

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://appsmobilescavucm.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:

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.

Autoras: MACÍAS HIDALGO ADRIANA INÉS SILVA LEÓN EVELYN INÉS

Tutor: PAGUAY BALLADARES WASHINGTON JAVIER, MSC.

Milagro, Octubre 2018 ECUADOR

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero. Fabricio Guevara Viejó, PhD. RECTOR Universidad Estatal de Milagro Presente.

Yo, MACÍAS HIDALGO ADRIANA INÉS Y SILVA LEÓN EVELYN INÉS en calidad de autoras y titulares de los derechos morales y patrimoniales de la alternativa de Titulación – Emprendimiento, modalidad presencial,

O: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1399/3/IMPLEMENTACI%C3%93N%20DE%20UNA%20BIBLIOTECA%20PARA%20MEJORAR%20EL%20NIVEL%20DE.pdf> 88%

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 ____ días del mes de _____ de 2018

 _____ Firma del Estudiante Firma del Estudiante
 MACÍAS HIDALGO ADRIANA INÉS SILVA LEÓN EVELYN INÉS CI: 0916958739 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 ACADÉMICO, 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 ____ días del mes de ____ de 2018.

PAGUAY BALLADARES WASHINGTON, MSC. Tutor C.I.: _____

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por: _____

 _____ Luego de realizar la
 revisión del Proyecto de investigación, previo a la obtención del título (o grado académico) de
 _____ presentado por el /la señor (a/ita)

Con el tema de trabajo de Titulación: _____

_____ .

0: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1399/3/IMPLEMENTACI%C3%93N%20DE%20UNA%20BIBLIOTECA%20PARA%20MEJORAR%20EL%20NIVEL%20DE.pdf> 83%

Otorga al presente Proyecto de Investigación, las siguientes calificaciones: Estructura []
 Defensa oral [] Total []

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) _____ Fecha: _____
 de _____ de 2018.

Para constancia de lo actuado firman:

Nombres y Apellidos

Firma

Presidente _____ Secretario /a
_____ Integrante _____

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 APROBACIÓN DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ii
 APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR iii DEDICATORIA iv DEDICATORIA v
 AGRADECIMIENTO vi ÍNDICE GENERAL vii ÍNDICE DE CUADROS viii ÍNDICE DE GRÁFICOS ix
 RESUMEN x ABSTRACT xi INTRODUCCIÓN 1 CAPÍTULO I 2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 2
 CAPÍTULO II 5 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL 5 CAPÍTULO III 13 METODOLOGÍA 13
 CONCLUSIÓN 18 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 19 ANEXOS 22

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1 Aprendizaje móvil.....25 Cuadro No. 2
 Aplicaciones móviles en el proceso académico.....
26 Cuadro No. 3 Descarga de aplicaciones por parte de los educandos.....
27 Cuadro No. 4 Plataformas con contenido audiovisual
 gratuito y permanente.....28 Cuadro No. 5
 Reconocimiento de abreviatura APPS (aplicaciones).....
29 Cuadro No. 6 Definición de aplicación móvil.....30 Cuadro
 No. 7 Cantidad de aplicaciones móviles de educandos.....
31 Cuadro No. 8 Elección de aplicaciones móviles para el proceso educativo.....
32

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Aprendizaje móvil.....25 Gráfico No. 2
 Aplicaciones móviles en el proceso académico.....
26 Gráfico No. 3 Descarga de aplicaciones por parte de los educandos.....
27 Gráfico No. 4 Plataformas con contenido audiovisual
 gratuito y permanente.....28 Gráfico No. 5
 Reconocimiento de abreviatura APPS (aplicaciones).....
29 Gráfico No. 6 Definición de aplicación móvil.....30 Gráfico
 No. 7 Cantidad de aplicaciones móviles de educandos.....
31 Gráfico No. 8 Elección de aplicaciones móviles para el proceso educativo.....
32

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 móviles en el proceso académico, lo que permitirá tener conocimiento de distintas aplicaciones para hacer uso de ellas en actividades educativas, personales, diarias, laborales o extras, como por ejemplo ayudar al mejoramiento del rendimiento académico 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 académica 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 proceso académico de los educandos y de la misma manera 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.

CITATION Alb15 \l 2058 (Fraga, 2015) De acuerdo con el director de investigación de la empresa consultora e investigación de las tecnologías de la información Gartner, 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 académico 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 Analizar en qué medida las aplicaciones móviles influyen 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

0: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/aplicacion.htm>

76%

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.

