



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**



**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN**  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**TEMA**

APLICACIONES MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN  
MONTALVO” DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS.

**AUTORA**

CARMEN PATRICIA ANGULO NEVAREZ

**TUTORA**

Msc. JOHANA PARREÑO SÁNCHEZ

**LECTORA**

MSC. LILA MORAN BORJA

**BABAHOYO LOS RÍOS ECUADOR**

**2017**

## **DEDICATORIA**

El proyecto de tesis se lo dedico a Dios por haberme dado fuerzas para realizar dichos estudios, a mi madre por darme apoyo, fuerza y los consejos, a mis amistades y a mis hermanos que me extienden sus mano para seguir adelante a los docentes porque con sus enseñanzas

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios, porque sin él no llegara a cumplir esta meta. A mi madre y mi tía y en especial a mi hermana que siempre me brinda su apoyo que cada día recibía y por seguir junto a mí, a toda mi familia porque de una u otra manera recibe apoyos de todos y cada uno de los que me rodean.

Agradezco de una manera muy especial a mi docente de la universidad técnica de Babahoyo por haberme impartido toda su enseñanza y por la paciencia que han tenido.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**



**AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**

Yo, **Carmen Patricia Angulo Nevarez**, portadora de la cedula de ciudadanía #1207211929 en calidad de autora del informe Final del proyecto de investigación previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencia de la Educación de la carrera Informática Educativa, declaro que soy la autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, autentico y personal cuyo tema es:

**MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS APLICACIONES**

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

**Patricia Angulo Nevarez**  
**C.I 1207211929**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**



**CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL**  
**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**  
**PREVIA A LA SUSTENTACIÓN**

**Babahoyo, 5 de Junio del 2017**

En mi calidad de Tutora del de proyecto de Investigación, designado por el concejo directivo con oficio con fecha de oficio, mediante la resolución **CD-FCSJE- SO-001-RES-005-2017** certifico que el Sr.(a) **Carmen Patricia Angulo Nevarez**, ha desarrollado el Proyecto titulado:

**APLICACIONES MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo la egresada, reproduzca el documento definitivo, del proyecto de investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la facultad de ciencias jurídicas sociales y de la educación y se proceda a conformar la Comisión de Especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

**Lic. Johana Parreño Sánchez Msc.**  
**DOCENTE DE LA FCJSE**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE**  
**LA EDUCACIÓN**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**



**CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME**  
**FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA**  
**SUSTENTACIÓN**

**Babahoyo 9 de Junio, 2017**

En mi calidad de Lectora del de Proyecto de Investigación, designado por el Concejo Directivo con fecha de oficio, mediante la resolución **CD-FCSJE- SO-001-RES-005-2017** certifico que el Sr.(a)**Carmen Patricia Angulo Nevarez**, ha desarrollado el Proyecto Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

APLICACIONES MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS

Por lo que autorizo la egresada, reproduzca el documento definitivo del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

  
Msc. Lila Moran Borja.

**DOCENTE DE LA FCJSE**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE**  
**LA EDUCACIÓN**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**



**INFORME FINAL POR PARTE DEL TUTOR**

Babahoyo, 9 de junio del 2017

Lcda. Johana Parreño Sánchez Msc, domiciliada en el Cantón Babahoyo, con número de cédula 0201498259 en calidad de Tutora del Informe Final, apruebo el trabajo de investigación.

En mi calidad de Tutora del Informe Final titulado: APLICACIONES MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS de la Sra Carmen Patricia Angulo Nevarez Portadora de la cédula de ciudadanía 1207211929 egresada de la carrera de **Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa**, de la Modalidad Semipresencial, apruebo dicho trabajo práctico ya que reúne los requisitos y méritos suficientes.

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

**Lic. Johana Parreño Sánchez Msc.**  
**Tutora**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE  
LA EDUCACIÓN**

**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**



**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE  
INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO:  
APLICACIONES MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN  
MONTALVO” DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS.

**PRESENTADO POR LA SEÑORITA: CARMEN PATRICIA ANGULO NEVAREZ**

**OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:**

\_\_\_\_\_  
**EQUIVALENTE A:**  
\_\_\_\_\_

**TRIBUNAL:**

**Msc. Lila Morán Borja  
DELEGADO DEL DECANO**

**Msc. Sandra Carrera Erazo  
PROFESOR ESPECIALIZADO**

**Msc. Marisela Izurieta Puente  
DELEGADO DEL CIDE**

\_\_\_\_\_  
**AB. ISELA BERRUZ MOSQUERA  
DE LA FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE**  
**LA EDUCACIÓN**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**



**INFORME FINAL DEL URKUND**

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Sra. **CARMEN PATRICIA ANGULO NEVAREZ**, cuyo tema es: **APLICACIONES MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Anti plagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **10%**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 9% de similitud, queda aprobado para su publicación.



Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

**Lic. Johana Parreño Sánchez Msc..**

**DOCENTE DE LA FCJSE**

## INDICE GENERAL

TEMA.....	i
dedicatoria.....	ii
agradecimiento.....	iii
autorización de la autoría intelectual.....	iv
certificado final de aprobación del tutor.....	v
certificado final de aprobación del lector.....	vi
informe final por parte del tutor.....	vii
resultado del informe final del proyecto de investigación.....	viii
informe final del urkund.....	ix
indice general.....	x
indice de cuadros.....	xii
indice de gráficos.....	xiii
índice de imagenes.....	xiv
1. introducción.....	1
<b>CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA.....</b>	<b>3</b>
1.1 idea o tema de investigación.....	3
1.2 marco contextual.....	3
1.2.1 contexto internacional.....	3
1.2.2 contexto nacional.....	5
1.2.3 contexto local.....	6
1.2.4 contexto institucional.....	6
1.3. situación problemática.....	6
1.4. planteamiento del problema.....	7
1.4.1. problema general o básico.....	7
1.4.2. sub – problemas o derivados.....	7
1.5. delimitación de la investigación.....	8
1.6 justificación.....	8
1.7. objetivo de investigación.....	9
1.7.1 objetivo general.....	9
1.7.2. objetivo específicos.....	10
<b>CAPÍTULO II.- MARCOTEÓRICO O REFERENCIAL.....</b>	<b>11</b>
2.1. marco teórico.....	11

2.1.1. marco conceptual .....	11
2.1.2. marco referencial sobre la problemática de investigación. ....	27
2.1.2.1. antecedentes investigativos .....	27
2.1.2.2 categoría de análisis .....	29
2.2. hipótesis .....	31
2.2.1 hipótesis general o básica. ....	31
2.2.2 sub-hipótesis o derivadas. ....	31
2.2.3 variables .....	32
<b>CAPITULO III. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>32</b>
3.1 resultados obtenidos de la investigación.....	32
3.1.1 pruebas estadísticas aplicadas.....	32
3.1.2. análisis e interpretación de datos. ....	33
3.2.2 general.....	39
3.3 recomendaciones específicas y generales .....	40
3.3.1 específicas. ....	40
3.3.2 general.....	40
<b>CAPÍTULO IV.- PROPUESTA DE APLICACIÓN .....</b>	<b>41</b>
4.1.propuesta de aplicación de resultados .....	41
4.1.1.alternativa obtenida .....	41
4.1.2.alcance de la alternativa .....	42
4.1.3.aspectos básicos de la alternativa .....	42
4.1.3.1.antecedentes .....	42
4.1.3.2.justificación.....	43
4.2.objetivos.....	44
4.2.1.objetivo general.....	44
4.2.2.objetivos específicos .....	44
4.3.estructura general de la propuesta .....	44
4.3.1.título .....	45
4.3.2.componentes .....	45
4.4.resultados esperados de la alternativa.....	81
Referencias bibliográficas .....	81
Bibliografía .....	82
Muestra.....	2

