2.1. Características de la población

La población del estudio es finita dado que se va a investigar a la totalidad de los docentes participantes que laboran en la Unidad Educativa “Quince de Octubre” del cantón Naranjal durante el período lectivo 2021 – 2022 en la especialidad de inglés para la comprensión e indagación de información que ayude con el trabajo investigativo.

3.2.2. Delimitación de la población

La población objeto de estudio, esta muestra, estará conformada por los docentes de la Unidad Educativa “Quince de Octubre” del cantón Naranjal del periodo lectivo 2022 - 2023, que imparten la materia de inglés, de ambos sexos. siendo un total de 10 educadores, debido a los problemas suscitados con respecto al uso de Apps educativas para dispositivos móviles y su incidencia en el Refuerzo académico de la asignatura de Lengua Extranjera (inglés).

3.3. Los métodos y las técnicas

3.3.1. Métodos teóricos

Analítico-sintético: Es el estudio que describe cada una de las partes de la información, para conformar un todo consolidado donde se da los contenidos valederos para la información.

Inductivo-deductivo: Se relaciona con el análisis de cada uno de los contenidos de la información y describiendo, pues, partes puntualizadas para poder sintetizar todos los datos que se han recabado dentro de la investigación.

Histórico-lógico: Para el conocimiento de las distintas etapas de la evolución del objeto de investigación y arribar a la concepción actual de la metodología propuesta, así como el análisis de las leyes generales y esenciales del funcionamiento de la misma.

Hipotético-deductivo: Resultó de gran utilidad para la formulación de las hipótesis científicas, que orientaron el proceso de la investigación.

3.3.2. Métodos Empíricos

Observación: Este es un proceso riguroso que consiste en el reconocimiento directo del tema de investigación y es una forma efectiva para luego explicar y analizar la realidad del uso de aplicaciones educativas para dispositivos móviles y su incidencia en la mejora académica en la asignatura de idioma Extranjera (inglés).

Experimentación: Método empírico de examinar un objeto que requiere que los investigadores creen las condiciones necesarias o adapten las condiciones existentes para aclarar las características y relaciones del objeto, que son de utilidad en la investigación para que los docentes de Octavo Año de educación Básica de la Unidad Educativa “Quince de Octubre” del Cantón Naranjal, tengan un claro conocimiento al momento de emplear como estrategia esta modalidad.

3.4. Procesamiento estadístico de la información

Los métodos matemáticos empleados en el proceso de la información fueron métodos de estadística descriptiva, el análisis porcentual y el procesamiento matemático del método Euler. Frecuencias absolutas y relativas (análisis porcentual): Empleado para comparar los resultados, de esta manera aportan con un análisis profundo y detallado para que sirva la información como aporte a las conclusiones y propuesta que beneficien a la problemática suscitada en la institución educativa dos

y determinar las tendencias para una correcta toma de decisiones en el presente trabajo investigativo.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1. Análisis de Descriptivo de los resultados

Luego de la aplicación de la encuesta presentada previamente, y mediante las herramientas de análisis e investigación, se presenta el siguiente informe:

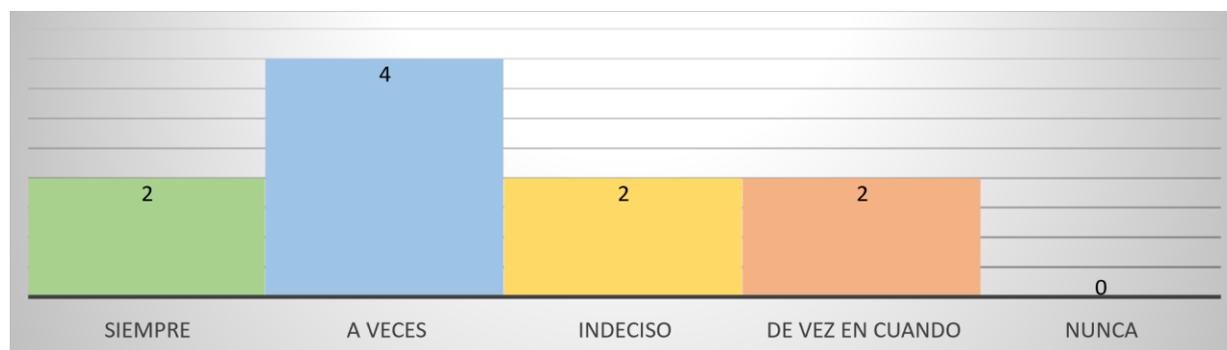
Tabla 1.- Considera usted que las aplicaciones móviles en el *smartphone* permiten la comunicación con el estudiante

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
SIEMPRE	2	20	20	20
A VECES	4	40	40	60
INDECISO	2	20	20	80
DE VEZ EN CUANDO	2	20	20	100
NUNCA	0	0	0	100
TOTAL	10	100		

FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

Figura 1.- Considera usted que las aplicaciones móviles en el *smartphone* permiten la comunicación con el estudiante



FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos, los docentes consideran lo siguiente: Que A veces una aplicación móvil permite la comunicación entre docente y estudiante, pues esta opción obtuvo un 40% mientras que un 20% es indeciso y otro 40% si considera que puede comunicarse de esta manera con los estudiantes.

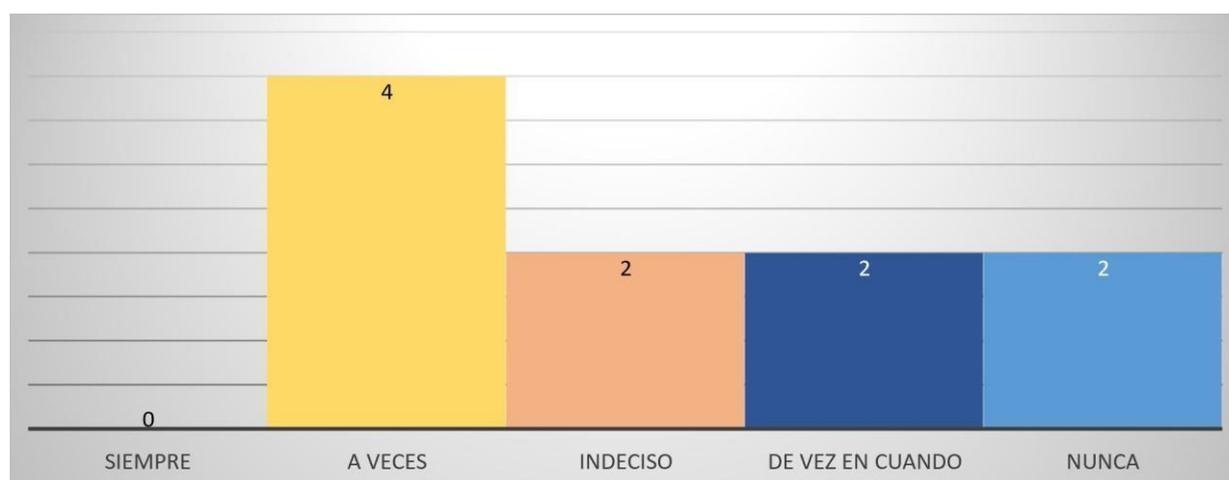
Tabla 2.- Frecuencia de utilización de las aplicaciones móviles en clases