0: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/aplicacion.htm>

77%

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.

CITATION Laz14 \l 3082 (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.”CITATION Zan15 \p 101 \n \y \t \l 3082 (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.”CITATION Zan15 \p 50 \n \y \t \l 3082 (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.”CITATION 17Di \l 3082 (Moore, 2017) Definiciones de aplicaciones móviles. “

O: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/aplicacion.htm>

65%

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”.

CITATION Laz14 \l 3082 (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.

O: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/aplicacion.htm>

77%

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.

CITATION Laz14 \l 3082 (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

O: <https://www.ecured.cu/Informaci%C3%B3n>

100%

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”.

CITATION Byr18 \l 3082 (Byron Ada, 2018) Cuando hablamos de información nos referimos al conjunto organizado de datos procesados, que componen o

O: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1399/3/IMPLEMENTACI%C3%93N%20DE%20UNA%20BIBLIOTECA%20PARA%20MEJORAR%20EL%20NIVEL%20DE.pdf> 100%

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". CITATION Iva08 \l 3082 (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". CITATION Iva18 \l 3082 (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. "

0: <https://apuntesparaestudiar.com/lengua-y-literatura/%C2%BFque-es-la-comunicacion-%C2%BFcuales-son-sus-elementos/> 100%

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".

CITATION 10ht \l 3082 (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/académicos. "

0: https://www.ecured.cu/Proceso_Docente_Educativo 75%

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". CITATION Sos07 \l 3082 (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,

0: <https://www.sabersinfin.com/articulos/educacion/324-el-proceso-educativo?showall=1&limitstart>

46%

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. CITATION Fis14 \l 3082 (Fiscal, 2014)

De

0: <https://www.sabersinfin.com/articulos/educacion/324-el-proceso-educativo?showall=1&limitstart>

72%

acuerdo con las paráfrasis de Samanja y Van Gich, se puede aseverar que un proceso involucra, por un lado,

el proceso, transcurso

0: <https://www.sabersinfin.com/articulos/educacion/324-el-proceso-educativo?showall=1&limitstart>

43%

o desarrollo de una acción transformadora y por otro es explorar la existencia de un sentido de codificación que esta 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. "

0: <https://appsmovilescavucm.wordpress.com/origen/>

100%

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."

CITATION Appsf \l 2058 (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

0: <https://appsmovilescavucm.wordpress.com/origen/>

64%

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. "

0: <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

100%

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".

CITATION Raú13 \l 2058 (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. "

0: <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

100%

La evolución de las tecnologías ha propiciado que las telefonías celulares tradicionales desaparezcan, dándole lugar a las tecnologías móviles inteligentes".

CITATION Myr12 \l 2058 (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.

“

0: <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

100%

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”.

CITATION Tel12 \l 2058 (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.

0: <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

100%

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”.

CITATION Jav13 \l 2058 (Cuello & Vittone, 2013)

La Www nos dan un contexto sobre la web móvil, lo que nos brinda 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 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.” CITATION Jav13 \l 2058 (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 aparece una breve introducción de lo que convida 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 descarga de aplicaciones se refiere y no solo en páginas web, dentro de las aplicaciones también se pueden ver publicidades varias, 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.

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. •

0: <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/> 63%

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.

CITATION Inf18 \l 12298 (Info Multi Altas, 2018)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

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 proceso académico de los educandos, 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 161 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 161 estudiantes cursando el Primer semestre de la carrera Comunicación Social de la Universidad Estatal de Milagro.

3.2 Métodos Métodos teóricos Deductivo: Aquí se hace una exploración previa. Para Martínez & González CITATION Mar141 \n \t \l 3082 (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" CITATION Mar141 \p 92 \n \y \t \l 12298 (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 CITATION Lau13 \n \t \l 3082 (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" CITATION Lar13 \p 63 \n \y \t \l 12298 Fuente especificada no válida.. 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. Métodos empíricos Dentro de los métodos empíricos el que se utilizará en esta investigación es la observación, la cual 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 CITATION Día15 \n \t \l 3082 (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" CITATION Man \p 250 \n \y \t \l 12298 Fuente especificada no válida. 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 CITATION Fra14 \n \t \l 3082 (2014) permite: "Conocer las actitudes y opiniones mediante varios ítems de interrogaciones, sus categorías de respuestas hacen posible saber el nivel de ideología" CITATION Fra14 \p 140 \n \y \t \l 12298 (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 CITATION Due15 \n \t \l 3082 (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" CITATION Due15 \p 34 \n \y \t \l 12298 (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

sobretudo 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/> Apps móviles. Obtenido de Apps móviles: <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->

[0: 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/](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/)

100%

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> Ramìrez. (2012). Metodos para el desarrollo de aplicaciones moviles. 10. Ramìrez. (2012). Metodos para el desarrollo de aplicaicones 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/arte_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 Zanzzi, 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%c3%93MICOS.pdf>

ANEXOS

ANEXO # 1 - ANÀLISIS DE URKUND.