## INDICE DE CUADROS

Tabla # 1: pregunta estudiante.....	41
Tabla # 2: Pregunta estudiante.....	42
Tabla# 3: Pregunta estudiante .....	43
Tabla#4: Pregunta docente.....	45
Tabla # 5: Pregunta docente.....	46
Tabla # 6: Pregunta docente .....	46

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: .....	41
Gráfico N° 2: .....	42
Gráfico N°3: .....	44
Gráfico N° 4: .....	45
Gráfico N° 5: .....	46
Gráfico N°6: .....	48

## ÍNDICE DE IMAGENES

Imagen 1: Aplicaciones móviles. ....	48
Imagen 2: Tipos de aplicaciones móviles. ....	48
Imagen 3: Aplicaciones para descargar. ....	50
Imagen 4: GoConqr. ....	53
Imagen 5: Fichas. ....	54
Imagen 6: Crear fichas. ....	54
Imagen 7: Crear Fichero. ....	55
Imagen 8: Barra de herramientas. ....	55
Imagen 9: Crear nueva ficha. ....	55
Imagen 10: Mapa mental. ....	56
Imagen 11: Estilo del mapa mental. ....	56
Imagen 12: Íconos para configurar mapa mental. ....	57
Imagen 13: Tests. ....	57
Imagen 14: Configuración de test. ....	58
Imagen 15: Ventana de preguntas. ....	59
Imagen 16: Configuración de preguntas. ....	59
Imagen 17: Opciones de guardado. ....	59
Imagen 18: Ventana de las diapositivas. ....	60
Imagen 19: Opciones de plantilla. ....	60
Imagen 20: Añadir elementos. ....	60
Imagen 21: Personalizar diapositivas. ....	61
Imagen 22: Ícono de la barra superior. ....	61
Imagen 23: Apuntes. ....	62
Imagen 24: Añadir páginas. ....	63
Imagen 25: Título. ....	63
Imagen 26: Configuración de apuntes. ....	63
Imagen 27: Lumosity. ....	64
Imagen 28: Ventana de juegos. ....	65
Imagen 29: Actividades de lumosity. ....	66
Imagen 30: Juego. ....	67

Imagen 31: Ventana de juego.....	68
Imagen 32: Instrucciones de juego.....	69
Imagen 33: Juegos favoritos.....	69
Imagen 34: Self Control.....	70
Imagen 35: Bloqueador de sitios web.....	70
Imagen 36: Study time.....	72
Imagen 37: Exception.....	73
Imagen 38: Time timetab.....	73
Imagen 39: Setting.....	74
Imagen 40: Classroom.....	74
Imagen 41: Clase.....	76
Imagen 42: Página de inicio.....	77
Imagen 43: Ventana para agregar estudiantes.....	78
Imagen 44: Ventana estudiantes.....	79
Imagen 45: Ventana docente.....	79
Imagen 46: Ventana de tareas.....	80
Imagen 47: Interacción.....	80

# 1. INTRODUCCIÓN

El imparable desarrollo de la tecnología que ha avanzado a pasos agigantados, ha llevado a la sociedad a cumplir un papel protagónico sobre la educación en especial desde el surgimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ya que se ha demostrado un cambio acelerado a nivel mundial, el cual ha propiciado transformaciones en la manera de actuar y pensar de las personas.

Dichos cambios se han evidenciado a mayor escala en el ámbito educativo donde los métodos tradicionales que se empleaban para enseñar indudablemente han sufrido transformaciones y han permitido un avance en cuanto a la adquisición de los conocimientos empleando una forma más dinámica y creativa tanto para los estudiantes como para los docentes.

La emergencia de la llamada Web 2.0 representa una revolución social, más que una revolución tecnológica. Se trata más de una actitud que de una tecnología, y consiste en el estímulo a la participación a través de servicios abierto. Con el fin de mejorar la calidad de la educación en la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, se ha tomado el tema de las aplicaciones móviles que surgió en el momento de haber realizado mis prácticas pre-profesionales en dicha unidad educativa, tomando en consideración estas son esenciales para nuestras actividades del diario vivir.

Con este proyecto damos a conocer los medios de aplicaciones móviles que nos facilitan la realización de tareas ayudando a aumentar el rendimiento académico de los alumnos dando la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos tecnológicos con el

fin que los estudiantes mejoren el rendimiento académico de todas las instituciones educativas.

**Capítulo uno.-** veremos la idea de la investigación y como se ha dado la problemática en el Ecuador en nuestra provincia y lo más importante como se ha dado en la institución educativa

**Capítulo dos. -** se determinará la investigación, se analizarán los objetivos y se indagará en las teorías de otros autores para apoyar el argumento de la investigación

**Capítulo tres.-** se analizará la metodología y tipos de investigación utilizadas para hacer posible el presente proyecto

**Capítulo cuatro.-** conoceremos las propuestas de aplicaciones de resultado del informe final.

# **CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA**

## **1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Aplicaciones móviles y su incidencia en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba, provincia Los Ríos

## **1.2 MARCO CONTEXTUAL**

### **1.2.1 Contexto internacional**

Gracias a los avances tecnológicos de los últimos años y la aparición sistemas operativos móviles el desarrollo de aplicaciones móviles más eficientes y dinámicos, puesto que permite una buena relación interpersonal y a la vez el compartir información. En nuestro país se puede contar con equipos novedosos que permiten interactuar de forma fácil entre el usuario y el artefacto, y el mercado de aplicaciones se ha visto desarrollado en todos los ámbitos, salud, entretenimiento, educación, etc. Lo cual ha promovido su uso masivo de dichos artefactos.

El presente estudio parte de la serie de documento de trabajo de la Unesco sobre el aprendizaje móvil, cuyo propósito es lograr una mayor comprensión de cómo las tecnologías móviles pueden ser utilizadas para mejorar el acceso, la equidad y la calidad de la educación. En todo el mundo la serie de 14 estudios que serán publicadas a lo largo del 2012, en seis de los documentos se analizan las iniciativas de aprendizaje móviles y sus repercusiones en las políticas públicas.

Las tecnologías móviles en otros seis estudios se examinan como las tecnologías móviles pueden servir de apoyo al docente para perfeccionar sus prácticas, de manera individual y colectiva, en los documentos se consolidan las enseñanzas obtenidas en diferentes regiones, y se proporciona a los encargados de formular política a los docentes y a otras partes interesada un instrumento valioso para aprovechar las tecnologías móviles.