<i>OPCIONES</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>	<i>PORCENTAJE VÁLIDO</i>	<i>PORCENTAJE ACUMULADO</i>
SIEMPRE	0	0	0	0
A VECES	4	40	40	40
INDECISO	2	20	20	60
DE VEZ EN CUANDO	2	20	20	80
NUNCA	2	20	20	100
TOTAL	10	100		

FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

Figura 2.- Frecuencia de utilización de las aplicaciones móviles en clases



FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos, los docentes consideran lo siguiente: los docentes si utilizan las aplicaciones móviles en el salón de clases en un 60% mientras que un 20% está indeciso y otro 20% considera que nunca utiliza esta herramienta tecnológica.

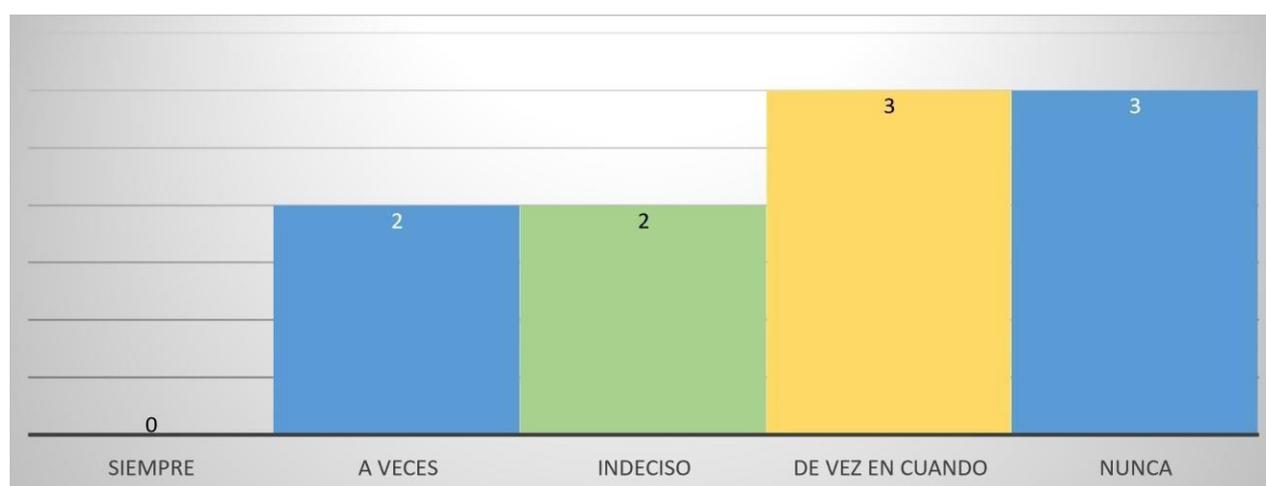
Tabla 3.- Manipulación de las aplicaciones móviles

<i>OPCIONES</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>	<i>PORCENTAJE VÁLIDO</i>	<i>PORCENTAJE ACUMULADO</i>
SIEMPRE	0	0	0	0
A VECES	2	20	20	20
INDECISO	2	20	20	40
DE VEZ EN CUANDO	3	30	30	70
NUNCA	3	30	30	100
TOTAL	10	100		

FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

Figura 3.- Manipulación de las aplicaciones móviles



FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos, los docentes consideran lo siguiente: los docentes si han manipulado aplicaciones móviles un 50% mientras que un 20% está indeciso y otro 30% considera que nunca lo ha hecho.

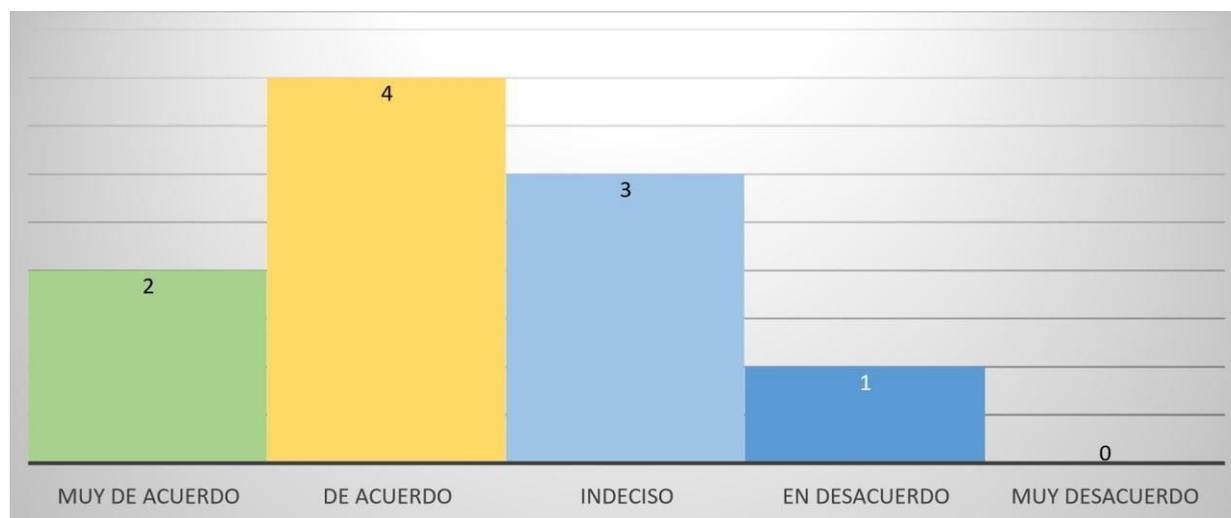
Tabla 4.- La retroalimentación a través de aplicaciones móviles mejora el rendimiento académico

<i>OPCIONES</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>	<i>PORCENTAJE VÁLIDO</i>	<i>PORCENTAJE ACUMULADO</i>
MUY DE ACUERDO	2	20	20	20
DE ACUERDO	4	40	40	60
NDECISO	3	30	30	90
EN DESACUERDO	1	10	10	100
MUY DESACUERDO	0	0	0	100
TOTAL	10	100		

FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

Figura 4.- La retroalimentación a través de aplicaciones móviles mejora el rendimiento académico



FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos, los docentes han indicado que la retroalimentación a través de una aplicación si es posible pues un 60% está de acuerdo un 30% está indeciso y un 10% está en desacuerdo ante esta posibilidad.