ANEXO # 2 - 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 1.- ¿Está Ud. de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil?

Definitivamente Sí

Probablemente Sí

Indeciso

Probablemente No

Definitivamente No 5.- ¿Cómo reconoces la abreviatura del término applications (aplicaciones)?

Navegación móvil

Plataforma digital

Tecnología móvil

Apps

Ninguna

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

Definitivamente Sí

Probablemente Sí

Indeciso

Probablemente No

Definitivamente No 6.- Para Ud. una aplicación móvil es:

Un programa informático.

Una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles.

Un dispositivo.

Un call center.

Ninguna.

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

Definitivamente Sí

Probablemente Sí

Indeciso

Probablemente No

Definitivamente No 7.- Seleccione la cantidad de aplicaciones actuales en su celular:

3 o menos apps

4 a 6 apps

7 a 9 apps

10 a 12 apps

No tengo celular

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?

Definitivamente Sí

Probablemente Sí

Indeciso

Probablemente No

Definitivamente No 8.- ¿Qué tipo de apps consideras que podrían ser de utilidad para ser usados en el proceso educativo?

Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.)

Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.)

Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.)

Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.)

Otro

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ANEXO # 3 – 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION Adr18 \l 3082 (Macias & Silva, 2018)

LINK Excel.Sheet.12 "C:\\Users\\PC\\Desktop\\TESINA EVE\\GRAFICOS Y TABULACIONES.xlsx" Hoja1!F5C1:F13C4 \a \f 4 \h

Gráfico No. 1

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 80 48 19 9 5

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION Adr18 \l 3082 (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y grafico 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 LINK Excel.Sheet.12 "C:\\Users\\PC\\Desktop\\TESINA EVE\\GRAFICOS Y TABULACIONES.

0: IVAN ROBLES TESIS FINAL[4716].docx

100%

xlsx" Hoja1!F17C1:F25C4 \a \f 4 \h * MERGEFORMAT

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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018)

Gráfico No. 2

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 70 56 26
8 1

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION Adr18 \l 3082 (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y grafico 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?

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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION Adr18 \l 3082 (Macias & Silva, 2018)

Cuadro No. 3

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 85 57 10
7 2

Gráfico No.3

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION Adr18 \l 3082 (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y grafico 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION ADR18 \I 3082 (Macias & Silva, 2018)

LINK Excel.Sheet.12 "C:\\Users\\PC\\Desktop\\TESINA EVE\\GRAFICOS Y TABULACIONES.xlsx"
Hoja1!F43C1:F51C4 \a \f 4 \h Gráfico No. 4

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 67 64 22
6 2

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION ADR18 \I 3082 (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y grafico 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION ADR18 \I 3082 (Macias & Silva, 2018)

LINK Excel.Sheet.12 "C:\\Users\\PC\\Desktop\\TESINA EVE\\GRAFICOS Y TABULACIONES.xlsx"
Hoja2!F4C1:F12C4 \a \f 4 \h Gráfico No. 5

Navegacion movil Plataforma digital Tecnologia movil Apps Ninguna 6 21 20 114 0

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION ADR18 \I 3082 (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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION ADR18 \I 3082 (Macias & Silva, 2018)

LINK Excel.Sheet.12 "C:\\Users\\PC\\Desktop\\TESINA EVE\\GRAFICOS Y TABULACIONES.xlsx"
Hoja2!F16C1:F24C4 \a \f 4 \h

Gráfico No. 6

Programa informatico Aplicación informatica Dispositivo Call center Ninguna 29 129 2 1 0

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION ADR18 \I 3082 (Macias & Silva, 2018)

Análisis: El cuadro y grafico 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION ADR18 \I 3082 (Macias & Silva, 2018)