El rendimiento académico se constituye en un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado, representa el nivel de eficacia en la consecución de los objetivos curriculares para las diversas asignaturas, y en nuestro país se expresa mediante un calificativo o promedio ponderado basado en el sistema vigesimal; por ello, en el sistema educativo nacional e internacional se da mayor importancia a este indicador.

Existe la necesidad de estudiar el rendimiento académico de los estudiantes; al igual que la deserción se logren diseñar políticas educativas que les permitan alcanzar el más alto rendimiento académico y bajo nivel de deserción estudiantil, por otro lado la deserción escolar es un problema educativo que afecta al desarrollo de la sociedad y se da principalmente por falta de recursos económicos y por una desintegración familiar.

Las instituciones de educación superior, por las implicaciones que tiene; por un lado, en el orden financiero de las universidades públicas y privadas, al producirse inestabilidad en la fuente de sus ingresos y por otro, en cuanto al cuestionamiento de la eficiencia del sistema de la educación superior, pues, solamente una mínima parte de los estudiantes que inician sus estudios de educación superior en pregrado los culminan sin ningún tipo de dificultad

### **1.2.2 Contexto nacional**

Considerando los aspectos mencionados anteriormente, es importante la profundización de las investigaciones que permitan comprender el fenómeno de la deserción estudiantil y del rendimiento académico, así como los factores que la afectan, para luego buscar estrategias que permitan mejorar. De esta manera, el presente trabajo pretende estudiar, tanto los determinantes como la magnitud de influencia del rendimiento académico y de la deserción estudiantil de la Facultad de Ingeniería Económica de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

Usando información primaria, mediante una evaluación escrita realizada a los estudiantes de la Facultad para cuantificar el índice del rendimiento académico, complementado con la información proveniente de la encuesta realizada a los mismos estudiantes sobre los aspectos socioeconómicos y culturales para los factores determinantes, cual corresponde al I Semestre del Año Académico 2009

Para cumplir con los objetivos planteados se ha seleccionado los siguientes factores como: el número de créditos matriculados, número horas dedicadas al estudio por día, nivel de asistencia de los estudiantes a clases, número de cursos que desaprobaron en los ciclos anteriores, ingreso económico mensual del estudiante.

Si el alumno trabaja aparte de estudiar, tamaño familiar, nivel de educación del jefe de familia y el sexo del jefe de hogar, los mismos que determinan el nivel de rendimiento académico de los estudiantes. Mientras en la determinación de los factores que influyen sobre la deserción estudiantil, se considera el nivel de desempeño estudiantil y los factores asociados a aspectos académicos y socioeconómicos

### **1.2.3 Contexto local**

En el cantón Baba las aplicaciones móviles son base fundamental en las instituciones educativas que le permitirá al docente interactuar en clase con sus estudiantes. El desarrollo de esta tecnología sirve de aporte para la institución, a tener mejor comunicación entre docente y estudiante tanto en sus tareas de clase como de investigación que aportan al rendimiento académico de los alumnos, el motivo de utilizar la tecnología móvil es para transmitir información y generar nuevo conocimiento que ayuden a mejorar la calidad de educación en el país.

### **1.2.4 Contexto institucional**

La Unidad Educativa “Juan Montalvo” se encuentra ubicada en la provincia de Los Ríos. Cantón Baba dirección calle Quito y Luis Urdeneta Cuenta con 299 alumnos, 14 docentes que corresponden a 12 cursos. En la actualidad se abrió un nivel de bachilleratos con diferentes especialidades en este acontecimiento del plantel. Se determinará las aplicaciones móviles y su incidencia en el rendimiento académicos de los estudiantes

## **1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

Se ha observado que los docentes no promueven el uso correcto de las aplicaciones móviles en los estudiantes, y la importancia que estas brindan en el entorno académico, además de que al parecer no ponen de manifiesto la gran gama de aplicaciones que existen dentro de la familia de la web 2.0.

En esta unidad educativa los estudiantes desconocen el uso de las aplicaciones móviles tales como son el google drive, google docs., Dropbox, etc., y otros pese a tener las aplicaciones no comprenden la importancia de su utilización, ya sea para la elaboración de información o el compartir tareas online.

A pesar de que hoy en día en dicha institución educativa no prohíben el uso de equipos digitales no se preocupan por hacer campañas del buen uso de estas aplicaciones, **blogs** o **blogger**, estos medios de aplicación móvil **duolingo**, puesto que al hablar de rendimiento académico no solo hablamos del aprendizaje que el maestro imparte sino también de la forma como el estudiante no trata de desarrollarlo.

#### **1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.4.1. Problema general o básico**

¿De qué manera las aplicaciones móviles inciden en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba provincia Los Ríos?

##### **1.4.2. Sub – problemas o derivados**

¿Qué son las aplicaciones móviles y de qué manera influyen en el rendimiento académico de los estudiantes?

¿Qué aplicaciones móviles fortalecen el rendimiento académico de los estudiantes de la educativa “Juan Montalvo”?

¿Cómo una guía de aplicaciones móviles mejora el rendimiento académico de los estudiantes?

## 1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

<b>Área</b>	Informática Educativa
<b>Línea de investigación de la universidad</b>	Educación y desarrollo social
<b>Línea de Investigación de la Facultad</b>	TALENTO HUMANO EDUCACIÓN Y DOCENCIA
<b>Línea de investigación de la carrera</b>	Tecnología de la información y comunicación en el sistema escolar.
<b>Sub líneas de Investigación</b>	los recursos digitales y su influencia en la creatividad.
<b>Delimitación espacial:</b>	Unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba Provincia Los Ríos.
<b>Delimitación temporal:</b>	Periodo 2017

## 1.6 JUSTIFICACIÓN

Este proyecto es importante y viable porque permitirá determinar como el uso de las aplicaciones móviles inciden en la utilización por parte de los estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba, reconocerá los beneficios de las aplicaciones móviles que brindara al entorno educativo y la importancia que estas tendrán para su autoeducación.

Con este proyecto se pretenderá establecer el grado de utilización de las aplicaciones móviles en los estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo”,

dentro y fuera del salón de clase se indagará de qué manera intervienen y sobre todo como utilizarlas se pretenderá analizar la problemática que surge en los jóvenes de esta unidad educativa.

Tomando en consideración que actualmente se les permitirá utilizar un equipo digital en los estudiantes, esto hará que dediquen mayor tiempo a las aplicaciones celulares con el fin de solo darle el uso a las redes sociales más no en el campo investigativo; si bien es cierto existe la tecnología para auto educarse e investigar o compartir información, pero no podemos dejar de pensar en el desconocimiento de esta aplicaciones móviles.

Con esta investigación se beneficiarán principalmente los estudiantes de esta unidad educativa, permitiéndoles conocer los beneficios que tiene el utilizar las aplicaciones móviles, permitiéndoles romper estos paradigmas y que cada vez que adentren en temas de investigación y generen sus propios conocimientos.