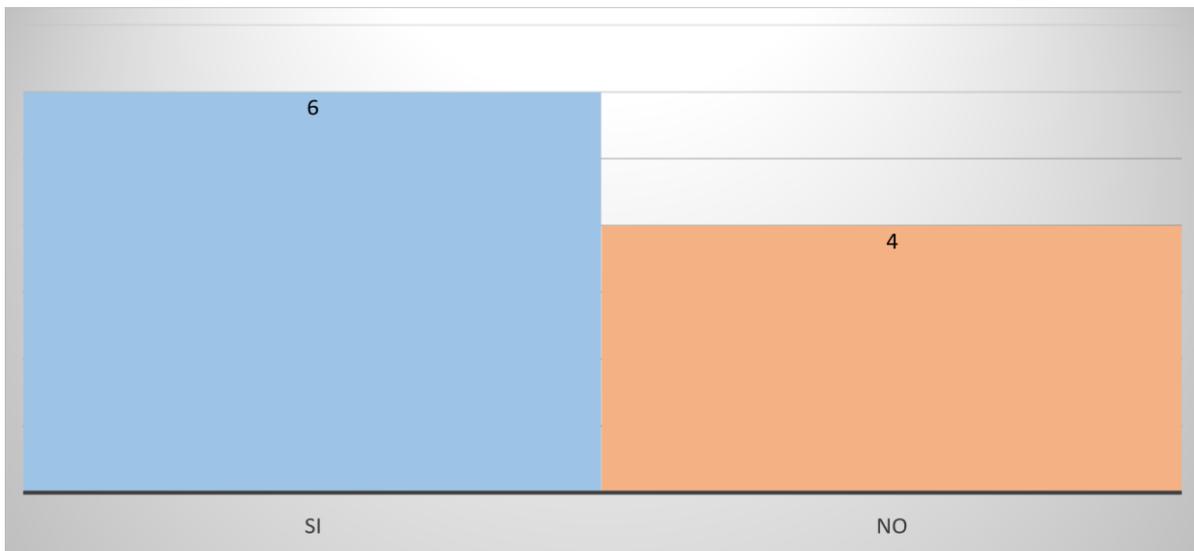
Tabla 5.- Utilizaría usted este recuerdo para los refuerzos académicos

<i>OPCIONES</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>	<i>PORCENTAJE VÁLIDO</i>	<i>PORCENTAJE ACUMULADO</i>
SI	6	60	60	60
NO	4	40	40	100
TOTAL	10	100		

FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

Figura 5.- Utilizaría usted este recuerdo para los refuerzos académicos



FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos, los docentes consideran lo siguiente: los docentes si utilizan este recurso en el salón de clases en un 60% mientras que un 40% no utiliza esta herramienta tecnológica.

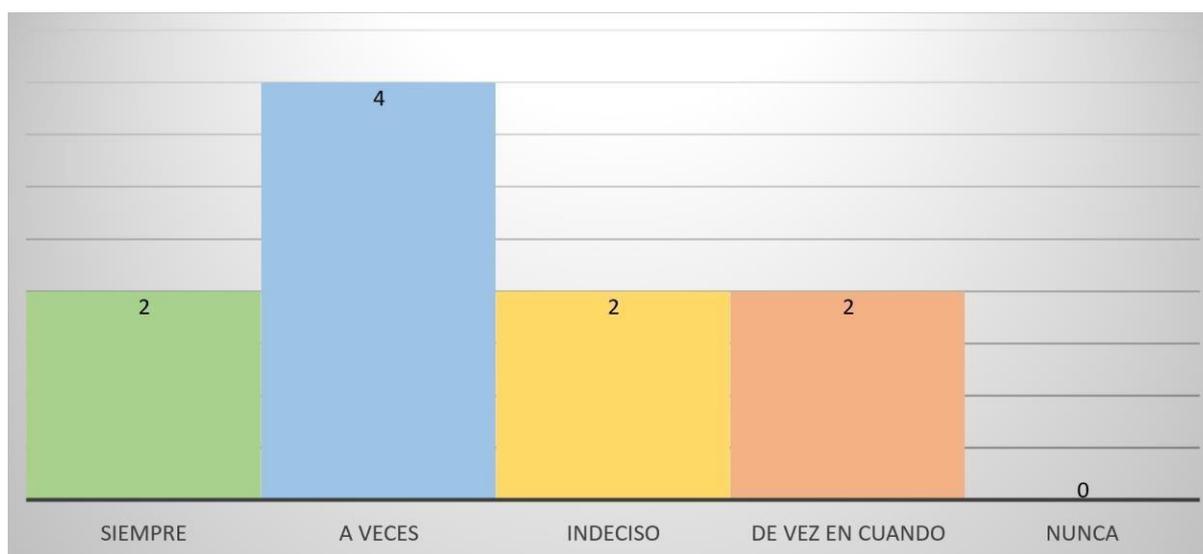
Tabla 6.- Frecuencia de utilización de las aplicaciones educativas en los refuerzos académicos

<i>OPCIONES</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>	<i>PORCENTAJE VÁLIDO</i>	<i>PORCENTAJE ACUMULADO</i>
SIEMPRE	2	20	20	20
A VECES	4	40	40	60
INDECISO	2	20	20	80
DE VEZ EN CUANDO	2	20	20	100
NUNCA	0	0	0	100
TOTAL	10	100		

FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

Figura 6.- Frecuencia de utilización de las aplicaciones educativas en los refuerzos académicos



FUENTE: Encuesta a los docentes del área de Lengua Extranjera de la UEQO

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos, los docentes indicaron lo siguiente: que, si utilizan las aplicaciones móviles para refuerzo académico, pues solo un 20% está indeciso si lo utiliza o no, mientras que un 80% si lo ha utilizado.

CAPÍTULO V: Propuesta

5.1. Presentación

La siguiente propuesta tecnológica tiene como objetivo implementar nuevos recursos didácticos como aplicaciones educativas (Duolingo) orientándola hacia el aprendizaje del inglés para brindar una herramienta nueva tecnológica tanto para docentes como para estudiantes. Para lograr el resultado deseado, sugerimos crear un manual de uso sobre la aplicación más utilizada y descargada en la actualidad para aprender el idioma Duolingo. Pues al ser una plataforma gratuita de fama mundial por la manera divertida de adquirir conocimientos.

5.2. Objetivos

5.2.1. Objetivo General

Incrementar el conocimiento de los educandos en el área de idioma extranjero (inglés) y potenciar sus destrezas comunicativas, con el uso de aplicaciones que puedan ser utilizadas en clases.