LINK Excel.Sheet.12 "C:\\Users\\PC\\Desktop\\TESINA EVE\\GRAFICOS Y TABULACIONES.xlsx"
Hoja2!F28C1:F36C4 \a \f 4 \h

Gráfico No. 7

3 o menos apps 4 a 6 apps 7 a 9 apps 10 a 12 apps Sin celular 37 21 50 47 6

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION Adr18 \l 3082 (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: CITATION Adr18 \l 3082 (Macias & Silva, 2018)

LINK Excel.Sheet.12 "C:\\Users\\PC\\Desktop\\TESINA EVE\\GRAFICOS Y TABULACIONES.xlsx"
Hoja2!F40C1:F48C4 \a \f 4 \h Gráfico No. 8

Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.) Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.) Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.) Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.) Otro 30 60 50 10 11

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: CITATION Adr18 \l 3082 (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 # 4 – EVIDENCIA FOTOGRÁFICA.

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

17

Navegacion movil Plataforma digital Tecnologia movil Apps Ninguna 6 21 20 114 0

Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.) Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.) Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.) Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.) Otro 30 60 50 10 11

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 67 64 22 6 2

3 o menos apps 4 a 6 apps 7 a 9 apps 10 a 12 apps Sin celular 37 21 50 47 6

0: <http://www.mat.uson.mx/~ftapia/Prototipos/Enero%2031%202014%20Ejemplos%20de%20cuestionarios.pdf> 51%

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 85 57 10 7 2

Programa informatico Aplicación informatica Dispositivo Call center Ninguna 29 129 2 1 0

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 70 56 26 8 1

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 80 48 19 9 5

Hoja_de_c_lculo_de_Microsoft_Excel1.xlsx

Hoja1

Escala de Likert Tabla No. 1 1.- ¿Está Ud. de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil? 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 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 2 2.- ¿Cree Ud. propicio que se incluya el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo del proceso académico? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018)

Tabla No. 3 3.- ¿Estaría Ud. dispuesto a descargar aplicaciones móviles para uso académico? 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 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 4 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? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018)

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 80 48 19
9 5

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 70 56 26
8 1

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 85 57 10
7 2

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 67 64 22
6 2

Hoja2

Elección Múltiple Tabla No. 5 5.- ¿Cómo reconoces la abreviatura del término applications (aplicaciones)? Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 5 Navegacion movil 6 4% Plataforma digital 21 13% Tecnologia movil 20 12% Apps 114 71% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 6 6.- Para Ud.

una aplicación móvil es: Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 6 Programa informatico 29 18% Aplicación informatica 129 80% Dispositivo 2 1% Call center 1 1% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 7 7.- Seleccione la cantidad de aplicaciones actuales en su celular: 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 8 8.- ¿Qué tipo de apps consideras que podrían ser de utilidad para ser usados en el proceso educativo? 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 y Silva, 2018)

Navegacion movil Plataforma digital Tecnologia movil Apps Ninguna 6 21 20 114 0

Programa informatico Aplicación informatica Dispositivo Call center Ninguna 29 129 2 1 0

3 o menos apps 4 a 6 apps 7 a 9 apps 10 a 12 apps Sin celular 37 21 50 47 6

Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.) Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.) Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.) Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.) Otro 30 60 50 10 11

Hoja_de_c_lculo_de_Microsoft_Excel2.xlsx

Hoja1

Hoja1

Escala de Likert Tabla No. 1 1.- ¿Está Ud. de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil? 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 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 2 2.-

¿Cree Ud. propicio que se incluya el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo del proceso académico? 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 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 3 3.-

¿Estaría Ud. dispuesto a descargar aplicaciones móviles para uso académico? 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 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 4 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? 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 161 100%

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

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 80 48 19 9 5

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 70 56 26 8 1

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 85 57 10 7 2

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 67 64 22 6 2

Hoja2

Elección Múltiple Tabla No. 5 5.- ¿Cómo reconoces la abreviatura del término applications (aplicaciones)? Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 5 Navegacion movil 6 4% Plataforma digital 21 13% Tecnologia movil 20 12% Apps 114 71% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 6 6.- Para Ud.

una aplicación móvil es: Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 6 Programa informatico 29 18% Aplicación informatica 129 80% Dispositivo 2 1% Call center 1 1% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 7 7.-

Seleccione la cantidad de aplicaciones actuales en su celular: 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 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 8 8.-

¿Qué tipo de apps consideras que podrían ser de utilidad para ser usados en el proceso educativo? 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 y Silva, 2018)