## **1.7. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN**

### **1.7.1 Objetivo General**

Determinar la incidencia de las aplicaciones móviles en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba.

### **1.7.2. Objetivo específicos**

Analizar las aplicaciones móviles y su influencia en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo”.

Definir las aplicaciones móviles que fortalecen en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo”.

Elaborar una guía de las aplicaciones móviles para mejorar el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo”.

## **CAPÍTULO II.- MARCOTEÓRICO O REFERENCIAL**

### **2.1. MARCO TEÓRICO.**

#### **2.1.1. Marco conceptual**

##### **Aplicaciones**

Las aplicaciones son software de dispositivo móvil que utiliza un sistema operativo, permitiendo instalar aplicaciones que controlan sensores, enviar SMS, utilizar el acceso a servicios de internet, por lo general los dispositivos Android son verdaderos ordenadores que pueden utilizarse también para cálculo numérico y aplicaciones científicas y técnicas tanto para docencia como para el uso profesional e investigación.(SORIANO, 2012)

Argumentado lo que según Soriano-2012, manifiesta, las aplicaciones móviles proporcionan al docente la oportunidad de estar al día, y la ayuda necesaria para transferir información sus educando por medio de importantes herramientas que podemos descargar de diferentes plataformas o sitios web educativos, esta a su vez ayuda a mejorar la comprensión según el caso de estudio. Sin embargo, podemos antes de todo analizar si estas aplicaciones móviles cumplen con los requisitos y expectativas a alcanzar por parte del docente a los estudiantes.

Si bien es cierto las aplicaciones son software que se utilizan en los dispositivos móviles como una herramienta eficaz que benefician al usuario con su paquete de opciones numéricas y alfanuméricas de manera instantánea, razón por la cual es

adoptado en instituciones educativas por el aporte significativo en el desarrollo de habilidades y conocimientos de sus educandos.

## **Móviles**

Es aquel que permite el desarrollo de varios conceptos vinculados en una esencia móvil, es aquello que tiene movilidad o que no está fijo o quieto. Este concepto también puede utilizarse en sentido simbólico para referirse a aquello que mueve o que impulsa algo, un móvil es un cuerpo que se halla en movimiento. Esto permite que se puedan analizar las fuerzas que actúan sobre él y su trayectoria, de esta manera, hoy dentro del sector de la telefonía móvil podemos decir que ha surgido el concepto de teléfono inteligente que es aquel gracias al cual podemos realizar las acciones citadas y otras muchas más, además de las habituales y frecuentes como son las llamadas y los mensajes de texto(Merino., 2011)

Haciendo referencia a lo expuesto por Merino-2011, me permito argumentar que si bien es cierto la palabra móvil hace referencia a una trayectoria de un objeto, y en base a aquello podemos decir que gracias al avance tecnológico los dispositivos móviles “equipos celulares” son cada vez más accesibles y cómodos de transportar, tómese aquí la iniciativa implementar aplicaciones educativas, para la mejor comprensión del estudiante y como herramienta de estudio.

## **Aplicaciones Móviles**

El uso de las aplicaciones móviles favorece el desarrollo de metodologías ubicuas altamente productivas y beneficiosas para el estudiante, la herramienta ubicua está concebida como un instrumento complementario en la formación, permitiendo a los docentes ofrecer contenidos formativos a sus alumnos en diferentes horarios, facilitando el desarrollo de las actividades educativas recomendadas para horario

extracurricular, su principal aliciente es lograr un ambiente educativo ágil, que pueda adaptarse a los cambios que la sociedad moderna exige con autores, directivos, docentes y alumnos que participen activamente en comunidades virtuales educativas, donde se desarrollan prácticas en forma colaborativa, con menor y mayor interacción con el contexto sociocultural, aligerando la fluidez del manejo informacional con otras instituciones y los participantes que en ellas se encuentran.(VASQUEZ)

La inteligencia de las aplicaciones móviles son de gran ayuda para los docentes porque facilita el desarrollo de actividades educativas general e integral, logrando un ámbito educativo ágil estas son herramientas imprescindible en la vida moderna ya que la tecnología va evolucionando día a día y es necesario mantenerse actualizado a los cambios tecnológicos que estas se presentan.

Con relación a Vásquez, me permito indicar que, las aplicaciones móviles permiten que el estudiante genere se propio conocimiento a través de ciertas aplicaciones, las cuales sean realmente interactivas y que llamen la atención de quien la utilice, además de que sea fácil de utilizar.

### **Aplicaciones móviles**

Las aplicaciones móviles o Apps son programas adaptados a las características y especificaciones de los dispositivos móviles y que permiten cubrir prácticamente cualquier necesidad estudiantil de forma ubicua mediante su descarga online, pueden ser gratuitas o de pago; además esto da idea de la importancia social y por ende educativa de la funcionalidad de los smartpphone, tables y phabletes.(GONZALES, 2014)

Aplicaciones móviles, internet, blog y redes sociales, y equipos y recursos tecnológicos que se usan para actividades de capacitación profesional y establecer

contacto y realizar trabajos con sus estudiantes además de los expuestos anteriormente: tabletas, impresoras escáner chat, foros virtuales, wikis y software educativos(HUNG)

El presente estudio referente al aprendizaje móvil, tiene como propósito lograr una mayor comprensión de cómo las tecnologías móviles pueden ser utilizadas para mejorar el acceso, la equidad y la calidad de la educación en todo el mundo.(Carly Shuler, 2013)

Con referencia a los autores anteriormente citados las aplicaciones móviles con fines educativos permiten que los estudiantes generen de manera individual su propio conocimiento, ya que pueden almacenar, compartir información e iniciar videos chat desde aulas virtuales si ese fuese el caso de estudio. Las tecnologías móviles además ayudan al docente a enseñar al educando una alternativa de ahorrar recursos no renovables.

Para detallar entre otras aplicaciones pongo a consideración entre las más destacadas, las siguientes:

### **Google Docs**

Permite que los usuarios de telefonía móvil puedan navegar por sus documentos de google docs. Los usuarios pueden ver y pueden editar los documentos.

### **Ventajas y desventajas del google docs**

- Es una herramienta digital gratuita, solo se requiere una cuenta de Gmail.

- Crea y edita documentos, hojas de cálculo y presentaciones online.
- Comparte y colabora con otros usuarios en tiempo real. Así pueden estar trabajando varios usuarios en paralelo, al mismo tiempo, mientras que esta herramienta manejará los cambios y evitará las colisiones. Igualmente, permite ver quién ha hecho qué cambios y revertirlos si fuera necesario.
- Almacena y organiza el trabajo en equipo de forma segura, siempre a disposición de cada uno de los miembros del grupo, y organizados mediante carpetas de fáciles modificaciones.
- Controla quién puede acceder los documentos allí guardados. basta con escribir la dirección de correo electrónico de los usuarios con quienes se quiera compartir un documento y enviarles una invitación.
- Crea documentos básicos desde el inicio. pero también sube archivos ya creados y acepta la mayoría de los formatos de archivo comunes, como doc, xls, rtf, pdf, ppt...