5.2.2. Objetivos específicos

- Promover el manual de Uso para capacitar a los estudiantes para que sean autónomos en el manejo de nuevas herramientas tecnológicas (aplicaciones educativas).
- Viabilizar a los estudiantes a adquirir conocimientos de lenguas extranjeras mediante el uso de modernas herramientas de enseñanza.
- Socializar de manera entretenida las respuestas a las inquietudes planteadas por las solicitudes de gestión para nuevas aplicaciones educativas dedicadas a la enseñanza y el aprendizaje del inglés (Duolingo).
- Promover la colaboración ávida de conocimiento con el uso de recursos tecnológicos.

5.3. Justificación

Esta propuesta está dirigida a estudiantes de lenguas extranjeras y ha sido diseñada con el objetivo principal de mejorar sus habilidades mediante el uso de aplicaciones educativas. Dada la forma en que funciona la sociedad actual, tiene sentido pensar en la necesidad de hablar un segundo idioma. En un entorno tan cambiante, globalizado y competitivo, él ya no es una opción, sino una obligación de aprender a comunicarse en inglés, ya que se ha convertido en el segundo idioma más hablado del mundo, solo después del mandarín”.

Hay un promedio de tres mil millones de hablantes de inglés, y las empresas más grandes del mundo que manejan sus economías se comunican en inglés. En nuestra propuesta, utilizaremos "Duolingo", una herramienta disponible tanto en la Web 3.0 como en una aplicación móvil, que nos ayuda a aprender idiomas diferentes de manera gratuita y más fácil. y eficiente Esta herramienta también nos ayudará a mejorar la pronunciación de, y gracias a su módulo escolar también nos permitirá comprobar el progreso de estudiantes.

Gracias a todos estos factores, se puede decir que es un gran aporte al proceso de enseñanza - aprendizaje, nos da la posibilidad de ampliar el mundo de oportunidades, aporta un valor agregado a los estudiantes en el idioma para que los estudiantes puede adquirir mayores conocimientos y mejorar sus habilidades, convirtiéndolo en una persona muy competitiva para enfrentar el mundo de los estudiantes y el trabajo.

La producción, a través de su desarrollo, espera ofrecer a los estudiantes y profesores un nuevo y diverso en torno de aprendizaje para el idioma inglés, con la incorporación de la tecnología en el aula y, por lo tanto, puede promover el avance y la mejora de habilidades en el uso de la tecnología de telefonía específicamente para la educación.

5.4. Desarrollo detallado de la propuesta

Para socializar la utilización de “Duolingo” como herramienta didáctica para la enseñanza del idioma inglés se realiza un Manual de uso de la aplicación que

presenta una tipología temática, esto quiere decir que se ira presentando de una forma sistemática y con la profundidad adecuada, teniendo en cuenta los elementos del tema en concreto y cuya función será instructiva.

Se consideraron varios aspectos para su realización como los técnicos, pedagógicos y funcionales, en los aspectos técnicos se tuvo muy en cuenta la estabilidad de imagen, su color, encuadre, luminosidad, contraste, al igual que las imágenes, gráficos y animaciones contenidas presentan una buena calidad estética, de igual forma los textos utilizados no presentan faltas de ortografía y su estructura oracional es la adecuada.

En cuanto a los aspectos pedagógicos, se lo estructuro con la secuencia adecuada a la población estudiantil a la que se dirige: a su capacidad perceptiva, comprensión y conocimientos previos, considerando que el diseño pedagógico sea bien elaborado (concepción, especificación de objetivos, contenidos).

Fases en el proceso de creación del manual de Uso de Duolingo

1. La idea inicial

Se trata de socializar e involucrar a docentes y estudiantes en el uso de apps educativas como herramienta tecnológica para aprender inglés, brindándoles los conocimientos necesarios para hacerlo en clase.

2. Diseño funcional del manual

Objetivos

- Promover el uso de la aplicación educativa “Duolingo” como herramienta de entretenimiento para que fortalezca sus conocimientos del idioma inglés.
- Ayudar a los estudiantes a adquirir conocimientos de lenguas extranjeras mediante el uso de modernas herramientas de enseñanza.
- Vincular de manera lúdica la respuesta a cualquier inquietud planteada por los requisitos de gestión de la Nueva App Educativa dedicada a la enseñanza y aprendizaje del inglés (Duolingo).

Motivaciones

Podemos estar seguros de que la producción de este manual es un buen aporte para incentivar el uso de las nuevas herramientas tecnológicas, caso muy específico de la aplicación Duolingo, que nos permite mejorar el aprendizaje, porque nos da la capacidad de expandir nuestro mundo de oportunidades.

Destinatarios

Este video está dirigido a la industria de la educación y sus protagonistas (docentes, estudiantes), sin olvidar al público ávido de mejorar sus conocimientos en el manejo de nuevas herramientas tecnológicas. El ciclo educativo es muy demandado, ya que se ajusta desde la educación primaria hasta la educación superior puede tener conocimientos básicos en la materia o incluso conocimientos avanzados, atender a fortalecerla.

Selección y organización de los contenidos

Los contenidos se presentan de forma secuencial y lógica, teniendo en cuenta las ideas principales y sus complementos.

Esquema de la guía didáctica

Se ha elaborado un documento como guía de los contenidos dirigido tanto a profesores como a estudiantes.

Medios necesarios

Tabla 7.- Cuadro de medios necesarios

<u>Materiales</u>	<u>Humano</u>	<u>Económicos</u>
Computador	Digitalizador	Serán costeados por el autor de la investigación
Impresora		
Software especializado en edición		

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

Plan de trabajo

La producción comenzó después de que se completó la investigación preliminar y, en base a esto, comenzó a trabajar en el proyecto de creación del manual.

Test de oportunidad

Tabla 8.- Cuadro de oportunidades

<u>Aspecto pedagógico</u>	<u>Aspecto técnico</u>	<u>Aspecto económico</u>
El manual si es suficiente para lograr las metas que nos hemos propuesto porque es el resultado del cuidado de docentes y estudiantes, y ha sido desarrollado teniendo en cuenta la pedagogía actual, demuestra que usar este recurso ofrece ventajas sobre usar materiales didácticos alternativos.	Nuestro proyecto es factible porque contamos con suficiente mano de obra y técnicos para realizarlo.	Dado que nuestro producto está destinado al sector educativo y él principalmente, no requiere de recursos económicos, estamos en condiciones de llevar a cabo este proyecto

ELABORADO: Roberto Caicedo Villamar

Realización

Para ello, tomamos capturas de pantalla y registramos la actividad de la aplicación móvil de la aplicación Duolingo de forma secuencial, tratando de obtener el mayor número de imágenes explicativas de sus aspectos más relevantes (**véase anexo 3**)

CAPÍTULO VI: Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

El presente informe de investigación tuvo como objetivo evaluar el uso de las aplicaciones educativas para dispositivos móviles orientado al refuerzo académico de la asignatura de lengua extranjera – inglés, en el subnivel de educación básica superior de la Unidad Educativa “Quince de Octubre”, de acuerdo a los resultados, se encontró que su uso tiene un alto impacto en el aprendizaje, debido a que contienen un nivel multimedia que capta y atrapa la atención de los estudiantes.