Navegacion movil Plataforma digital Tecnologia movil Apps Ninguna 6 21 20 114 0

Programa informatico Aplicación informatica Dispositivo Call center Ninguna 29 129 2 1 0

3 o menos apps 4 a 6 apps 7 a 9 apps 10 a 12 apps Sin celular 37 21 50 47 6

Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.) Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.) Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.) Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.) Otro 30 60 50 10 11

Hoja_de_c_lculo_de_Microsoft_Excel3.xlsx

Hoja1

Escala de Likert Tabla No. 1 1.- ¿Está Ud. de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 2 2.-

¿Cree Ud. propicio que se incluya el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo del proceso académico? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 3 3.-

¿Estaría Ud. dispuesto a descargar aplicaciones móviles para uso académico? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 4 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? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018)

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 80 48 19 9 5

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 70 56 26 8 1

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 85 57 10 7 2

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 67 64 22 6 2

Hoja2

Elección Múltiple Tabla No. 5 5.- ¿Cómo reconoces la abreviatura del término applications (aplicaciones)? Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 5 Navegacion movil 6 4% Plataforma digital 21 13% Tecnologia movil 20 12% Apps 114 71% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 6 6.- Para Ud. una aplicación móvil es: Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 6 Programa informatico 29 18% Aplicación informatica 129 80% Dispositivo 2 1% Call center 1 1% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 7 7.- Seleccione la cantidad de aplicaciones actuales en su celular: 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 8 8.- ¿Qué tipo de apps consideras que podrían ser de utilidad para ser usados en el proceso educativo? 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 y Silva, 2018)

Navegacion movil Plataforma digital Tecnologia movil Apps Ninguna 6 21 20 114 0

Programa informatico Aplicación informatica Dispositivo Call center Ninguna 29 129 2 1 0

3 o menos apps 4 a 6 apps 7 a 9 apps 10 a 12 apps Sin celular 37 21 50 47 6

Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.) Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.) Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.) Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.) Otro 30 60 50 10 11

Hoja_de_c_lculo_de_Microsoft_Excel4.xlsx

Hoja1

Escala de Likert Tabla No. 1 1.- ¿Está Ud. de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 2 2.- ¿Cree Ud. propicio que se incluya el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo del proceso académico? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 3 3.- ¿Estaría Ud. dispuesto a descargar aplicaciones móviles para uso académico? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 4 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? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018)

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 80 48 19
9 5

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 70 56 26
8 1

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 85 57 10
7 2

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 67 64 22
6 2

Hoja2

Elección Múltiple Tabla No. 5 5.- ¿Cómo reconoces la abreviatura del término applications (aplicaciones)? Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 5 Navegacion movil 6 4% Plataforma digital 21 13% Tecnologia movil 20 12% Apps 114 71% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 6 6.- Para Ud. una aplicación móvil es: Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 6 Programa informatico 29 18% Aplicación informatica 129 80% Dispositivo 2 1% Call center 1 1% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 7 7.- Seleccione la cantidad de aplicaciones actuales en su celular: 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 8 8.- ¿Qué tipo de apps consideras que podrían ser de utilidad para ser usados en el proceso educativo? 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 y Silva, 2018)

Navegacion movil Plataforma digital Tecnologia movil Apps Ninguna 6 21 20 114 0

Programa informatico Aplicación informatica Dispositivo Call center Ninguna 29 129 2 1 0

3 o menos apps 4 a 6 apps 7 a 9 apps 10 a 12 apps Sin celular 37 21 50 47 6

Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.) Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.) Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.) Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.) Otro 30 60 50 10 11

Hoja_de_c_lculo_de_Microsoft_Excel5.xlsx

Hoja1

Escala de Likert Tabla No. 1 1.- ¿Está Ud. de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil? 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 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 2 2.-

¿Cree Ud. propicio que se incluya el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo del proceso académico? 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 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 3 3.-

¿Estaría Ud. dispuesto a descargar aplicaciones móviles para uso académico? 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 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 4 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? 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 161 100%

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

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 80 48 19 9 5

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 70 56 26 8 1

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 85 57 10 7 2

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 67 64 22 6 2

Hoja2

Elección Múltiple Tabla No. 5 5.- ¿Cómo reconoces la abreviatura del término applications (aplicaciones)? Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 5 Navegacion movil 6 4% Plataforma digital 21 13% Tecnologia movil 20 12% Apps 114 71% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 6 6.- Para Ud.