### **(Desventajas)**

- El usuario debe entender al pie de la letra el sentido de pérdida de la intimidad informativa causada por esta herramienta.
- Su manejo podría no ser seguro si el usuario no crea una buena contraseña y no la protege, o si el usuario se equivoca compartiendo entradas en su grupo y las hace públicas para todo el mundo.

- Existen ciertas limitaciones relativas a las capacidades que la herramienta acepta según el formato del documento: para textos, hasta 500 kb; imágenes, hasta 2 mb; y para hojas de cálculo hasta 256 celdas o 40 hojas.
- Requiere establecer una metodología previa de trabajo entre los usuarios, pues podría crearse un ambiente negativo para el trabajo en conjunto, cuando se trate de informaciones recientes que previamente no habían sido consultadas entre el equipo, o confusiones en la información allí incluida. al mismo tiempo, esta eventualidad obliga a un permanente contacto con esta oficina virtual compartida, para evitar tales dificultades.

## **Google drive**

Aparece como sustituto de google docs con la funcionalidad de mantener sus funciones principales para gestionar documentos en las nubes. Google drive nos proporciona un lugar de almacenamiento para nuestros archivos así como la posibilidad de crear documentos de texto, hojas de cálculos, presentaciones, formularios y carpetas así como compartir con otros usuarios con permiso de solo lecturas.

## **Ventajas y Desventajas de Google Drive.**

1. Accesibilidad desde cualquier conexión sin necesidad de instalar un software particular así como gran seguridad de almacenamiento, pues el usuario guarda la información en un sistema de nubes en la Internet.
2. Una de las características de Google Docs y una ventaja sobre las plataformas convencionales es que al compartir el archivo con muchas personas, éstas pueden modificar el archivo mientras los demás, desde sus casas u oficinas, observan a quien está realizando la edición. Lo llaman: colaboración en línea.
3. Desde que Google Docs conserva las versiones anteriores de los documentos, no hay razón para preocuparse por cambiar un archivo de forma irrevocable. Conserva, además, un corrector ortográfico para las hojas de cálculo, documentos, presentaciones y más formatos de archivos.
4. Respecto a almacenamiento, Google Drive permite guardar hasta 1 gigabyte de todo tipo de ficheros y todo lo anterior, al alcance de cualquier computadora con enlace a Internet.
5. Aunque siempre es preferible la opinión de alguien profesional, Google Docs ofrece un sistema de traducción de documentos. Viene con 53 idiomas integrados lo que permite a los usuarios traducir fácilmente los documentos en cualquiera de estos idiomas.

## **Dropbox**

Es uno de los más populares servicios de almacenamiento y sincronización de archivos en las nubes con ella podrá ver, editar, compartir con cualquiera de tus archivos con un simple enlace. Además, no se recomienda instalar la aplicación de descarga automática en un ordenador compartido. No obstante, si lo que seamos tener un espacio común donde compartir y trabajar simultáneamente con otras personas.

## **Ventajas:**

Se pueden subir y guardar archivos de cualquier formato y tamaño.

- Sincroniza la carpeta de mis documentos con los archivos de la carpeta de dropo box.
- Si por cualquier causa se elimina los archivos o se pierden en nuestra Pc. los podemos recuperar en drop box.
- Se puede cargar drop box a dispositivos móviles y checar los archivos desde cualquier parte y en cualquier momento.
- Puedes invitar a más usuarios a unirse a tu cuenta.
- Puedes compartir tus archivos con varias Pc.
- Tiene un disco duro virtual donde se puede trabajar desde cualquier pc.

## **Desventajas:**

- Solo se puede sincronizar lo que se encuentre dentro de la carpeta que se crea de forma automática. Llamada "MY DROPBOX"
- Cuando se comparten archivos no se debe trabajar en el mismo al mismo tiempo ya que crea conflicto y se duplica el archivo.

Permite tener perfectamente sincronizados todos los ordenadores personales propios en los que trabajes, si compartes un ordenador con otras personas en tu trabajo

también puedes acceder a tus archivos via internet y allí subir o bajar lo que necesites, para luego encontrar esas carpetas y contenidos en tus dispositivos.

**El celular en el aula** El gran potencial de los teléfonos celulares es que son el principal portal de comunicación, cabe señalar que los jóvenes hoy en día aprenden mejor cuando se trata algo relevante que a ellos les llame la atención existe hay una conexión social con lo que aprenden y cuando tiene realmente un interés personal.(Schorr, 2012)

## **Rendimiento**

Es un sentido amplio el rendimiento refiere al producto o la utilidad que rinde una persona o cosa, poniéndolo de alguna manera en términos matemáticos el rendimiento será la proporción entre resultado que se obtiene y los medios que se emplearon para alcanzar al mismo normalmente, a las personas, en los trabajos o en los estudios que emprendemos se nos observa especialmente el rendimiento porque de él justamente dependerá que la empresa en la que nos desarrollamos logre sus objetivos propuestos, o en su defecto que podamos pasar de año, de grado o graduarnos, respectivamente (WEB).

El rendimiento va de la mano con el conocimiento adquirido en todos los ámbitos educativos, este se ve reflejado en los métodos de diagnóstico que realiza una persona después de haber adquirido cierta información o la que haya vivido a través de la experiencia, además podemos definir al rendimiento académico como la capacidad que el alumno va desarrollando a medida que va acrecentado su conocimiento.

## **Académico**

Es el conjunto de procedimiento y obligaciones a educadores como alumnos, establecidos por una institución educativa con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza permitiendo que este sea utilizado no solo para aquellos que realizan investigaciones de trabajos como tales, sino también para individuos que cursan de estudios.

Un individuo se considera académico puesto que este debe de contar con determinados rasgos que hacen a las habilidades, conocimientos y técnicas que vine adquiriendo a lo largo de toda su vida, súmese a esto la experiencia, conocimiento adquirido por medio de los años.

El concepto de propiedad intelectual se aplicaba en el ámbito académico sobre todo a cuestiones de admisión de autoría y de cita de fuentes, pero difícilmente a la explotación comercial del conocimiento, más allá de los derechos de autor de libros. En cambio, era de aplicación más extendida en el ámbito de las artes y de la tecnología, en el segundo principalmente por la vía de las patentes. Pero rara vez se tenían dudas acerca de qué asuntos pertenecían a cada ámbito.

Los conocimientos básicos, las ciencias y las humanidades, eran bienes públicos, de libre difusión, acceso y uso. En el mundo académico nadie sugería ni justificaba establecer reservas u obstáculos a la producción y amplia circulación de las ideas. Por contraste, el conocimiento aplicado a procesos tecnológicos era un bien al que se concedía, por medio de las patentes, un carácter privado, sujeto a determinadas condiciones y por cierto tiempo.