De acuerdo a los objetivos específicos, se llegó a las siguientes conclusiones:

Entre las principales características de las aplicaciones interactivas educativas, es que son más dinámicas que los programas, algunas dependen de internet, aunque no es una característica indispensable, ocupan menos espacio que los programas y son más rápidas de instalar, y sobre todo son un recurso que puede ser reutilizado en el futuro, por los innumerables beneficios que poseen y por el impacto que causan en los estudiantes.

La relación de enseñanza-aprendizaje por parte del docente para el uso de apps, de acuerdo a los resultados, se identifica que los docentes utilizan de forma poco frecuente las aplicaciones móviles en el aula de clase, por lo que se deduce que no estarían utilizando recursos innovadores, como consecuencia podrían presentarse casos de estudiantes desmotivados y a futuro presentar problemas en el rendimiento académico.

A pesar de que no se utiliza la aplicación Duolingo en la creación de los contenidos de clase, mediante la revisión bibliográfica se determinó que sería de mucha ayuda y apoyo al docente implementarla en clases futuras, debido a que es un recurso didáctico de alto potencial ya que esta aplicación móvil se basa en la gamificación que es una técnica de aprendizaje cada vez que se pone en práctica, permite a los estudiantes aprender a través de juegos los cuales se convierten en

retos que desafían las destrezas de los estudiantes fortaleciendo su motivación y autonomía.

6.2. Recomendaciones

De acuerdo al presente trabajo de investigación se realiza las siguientes recomendaciones:

Promover la utilización de las aplicaciones móviles como instrumentos de apoyo al aprendizaje en el momento de elaborar el PEA (proceso de enseñanza aprendizaje) de los estudiantes, e indicar los beneficios que la tecnología propone, para mejorar su desempeño académico. Para lograr esto, se debe capacitar al docente sobre las principales características de las aplicaciones educativas de forma que se integren regularmente en las actividades del aula para fomentar la participación activa de los estudiantes en el grado y fuera de él.

Capacitar a los docentes en cuanto al uso de tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, de esta manera podrán conllevar un ambiente más afín con sus estudiantes, fomentando la relación de enseñanza-aprendizaje por parte del docente para el uso de apps en el aula.

Incluir a la aplicación educativa Duolingo dentro del salón aúlico de la forma más frecuente posible, después de haber revisado las innumerables ventajas que brindan; para impartir las clases y así lograr desarrollar el pensamiento y el desarrollo cognitivo del estudiante del presente año y en los años lectivos siguientes. Tomando en cuenta la motivación que brindan el uso de este tipo de aplicaciones móviles, conociendo que el celular es un dispositivo, que los estudiantes manipulan con gran destreza, permitiendo el uso de las apps educativas en el desarrollo en el área de inglés, se recomienda motivar a su desarrollo, para mejorar e innovar los métodos de enseñanza.

Bibliografía

- Appanweb. (31 de octubre de 2019). *Principales tipos de apps: ventajas e inconvenientes*. Obtenido de appanweb.es: <https://www.appandweb.es/blog/tipos-de-apps/>
- Artica Navarro y Robertho Luty. (2014). *Desarrollo de aplicaciones móviles*. Recuperado el 2022
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2012).
- Aula1. (2017). *Apps educativas ¿Cuáles son sus ventajas?* Recuperado el 2022, de <https://www.aula1.com/apps-educativas/>
- Carrión, C. R. (2017). *El uso del celular y su influencia en las actividades académicas*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Chavez, M., Saltos, M., & Saltos, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 759-771. Recuperado el 2022
- Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa del Ministerio de Educación. (2017). *REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (CODIFICACIÓN NO OFICIAL)*.
- DIVERTIAPPS. (2020). *Concepto aplicaciones educativas*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/divertiapps/concepto-aplicaciones-educativas-en-el-ambito-infantil>
- Doris Monsalve, Mauricio Zapata, Marta Gómez, Juan Ríos y Sandra Velásquez. (2019). Pruebas a aplicaciones móviles: avances y retos. *Lampsakos*, 39. doi:<https://doi.org/10.21501/21454086.2983>
- Duolingo. (2022). *Por qué te encantará aprender con Duolingo*. Obtenido de <https://es.duolingo.com/>
- El Telégrafo. (06 de Julio de 2014). Apps educativas, una lista que todo niño debería saber. *El Telégrafo*, pág. 1. Recuperado el 2022, de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/familiando/1/apps-educativas-una-lista-que-todo-niño-debería-usar>
- Fundación Trilema. (15 de enero de 2020). *La importancia de las apps educativas*. Obtenido de [fundaciontrilema.org: https://trilemaavamerica.fundaciontrilema.org/2020/01/15/la-importancia-de-las-apps-educativas/](https://trilemaavamerica.fundaciontrilema.org/2020/01/15/la-importancia-de-las-apps-educativas/)

- García Mendoza, M. G. (2015). *Usos y tipos de aplicaciones móviles*. Tecnológico Nac. México.
- Gaviola, N. (2017). *Uso didáctico de la Aplicación Duolingo para la mejora de las habilidades lingüísticas en el aprendizaje de inglés*. Recuperado el 2022, de Repositorio Institucional Abierto: <https://ria.utn.edu.ar/handle/20.500.12272/1832>
- Gil, A., Feliu, J., Rivero, I., & Gil, E. (2003). *Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación*. Recuperado el 2022, de <https://www.uoc.edu/dt/20347/20347.pdf>
- Gil, Adriana; Feliu, Joel; Rivero, Isabel; Gil, Eva;. (2003). *Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación*. Recuperado el 2022, de <https://www.uoc.edu/dt/20347/20347.pdf>
- González Armijos, M., & Jachero Yadaicela, R. (2019). *Metodología M-learning para evidenciar el refuerzo académico*. Universidad Nacional de Educación.
- Grané., M. (Mayo de 2020). Actitud proactiva para aprovechar las TIC. (worldvision.org.ec, Entrevistador)
- Guerrero Chiqui, M. H. (2019). *M-learning: alternativas de uso de aplicaciones móviles educativas como complemento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Inglés*.
- Hernández Saavedra, V. (2016). *Las Apps como refuerzo educativo de la educación informal a la educación formal: un estudio etnográfico*. Recuperado el 2022
- Ideas Creativas - Especialistas en Marketing Digital. (2021). *Desarrollo de Aplicaciones Móviles*. Obtenido de ideascreativas.com: <https://ideascreativas.com.ec/servicios/desarrollo-de-aplicaciones/>
- Inspiratics. (2020). *¿El móvil en el aula? Ideas, ventajas, retos y posibilidades*. Recuperado el 2022, de Recursos Educativos: <https://inspiratics.org/es/recursos-educativos/el-movil-en-el-aula-ideas-ventajas-retos-y-posibilidades/>
- Irma Cárdenas, Maritza Cáceres. (2019). Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles como refuerzo educativo. *Revista Metropolitana*, 25-31.
- León, J., Montiel, P., Mora, J., Huilcapi, M., & Cárdenas, O. (2017). Dispositivos móviles como herramientas de apoyo pedagógico en la Educación Superior Ecuatoriana. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
- Ley Orgánica de Transparencia y Acceso a la Información (LOTAIP). (2013). *Normas constitucionales - Constitución de la República del Ecuador*.
- Meneses, N. (9 de 09 de 2020). 'Apps' educativas para rediseñar la educación del futuro. *El País*, pág. sección Economía.