una aplicación móvil es: Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 6 Programa informatico 29 18% Aplicación informatica 129 80% Dispositivo 2 1% Call center 1 1% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 7 7.- Seleccione la cantidad de aplicaciones actuales en su celular: 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 161 100%

Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 8 8.- ¿Qué tipo de apps consideras que podrían ser de utilidad para ser usados en el proceso educativo? 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%

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 67 64 22 6 2

Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.) 10 6% Otro 11 7% TOTAL 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018)

Navegacion movil Plataforma digital Tecnologia movil Apps Ninguna 6 21 20 114 0

Programa informatico Aplicación informatica Dispositivo Call center Ninguna 29 129 2 1 0

3 o menos apps 4 a 6 apps 7 a 9 apps 10 a 12 apps Sin celular 37 21 50 47 6

Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.) Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.) Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.) Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.) Otro 30 60 50 10 11

Hoja_de_c_lculo_de_Microsoft_Excel6.xlsx

Hoja1

Escala de Likert Tabla No. 1 1.- ¿Está Ud. de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 2 2.-

¿Cree Ud. propicio que se incluya el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo del proceso académico? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 3 3.-

¿Estaría Ud. dispuesto a descargar aplicaciones móviles para uso académico? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 4 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? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018)

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 80 48 19 9 5

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 70 56 26 8 1

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 85 57 10 7 2

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 67 64 22 6 2

Hoja2

Elección Múltiple Tabla No. 5 5.- ¿Cómo reconoces la abreviatura del término applications (aplicaciones)? Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 5 Navegacion movil 6 4% Plataforma digital 21 13% Tecnologia movil 20 12% Apps 114 71% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 6 6.- Para Ud. una aplicación móvil es: Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 6 Programa informatico 29 18% Aplicación informatica 129 80% Dispositivo 2 1% Call center 1 1% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 7 7.- Seleccione la cantidad de aplicaciones actuales en su celular: 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 8 8.- ¿Qué tipo de apps consideras que podrían ser de utilidad para ser usados en el proceso educativo? 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 y Silva, 2018)

Navegacion movil Plataforma digital Tecnologia movil Apps Ninguna 6 21 20 114 0

Programa informatico Aplicación informatica Dispositivo Call center Ninguna 29 129 2 1 0

3 o menos apps 4 a 6 apps 7 a 9 apps 10 a 12 apps Sin celular 37 21 50 47 6

Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.) Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.) Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.) Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.) Otro 30 60 50 10 11

Hoja_de_c_lculo_de_Microsoft_Excel7.xlsx

Hoja1

Escala de Likert Tabla No. 1 1.- ¿Está Ud. de acuerdo en hacer uso frecuente del aprendizaje móvil? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 2 2.- ¿Cree Ud. propicio que se incluya el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo del proceso académico? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 3 3.- ¿Estaría Ud. dispuesto a descargar aplicaciones móviles para uso académico? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 4 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? 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018)

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 80 48 19
9 5

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 70 56 26
8 1

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 85 57 10
7 2

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No Definitivamente No 67 64 22
6 2

Hoja2

Elección Múltiple Tabla No. 5 5.- ¿Cómo reconoces la abreviatura del término applications (aplicaciones)? Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 5 Navegacion movil 6 4% Plataforma digital 21 13% Tecnologia movil 20 12% Apps 114 71% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 6 6.- Para Ud.

una aplicación móvil es: Ítem Categorías Frecuencias Porcentajes 6 Programa informatico 29 18% Aplicación informatica 129 80% Dispositivo 2 1% Call center 1 1% Ninguna 0 0% TOTAL 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 7 7.- Seleccione la cantidad de aplicaciones actuales en su celular: 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 161 100% Fuente: Universidad Estatal de Milagro Elaborado por: (Macias y Silva, 2018) Tabla No. 8 8.- ¿Qué tipo de apps consideras que podrían ser de utilidad para ser usados en el proceso educativo? 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 y Silva, 2018)

Navegacion movil Plataforma digital Tecnologia movil Apps Ninguna 6 21 20 114 0

Programa informatico Aplicación informatica Dispositivo Call center Ninguna 29 129 2 1 0

3 o menos apps 4 a 6 apps 7 a 9 apps 10 a 12 apps Sin celular 37 21 50 47 6

Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.) Gestores de almacenamiento (Drive, Dropbox, iCloud, etc.) Comunicación (Skype, Whatsapp, Telegram, etc.) Curación de contenidos (Pinterest, Paperli, etc.) Otro 30 60 50 10 11

Hit and source - focused comparison, Side by Side:

Left side: As student entered the text in the submitted document.