## **Rendimiento Académico**

(Ruiz, 1997) Menciona que:

Rendimiento de los alumnos es mejor, cuando los maestros manifiestan que el nivel de desempeño y de comportamientos escolares del grupo es adecuado, en la actualidad el Rendimiento Académico, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de formación. Del alumno como la capacidad respondiente de éste frente a estímulos educativos, con objetivos o propósitos educativos pre-establecidos ha definido el rendimiento escolar o efectividad escolar como el grado de logro de los objetivos establecidos en los programas oficiales de estudio es el conjunto de habilidades cognitivas y verbales que procesan, integran y organizan el aprendizaje y toda la experiencia escolar y lo van relacionando con los aprendizajes y experiencias anteriores, por medio de sus contenidos, de modo es decir, es una capacidad de asimilar la experiencia y la enseñanza de la vida escolar y aplicarla a situaciones nuevas sean dentro o fuera del ámbito escolar.

Es la finalización del proceso enseñanza que manifiesta el estudiante de acuerdo a las exigencias que va ir obteniendo en las asignaturas, siendo estas una evolución de sus capacidades en relación al conocimiento que obtiene de este depende la relación a cumplir sus tareas encomendadas.

Por otro lado, los factores que afectan el rendimiento escolar. Es ampliamente reconocido que uno de los determinantes esenciales en dicho rendimiento es la familia; su nivel de educación y sus características socioeconómicas. Como hemos señalado tiende a existir una bastante más controversia sobre el efecto específico de otros factores; el nivel de gasto, las características de los profesores y colegios, lo que en general se denomina como los insumos del proceso educativo

## **Rendimiento Académico**

Según Tejedadas , en la tesis de kerlinger 1988 menciona :

El rendimiento en sí y el rendimiento académico, también denominado rendimiento escolar, son definidos por la Enciclopedia de Pedagogía / Psicología de la siguiente manera: " el rendimiento es una relación entre lo obtenido y el esfuerzo empleado para obtenerlo. Es un nivel de éxito en la escuela, en el trabajo, etc. al hablar de rendimiento en la escuela, nos referimos al aspecto dinámico de la institución escolar el problema del rendimiento escolar se resolverá de forma científica cuando se encuentre la relación existente entre el trabajo realizado por el maestro y los alumnos(Tejada)

Según Tejada define que la tesis Chadwick (1979)

El rendimiento académico como la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado.(Tejada)

De acuerdo con lo citado sobre rendimiento, se puede argumentar que en función al desarrollo y niveles de conocimiento adquiridos con el paso de los años los estudiantes, pueden generar su propio conocimiento ya sea propio que se genera con las vivencias mismas el individuo o científico a través del aprendizaje y práctica, del rendimiento académico. Sin embargo juegan un roll muy importante la sociedad en sí, tanto directivo, docente, padres de familia quienes forman parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

**Rendimiento académico:**

Hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada. En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud. **(Master Natalia Calderon Astorga)**

### **Factores del rendimiento académico**

**Factores Endógenos.**- “Relacionados directamente a la naturaleza psicológica o somática de los estudiantes manifestándose estas en el esfuerzo personal, motivación, predisposición, nivel de inteligencia, hábitos de estudio, actitudes, ajuste emocional, adaptación al grupo, edad cronológica, estado nutricional, deficiencia sensorial, perturbaciones funcionales y el estado de salud física, entre otros.

**Factores exógenos.**- “Es la capacidad propia que tiene el ser humano para desarrollar sus capacidades intelectuales, y que consisten básicamente en las habilidades y destrezas como los conocimientos que adquiere durante su experiencia personal; ya sea de manera formal e informal a través de una estructura productiva, liberadora y eficiente”.

Es la finalización del proceso enseñanza aprendizaje que consiste en las distintas transformaciones del comportamiento del individuo en su pensamiento, su forma de expresar y la forma de actuar en torno a los problemas o situaciones que se le presentan en sus actividades escolares o no escolarizadas.

Caracterización del rendimiento escolar de niños y niñas, manifiesta que el rendimiento académico como tal no se ha estudiado a fondo de modo directo. Más bien, se ha estudiado en relación a, o conjuntamente, con otros constructos motivacionales y cognitivos que influyen, directa o indirectamente, en el rendimiento de los alumnos. El constructo motivacional puede estudiarse en componentes o dimensiones fundamentales: el motivacional de valor, motivacional de expectativas y el afectivo de la motivación.

### **Rendimiento Individual**

Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Lo que permitirá al profesor tomar decisiones pedagógicas posteriores. Los aspectos de rendimiento individual se apoyan en la exploración de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognoscitivo o intelectual. También en el rendimiento intervienen aspectos de la personalidad que son los afectivos. **(Astorga)**

El rendimiento individual no solo es el más importante porque garantiza los demás, sino que también es el más complejo, puesto que intervienen elementos individuales, diferentes de persona a persona, destacando que el concepto de rendimiento individual se encuentra vinculado con la efectividad, la eficiencia ya que es la capacidad de un resultado en base al resultado que se consigue con el beneficio o el provecho que brinda algo o alguien también se conoce como rendimiento.

### **Rendimiento General**

El rendimiento general es el que se manifiesta de manera común mientras el estudiante va al centro de enseñanza y aprende de lo que el docente guía les instruye, en el aprendizaje de las Líneas de Acción Educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno.

### **Rendimiento específico**

Es el que se da en la resolución de los problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación de más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta, sus relaciones con el maestro, con las cosas, consigo mismo, con su modo de vida y con los demás.

### **Rendimiento Social**

La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a este sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla. Desde el punto de vista cuantitativo, el primer aspecto de influencia social es la extensión de la misma, manifestada a través de campo geográfico. Además, se debe considerar el campo demográfico constituido, por el número de personas a las que se extiende la acción educativa. **(Astorga)**

### **Estrategias esenciales que garantizan el buen rendimiento académico**

**Tener un hábito de estudio:** Esto garantiza el éxito académico porque permite la organización estricta del tiempo que se le dedica al trabajo escolar.

**Hacer una lectura diaria del material aprendido en la clase anterior:** Esto ayuda a tener presente los contenidos y a resolver dudas sobre conceptos no entendidos en clase.

**Buscar las palabras desconocidas:** Esto ayuda a comprender más el contenido y ampliar el vocabulario.

**Hacer uso de la biblioteca y del material en internet:** Esto porque amplía las fuentes de consulta haciendo el aprendizaje más completo.

**Asistir a todas las clases:** Esto permite seguir el hilo del contenido visto en clases, poner atención y tomar apuntes de todos los temas.

**Formar grupos de estudio:** Esto sirve para comentar temas vistos en clases, proponer ejemplos, hacerse preguntas entre los integrantes del equipo, etc.

**Organizar una agenda académica:** Para determinar el tiempo justo a dedicar a cada actividad.

**Alimentarse bien diariamente:** “Barriga llena, corazón contento” y se puede agregar: “y mente atenta para aprender”.

**Definir un lugar de estudio:** Este lugar debe contar con las condiciones necesarias como luz adecuada, ventilación, y que esté lejos de distracciones de cualquier tipo como por ejemplo: canchas o patios de juegos, estos espacios deben de ser silenciosos.