- Ministerio de Educación del Ecuador. (14 de marzo de 2020). *COMUNICADO OFICIAL*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/comunicado-oficial-plan-educativo-covid-19-se-presentara-este-lunes-16-de-marzo/>
- Mirian Chavez, Maria Saltos, Celia Saltos. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 759-771. Recuperado el 2022
- Navarra, G. d. (2018). Uso de dispositivos móviles (teléfonos móviles,. *Obtenido de Acercate a las Tic's*, 13.
- Oliva, H. A. (2015). *El refuerzo educativo*. UFG Editores.
- Rocael Hernández, Miguel Morales. (2010). *Dispositivos móviles en la educación*. Universidad Galileo. *americalearningmedia*. Recuperado el 2022, de <http://www.americalearningmedia.com/edicion-009/105-analisis/665-dispositivos-moviles-en-la-educacion>
- Serradas, M. (2022). Aplicaciones móviles educativas para el abordaje de las dificultades de aprendizaje. *Edu@ción en contexto*, 8(15), 116-139.
- Sevilla, E. (21 de agosto de 2018). *www.inacorpsa.com*. Obtenido de <https://inacorpsa.com/analfabetismo-digital/>
- Valencia Paredes, Edison; Hernández Paredes, Tania;. (2021). *Aplicaciones móviles y recursos educativos digitales para el aprendizaje matemático en estudiantes de bachillerato intensivo*. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Vázquez, E., & Sevillano, M. L. (2015). *Dispsitivos Digitales Móviles en Educación*. España: Narcea.
- WE ARE SOCIAL. (abril de 2022). *wearesocial.com*. Obtenido de wearesocial.com/es/blog/2022/04/mas-de-5-mil-millones-de-personas-ya-usan-internet/
- World Vision Ecuador. (20 de Mayo de 2022). *World Vision Ecuador*. Obtenido de <https://blog.worldvision.org.ec/3-expertos-nos-hablan-del-uso-de-la-tecnologia-en-la-educacion>
- Zambrano, J. (2009). Aprendizaje móvil (M-learning). *Inventum*, 4(7). Recuperado el 2022, de <https://www.aula1.com/apps-educativas/>

Anexos

ANEXO 1.- Instrumento de recolección de datos

MAESTRÍA EN MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Tema: Uso de Apps educativas para dispositivos móviles y su incidencia en el Refuerzo académico de la materia de Lengua Extranjera (inglés) en la Básica Superior de la Unidad Educativa Quince de Octubre del Cantón Naranjal.

Instrucciones:

Esta encuesta es anónima y personal con consentimiento informado.

Se analizarán las siguientes variables:

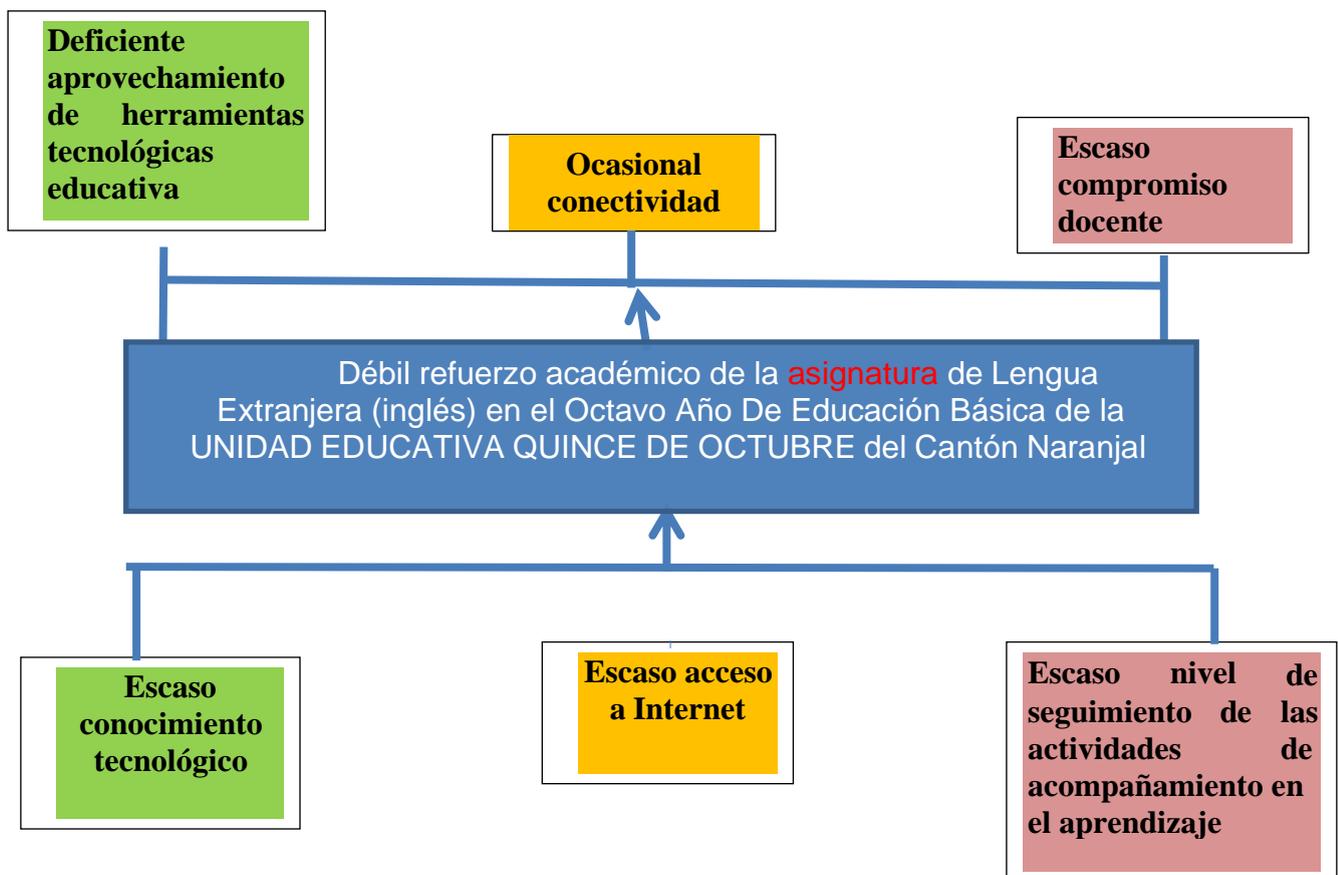
Apps educativas para dispositivos móviles - Proceso de enseñanza-aprendizaje

Este cuestionario está dirigido a docentes de la Unidad Educativa Quince de Octubre.