Right side: As the text appears in the source.

Instances from: IVAN ROBLES TESIS FINAL[4716].docx

22	100%	22: IVAN ROBLES TESIS FINAL[4716].docx	100%
xlsx" Hoja1!F17C1:F25C4 \a \f 4 \h * MERGEFORMAT		xlsx" Hoja1!F3C2:F12C6 \a \f 4 \h * MERGEFORMAT	

Instances from: <http://www.mat.uson.mx/~ftapia/Prototipos/Enero%2031%202014%20Ejemplos%20de%20cuestionarios.pdf>

23

51%

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No
Definitivamente No 85 57 10 7 2

Programa informatico Aplicación informatica Dispositivo Call
center Ninguna 29 129 2 1 0

Definitivamente Sí Probablemente Sí Indeciso Probablemente No
Definitivamente No 70 56 26 8 1

23: <http://www.mat.uson.mx/~ftapia/Prototipos/Enero%2031%202014%20Ejemplos%20de%20cuestionarios.pdf> 51%

Definitivamente sí () Probablemente sí () Indeciso ()
Probablemente no () Definitivamente no 11. Considero que el
programa de la capacitación de mi área de trabajo son las
pertinentes. () Definitivamente sí () Probablemente sí () Indeciso
() Probablemente no () Definitivamente no 12.

Instances from: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1399/3/IMPLEMENTACI%C3%93N%20DE%20UNA%20BIBLIOTECA%20PARA%20MEJORAR%20EL%20NIVEL%20DE.pdf>

1 88%

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

1: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1399/3/IMPLEMENTACI%C3%93N%20DE%20UNA%20BIBLIOTECA%20PARA%20MEJORAR%20EL%20NIVEL%20DE.pdf> 88%

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

2 83%

Otorga al presente Proyecto de Investigación, las siguientes calificaciones: Estructura [] Defensa oral [] Total []

2: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1399/3/IMPLEMENTACI%C3%93N%20DE%20UNA%20BIBLIOTECA%20PARA%20MEJORAR%20EL%20NIVEL%20DE.pdf> 83%

otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones: MEMORIA CIENTÍFICA () DEFENSA ORAL () TOTAL ()

8 100%

constituyen un mensaje que cambia el estado de conocimiento del sujeto o sistema que recibe dicho mensaje. "

8: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1399/3/IMPLEMENTACI%C3%93N%20DE%20UNA%20BIBLIOTECA%20PARA%20MEJORAR%20EL%20NIVEL%20DE.pdf> 100%

constituyen un mensaje que cambia el estado de conocimiento del sujeto o sistema que recibe dicho mensaje.

Instances from: <https://apuntesparaestudiar.com/lengua-y-literatura/%C2%BFque-es-la-comunicacion-%C2%BFcuales-son-sus-elementos/>

9

100%

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”.

9: <https://apuntesparaestudiar.com/lengua-y-literatura/%C2%BFque-es-la-comunicacion-%C2%BFcuales-son-sus-elementos/>
100%

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.

Instances from: <https://appsmovilescavucm.wordpress.com/origen/>

14

100%

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."

15

64%

la tecnología EDGE y su conexión a internet, lo que permitió un mayor desarrollo de las diversas aplicaciones

14: <https://appsmovilescavucm.wordpress.com/origen/> 100%

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.

15: <https://appsmovilescavucm.wordpress.com/origen/> 64%

la tecnología EDGE y su conexión a internet, permitiendo de este modo un mayor desarrollo de las aplicaciones

Instances from: <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

16

100%

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”.

16: <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

100%

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.

17

100%

La evolución de las tecnologías ha propiciado que las telefonías celulares tradicionales desaparezcan, dándole lugar a las tecnologías móviles inteligentes”.

17: <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

100%

La evolución de las tecnologías ha propiciado que las telefonías celulares tradicionales desaparezcan, dándole lugar a las tecnologías móviles inteligentes.

18

100%

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”.

18: <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

100%

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”.

19

100%

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”.

19: <http://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/12553/10654-15537-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

100%

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”.

Instances from: <https://www.ecured.cu/Informaci%C3%B3n>

7 100%

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”.

7: <https://www.ecured.cu/Informaci%C3%B3n> 100%

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.