**Leer:** La lectura es una fuente de conocimientos que principalmente ayuda a las personas que la realizan a recrear la imaginación, aumenta el bagaje cultural, perfecciona el lenguaje, entre muchos otros beneficios que se verán reflejados. (Ayala, 2011)

## **2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación.**

### **2.1.2.1. Antecedentes investigativos**

Según (NAVARRETE) en su trabajo *Influencia de los recursos tecnológicos en el rendimiento académico* indica que:

Existen pocos recursos tecnológicos que aportan en las clases, el número de recursos tecnológicos no cubre las necesidades, no todos los estudiantes participan activamente en las clases. Los recursos tecnológicos si facilitan la realización de las tareas escolares, son pocos los estudiantes que presentan sus tareas a tiempo y emplean los móviles para su realización.

El uso de estas aplicaciones nos facilita con las realizaciones de tareas escolares tanto en clases como en nuestros hogares proporcionando habilidades que los estudiantes presenten sus tareas de investigaciones a tiempo posible, estas tecnologías nos ayudan a aumentar el nivel de rendimiento académico.

Según (pinto Norelys, 2012) *Influencia de los teléfonos móviles en el rendimiento académico* Determinar qué:

El uso de los teléfonos móviles que presentan los estudiantes logra un reto de resultados de la investigación desarrollada y del cumplimiento de los objetivos planteados, permite conocer el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de la unidad educativa

Toda institución debe de estar acorde a nuevos cambios tecnológicos debido que día a día la enseñanza aprendizaje va revolucionando con el fin de lograr mayor conocimiento en los estudiantes, el uso de las aplicaciones móviles brinda la oportunidad de aprender dentro y fuera de la institución.

Según **(cruz, 2012)** en su trabajo de aprendizaje móviles menciona que;

A este nuevo paradigma se le conoce como M\_learning o aprendizaje móvil, el cual consiste en aprovechar al máximo las nuevas tecnologías móviles para facilitar, apoyar y mejorar el proceso de enseñanzas –aprendizajes. Varias son las ventajas que ofrecen el aprendizaje móvil.

Estos medios de aplicaciones móviles dan la oportunidad a los estudiantes de adquirir nuevos conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje basados en la recolección de informaciones, que a su vez mejore el rendimiento académico de los estudiantes, aportando al desarrollo de las habilidades en el contexto social.

Según **(Sánchez, Irizar, & Arias, 2014)** el uso de los teléfonos móviles, las aplicaciones y su rendimiento académico en los alumnos menciona que:

M-Learning la característica es el uso de dispositivos móviles, para favorecer y apoyar el área educativa en el proceso enseñanza-aprendizaje. Sí es posible utilizar los Smartphone como apoyo al aprendizaje, dado que muchas de las aplicaciones que existen ofrecen herramientas útiles para apoyar la actividad de aprendizaje.

Como se ha podido comprobar las funciones con las que cuentan sus teléfonos inteligentes esto nos conlleva a un mejor desempeño en los estudiantes porque actualmente estas inmensas tecnologías de información y comunicación apoyaran su labor y mejorar su desempeño académico debe de aprender a ver el dispositivo móvil como una herramienta más que permita aprender con mayor aprovechamiento.

#### **2.1.2.2 Categoría de análisis**

**Aplicaciones:** Es un programa de computadora que se utiliza como herramienta para una operación o tareas especifica

**Móviles:** Es aquel que carece de cables y que se puede trasladar sin que se registren inconveniente en la comunicación

**Tecnología:** Es el conjunto de conocimiento técnico ordenados que permiten diseñar, crear bienes servicios que facilitan las necesidades esenciales a la humanidad.

**Información:** Son conjuntos de datos procesados constituyen un estado de conocimiento del sujeto o sistema que recibe dicho mensaje.

**Rendimiento:** Se refiere a la proporción que surge entre los medios empleados para obtener algo y el resultado,

**Académico:** Proviene del griego academia utilizado para determinar no solo a individuos sino también a entidades, objetos o proyectos que se relacionan con niveles superiores de educación.

**Enseñanza:** Conocimientos, ideas, experiencias habilidades o conjunto de ellos que una persona aprende de otra o de algo.

**Comunicación:** Es el proceso de información entre un emisor y un receptor que decodifica e interpreta un determinado mensaje. La comunicación deriva del latín que significa compartir, participar en algo o poner en común.

**Escolar:** Se refiere a lo que tiene que ver con la escuela o con los alumnos, el termino puede utilizarse para nombrar al estudiante que acude a la escuela para formarse

### **2.1.3. POSTURA TEÓRICA**

Existen un sin números de autores que expresan acerca de las aplicaciones móviles sus argumentos:

Según Sánchez, 2012 menciona que: En las aulas, el uso de los móviles ha llegado a representar un punto de desacuerdos entre profesores, directivos y alumnos. Pues es considerado el principal motivo de distracción de los alumnos. Algunas escuelas y profesores han optado por prohibir el uso de estos dispositivos; sin embargo expertos en didácticas y en las nuevas tecnologías consideran que se deberían aprovechar las posibilidades que ofrecen al sector educativo. **(Sánchez, 2012)**

Según CABRERA, 2014 define como el rendimiento académico es una forma de evaluar el conocimiento que adquieren los estudiantes durante su vida estudiantil, si el aprendizaje y forma de asimilar la información es buena, las calificaciones de los estudiantes serán buenas, caso contrario si el rendimiento académico es bajo esto es por motivos de poco interés en aprender, y otros factores que inciden en el mismo. (CABRERA, 2014)

Estoy acuerdo con los autores Sánchez y Cabrera, que las aplicaciones móviles presentan diferentes formas que colaboran con el proceso de enseñanza aprendizaje. Se busca de una u otra manera satisfacer la necesidad de adquirir información de manera rápida porque se vive en un mundo lleno de tecnologías donde todo cambia.

Entonces según el párrafo anterior es necesario que los educandos tengan las herramientas necesarias para que sirvan como aporte rendimiento académico desarrollando las habilidades y destreza con la interacción de la aprendido durante su vida estudiantil.

## **2.2. HIPÓTESIS**

### **2.2.1 Hipótesis General o Básica.**

Si se determinara las aplicaciones móviles incidirá en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba.

### **2.2.2 Sub-hipótesis o Derivadas.**

Analizando las aplicaciones móviles influirá en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba.

Si se definen las aplicaciones móviles se fortalecerá en el rendimiento académico de los estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba.

Si se aplica una guía de aplicaciones móviles mejorara en el rendimiento académico de los estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba.

### **2.2.3 Variables**

#### **Variable Independiente**

Aplicaciones Móviles.

#### **Variable Dependiente**

Rendimiento Académico

## **CAPITULO III. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas**

### 3.1.2. Análisis e interpretación de datos.

Encuestas aplicadas a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, provincia de “Los Ríos”.

#### Preguntas

1. ¿Sabe usted cuales son las aplicaciones móviles que aportan en la enseñanza aprendizaje?