ANÁLISIS DE JUECES Y EXPERTOS VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO				
APROBADO – NO APROBADO		VALIDEZ	PERTINENCIA	COHERENCIA
OBJETIVO 1 Analizar cómo influye el uso de las aplicaciones educativas en el proceso de retroalimentación del refuerzo académico en los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Quince de Octubre	¿Considera usted que las aplicaciones móviles en el smartphone permiten la comunicación con el estudiante? Y Siempre Y A veces Y Indeciso Y De vez en cuando Y Nunca	Si aplica	Si aplica	Si aplica
	¿Con qué frecuencia utiliza aplicaciones móviles en clase? Y Siempre Y A veces Y Indeciso Y De vez en cuando Y Nunca	Si aplica	Si aplica	Si aplica
	¿Sabe manipular las aplicaciones móviles? Y Siempre Y A veces Y Indeciso Y De vez en cuando Y Nunca			
	¿Considera usted que la retroalimentación a través de aplicaciones móviles mejora el rendimiento académico? Y Muy de acuerdo Y De acuerdo Y Indeciso Y En desacuerdo Y Muy en desacuerdo	correcto	correcto	correcto

	<p>¿Utilizaría usted este recurso para los refuerzos académicos?</p> <p>Y Si</p> <p>Y No</p>			
	<p>¿Con qué frecuencia utilizaría las aplicaciones educativas en los refuerzos académicos?</p> <p>Y Siempre</p> <p>Y A veces</p> <p>Y Indeciso</p> <p>Y De vez en cuando</p> <p>Y Nunca</p>			

ANEXO 2.- Árbol de problema



MANUAL DE USO DE DUOLINGO



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**



**MANUAL DE USO DE LA APLICACIÓN
DUOLINGO PARA
TELÉFONOS
INTELIGENTES**

CONOCIENDO LA EMPRESA

MISIÓN

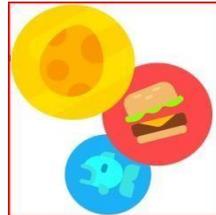


Educación personalizada

Cada persona aprende de forma diferente. Es la primera vez en la historia que un equipo analiza cómo aprenden millones de personas, para crear el sistema educacional más efectivo posible y adaptarlo a las necesidades del estudiante. Nuestra meta es que todos tengan acceso a una experiencia de aprendizaje similar a un tutor personal, a través de la tecnología.

Aprendizaje divertido

Es difícil mantener la motivación cuando aprendes en línea, así que hicimos a Duolingo divertido para que la gente prefiera aprender nuevas habilidades en lugar de jugar un juego.



Accesible universalmente.

Hay más de 1200 millones de personas aprendiendo un idioma y la mayoría lo hace para mejorar sus oportunidades. Desafortunadamente, aprender un idioma es costoso y muchos no tienen acceso a dicho aprendizaje. Creamos Duolingo para que todos tuvieran igualdad de oportunidades con un aprendizaje de idiomas gratuito, sin cargos extras o contenido premium, ¡simplemente gratis!

Tanto el hombre más rico del mundo como estrellas de cine usan Duolingo, pero también estudiantes de escuelas públicas en países en desarrollo. Nosotros creemos que la verdadera igualdad es cuando la mejor educación es accesible para todos, no importa cuánto dinero tengas.



CONOCIENDO LA EMPRESA

MÉTODO DE ENSEÑANZA

Nuestro método de enseñanza

Creemos que cualquiera puede aprender un idioma con Duolingo. Nuestras lecciones cortas y gratuitas están diseñadas para sentirse más como un juego que como un libro de estudios. Aprender es más fácil cuando te diviertes. Pero Duolingo no es solo un juego. Está basado en una metodología que fomenta la retención a largo plazo de los contenidos y un plan de estudios alineado con los estándares internacionales. ¡Exploremos cómo se aprenden idiomas nuevos con Duolingo!

Comunicación de la vida real



El lenguaje es la herramienta de comunicación definitiva. Duolingo adopta un enfoque funcional al priorizar lo que los estudiantes realmente quieren *hacer* con un idioma. Las lecciones se enfocan en una meta del mundo real (como, por ejemplo, pedir en un restaurante). Los estudiantes desarrollan un vocabulario y una gramática necesarios para alcanzar esa meta a través de prácticas variadas de lectura, escritura, comprensión oral y conversación.

Personalización

Con más de 500 millones de usuarios, se creería que es imposible hacer un seguimiento personalizado del aprendizaje de cada uno... ¡pero estamos a la altura del desafío! Los algoritmos de aprendizaje automático trabajan constantemente para dar a cada usuario un contenido adecuado para su nivel de dominio.



PRESENTACIÓN

La aplicación “Duolingo” se encarga de determinar el nivel según los conocimientos de los estudiantes, antes de iniciar el curso toma en cuenta que también tiene la opción de iniciar desde lo más básico. Una vez registrado, se indicará en su pantalla el nivel del estudiante según el otorgamiento de la medalla



DUOLINGO
una forma divertida de aprender idiomas

REGISTRO

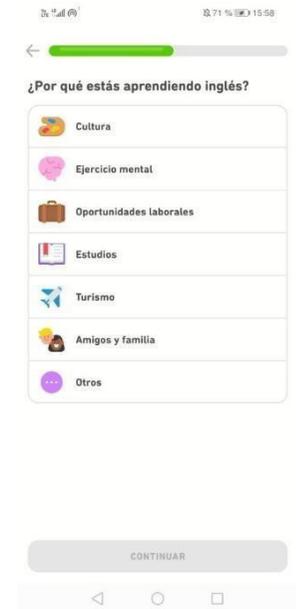
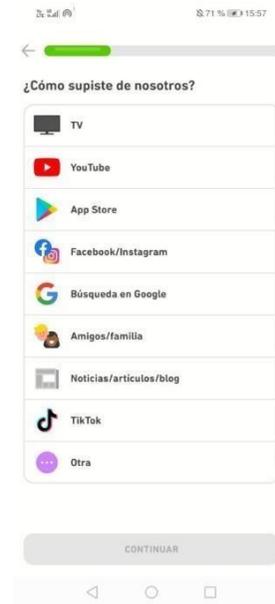
El registro se puede realizar desde su sitio web o desde la aplicación móvil dedicada con el sistema iOS o Android; sin embargo, esta aplicación puede permitirle comenzar cualquier curso que desee sin registrarse, pero es posible que deba hacerlo para guardar su progreso. Para registrarse puede usar su correo electrónico o puede hacerlo a través de sus redes sociales.