Instances from: <https://www.sabersinfin.com/articulos/educacion/324-el-proceso-educativo?showall=1&limitstart>

11

46%

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

11: <https://www.sabersinfin.com/articulos/educacion/324-el-proceso-educativo?showall=1&limitstart>

46%

Van Gich (1998) entiende el concepto de proceso como un componente esencial de cualquier sistema y se le denomina ‘ proceso de conversión’ . Este proceso de conversión supone, por ejemplo en la educación, que el

12

72%

acuerdo con las paráfrasis de Samanja y Van Gich, se puede aseverar que un proceso involucra, por un lado,

12: <https://www.sabersinfin.com/articulos/educacion/324-el-proceso-educativo?showall=1&limitstart>

72%

acuerdo con las interpretaciones de Samanja y Van Gich, se puede entonces afirmar que un proceso implica, por un lado,

13

43%

o desarrollo de una acción transformadora y por otro es explorar la existencia de un sentido de codificación que esta 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

13: <https://www.sabersinfin.com/articulos/educacion/324-el-proceso-educativo?showall=1&limitstart>

43%

o marcha de una acción transformadora; y, por otro, es reconocer la existencia de un cierto sentido de sistematización que está presente en todo proceso que le permite a su vez cierto grado de orden. Por tanto, al hablar del proceso educativo se está dando a entender las diferentes etapas que posibilitan, de una manera ordenada,

Instances from: <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/>

20

63%

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.

20: <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/>

63%

Los dispositivos móviles generarán el 80% del uso global de Internet. • El 50% del tiempo que destinan los usuarios a los medios digitales se emplea en aplicaciones móviles. Estadísticas Uso de App 2018 • Hay 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. • Se espera que el número total de descargas de aplicaciones sea de 197 mil millones en 2017 • El número total de descargas de aplicaciones iOS en 2016 fue de 25 mil millones • El número total de descargas de aplicaciones Android en 2016 fue de 90 mil millones. • La media de aplicaciones que utilizan los usuarios es de 9 aplicaciones diarias y 30 aplicaciones mensuales. •

21

100%

[debes-saber-sobre-las-app-para-el-futuro-tus-ventas/](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/)

21: <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/>

100%

DEBES SABER SOBRE LAS APP PARA EL FUTURO DE TUS VENTAS.

Instances from: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/aplicacion.htm>

3 76%

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.

3: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/aplicacion.htm>
76%

Las apps son muy importante para la sociedad en la que vivimos actualmente, una sociedad inmersa en un sistema de interoperabilidad, donde cada individuo está interconectado en un mundo saturado de información y donde nos permite estar en diferentes lugares al mismo tiempo, trasladándonos a una puerta tridimensional que te conecta de lo real a lo virtual o viceversa.

4 77%

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.

4: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/aplicacion.htm>
77%

Las aplicaciones móviles o más conocidas comúnmente como "apps" en el lenguaje anglosajón, se utilizan cada vez más en smartphones y tablets para acceder a noticias, juegos, entretenimiento, tiempo y otras informaciones. Las aplicaciones de software para los dispositivos móviles han estado disponible desde hace algunos años. Las apps son los nuevos sustitutos de los softwares para computadoras con fines de mejorar los procesos informáticos creados por Microsoft, Office Suite, lectores de PDF de Adobe o software de entretenimiento para juegos.

5 65%

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”.

5: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/aplicacion.htm>
65%

es aquel software que utiliza en un dispositivo móvil como herramienta de comunicación, gestión, venta de servicios-productos orientados a proporcionar al usuario las necesidades que demande de forma automática e interactiva.

6 77%

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.

6: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2016/1539/aplicacion.htm>
77%

Las aplicaciones móviles o más conocidas comúnmente como “apps” en el lenguaje anglosajón, se utilizan cada vez más en smartphones y tablets para acceder a noticias, juegos, entretenimiento, tiempo y otras informaciones. Las aplicaciones de software para los dispositivos móviles han estado disponible desde hace algunos años. Las apps son los nuevos sustitutos de los softwares para computadoras con fines de mejorar los procesos informáticos creados por Microsoft, Office Suite, lectores de PDF de Adobe o software de entretenimiento para juegos.

Instances from: https://www.ecured.cu/Proceso_Docente_Educativo

10

75%

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

10: https://www.ecured.cu/Proceso_Docente_Educativo

75%

Es la integración holística y sistémica de la enseñanza y el aprendizaje de todos sus componentes junto con las cualidades, niveles de asimilación, de profundidad y estructural, en sus tres dimensiones: educativa, instructiva y