Una vez instalada la aplicación deberás seleccionar el idioma que deseas aprender



Una vez seleccionado el idioma a aprender vas a tener que responder varias preguntas de como conociste a la aplicación, nivel de conocimiento, porque estás aprendiendo el idioma.



Deberás establecer una meta diaria de las siguientes opciones: **Relajado** 3 minutos,
Normal 10 minutos, **Serio** 15 minutos e **Intenso** 30 minutos

Luego de haber contestado cada una de las preguntas iniciales, selecciona una de las opciones para el examen de diagnóstico.





¿Cuál es tu meta?

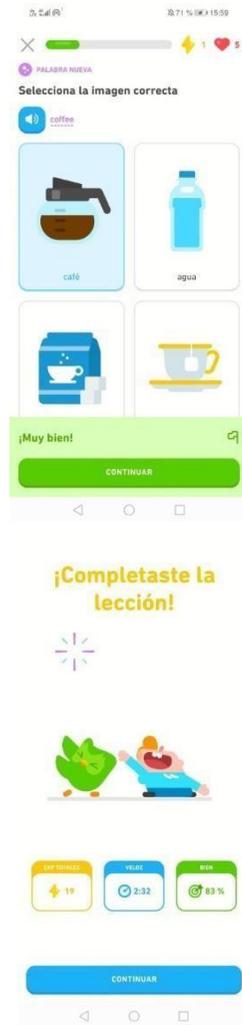
Relajado	3 minutos al día
Normal	10 minutos al día
Serio	15 minutos al día
Intenso	30 minutos al día

CONTINUAR



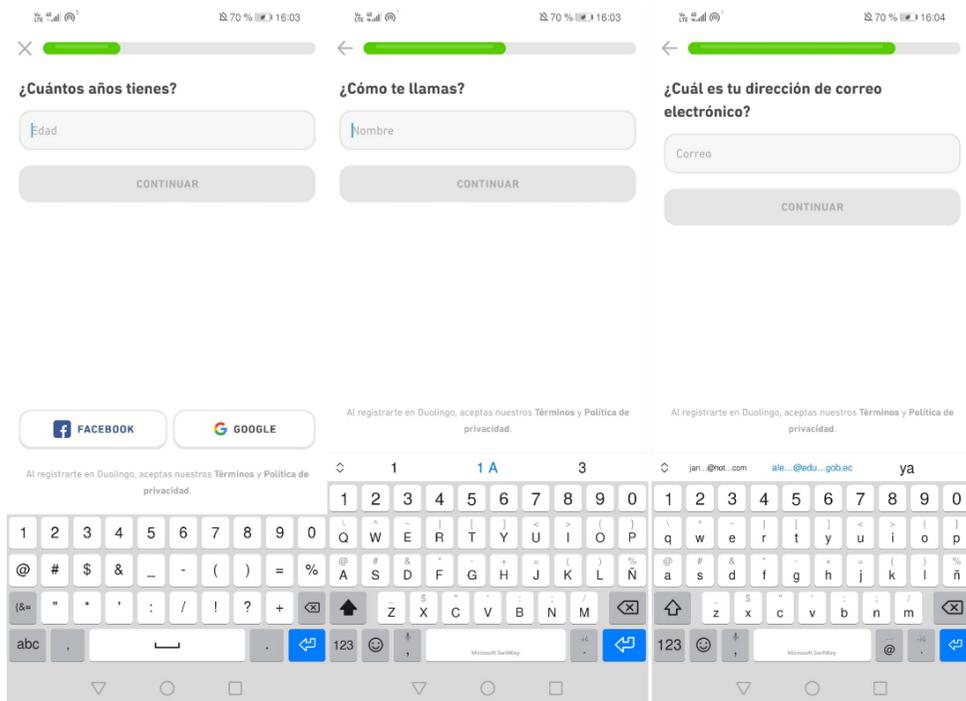
Si tu selección fue iniciar con el nivel más básico y así tendrás el siguiente examen de diagnóstico.

Luego que completas la lección pulsa continuar hasta que salga que es la hora de crear tu perfil



Al momento de crear tu perfil debes de contestar las siguientes preguntas: cuantos años tienes, como te llamas, y cuál es tu dirección de correo electrónico,

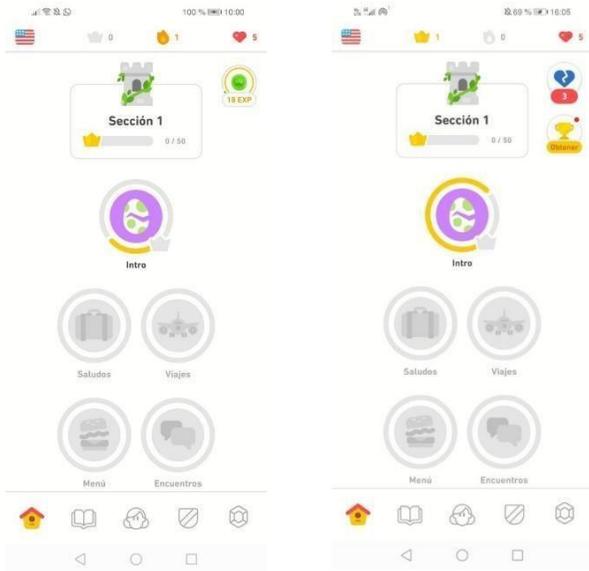
NOTA IMPORTANTE: ESTE REGISTRO LO DEBE HACER UN ADULTO



Al verificar estos datos va a pedir que indiques una contraseña de mínimo 6 caracteres y listo ya tienes el perfil en la aplicación.



Después de dar el examen de diagnóstico y de crear el perfil. Podrás observar la ruta de aprendizaje, es una estructura en forma de árbol, esta estructura está diseñada para observar tu avance de conocimientos según como asimiles los contenidos tendrás notificaciones de logros.



Listo ya puedes aprender un nuevo idioma al ritmo de aprendizaje que tú desees

Esta aplicación es amigable con niños, jóvenes y adultos