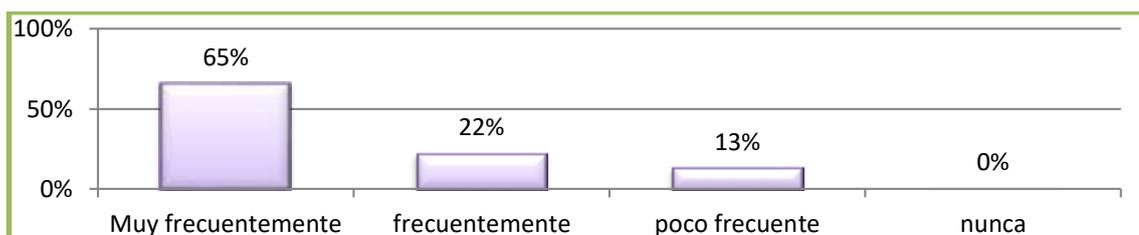
**Tabla # 1: Estudiantes**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	36	65%
frecuentemente	12	22%
poco frecuente	7	13%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	55	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, cantón Baba.

**Gráfico N° 1: Estudiantes**



#### Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% de los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos, se pudo constatar que el 65 % de los estudiantes encuestados respondieron como muy frecuentemente al aporte de las aplicaciones móviles en la enseñanza, mientras que el 22% y 13% respondieron como frecuentemente, por lo tanto con dichos resultados obtenidos podemos mencionar que conocen el aporte que dan las aplicaciones móviles en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

2. ¿Con que frecuencia utiliza el docente las aplicaciones móviles en el proceso de enseñanza?

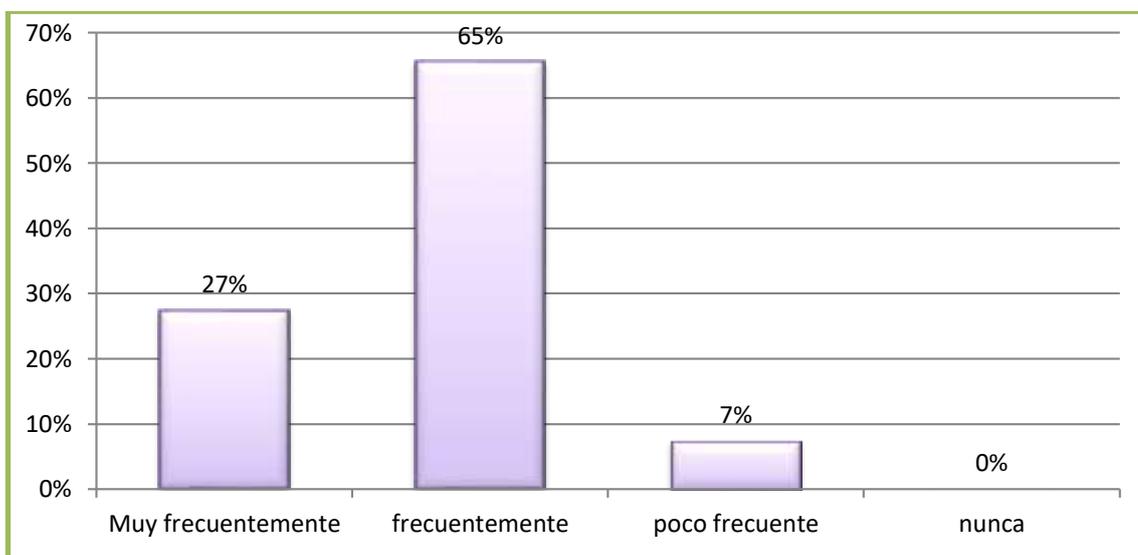
**Tabla # 2: Estudiantes**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	15	27%
frecuentemente	36	65%
poco frecuente	4	7%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	55	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Baba

**Gráfico N° 2: Estudiantes**



### **Análisis e interpretación**

En virtud a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% en los estudiantes de la unidad educativa Juna Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos, se constató que el 65% de los estudiantes encuestados manifestaron que es frecuente la utilización de las aplicaciones móviles, mientras que el 27% respondió que es muy frecuentemente y el 7% menciono un poco frecuente; es por esto que se puede deducir que es aceptable el continuo uso de las aplicaciones móviles en por parte del docente guiador.

### **3. ¿Utiliza las aplicaciones móviles para desarrollar sus tareas en casa?**

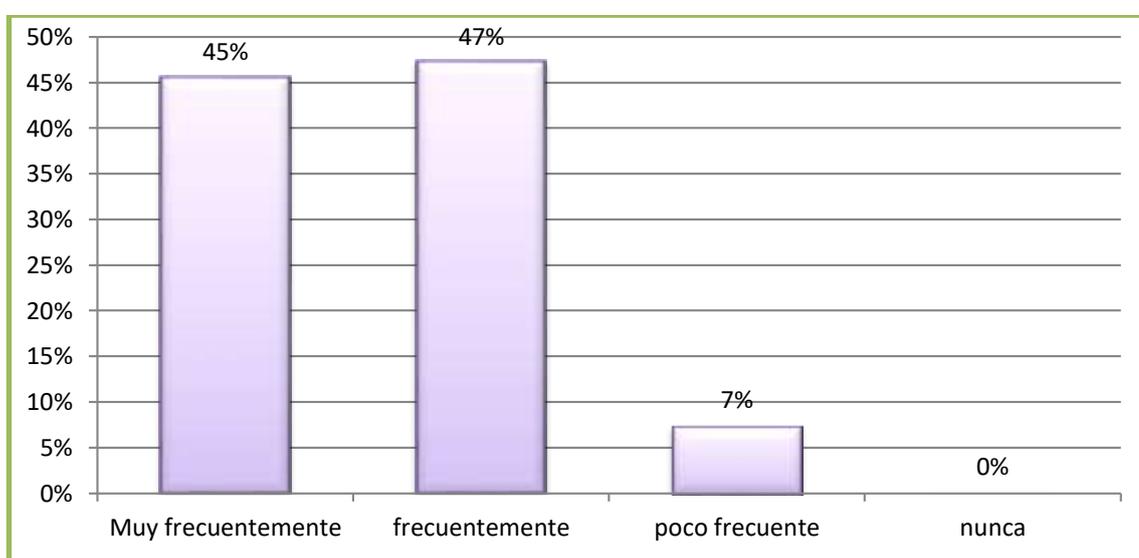
**Tabla # 3: Estudiantes**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	25	45%
frecuentemente	26	47%
poco frecuente	4	7%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	55	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Baba.

**Gráfico N° 3: Estudiantes**



### **Análisis e interpretación**

Según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% de los estudiantes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se verificó que el 47% de los estudiantes encuestados manifestaron que es frecuente la utilización de las aplicaciones móviles, mientras que el 45% respondió que es muy frecuentemente y el 7% menciona un poco frecuente; esto nos indica que se utiliza de manera favorable las aplicaciones móviles en el desarrollo de tareas en casa.

**Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, provincia de “Los Ríos”.**

### **Preguntas**

**1. ¿Sabe usted cuales son las aplicaciones móviles que aportan en la enseñanza aprendizaje?**

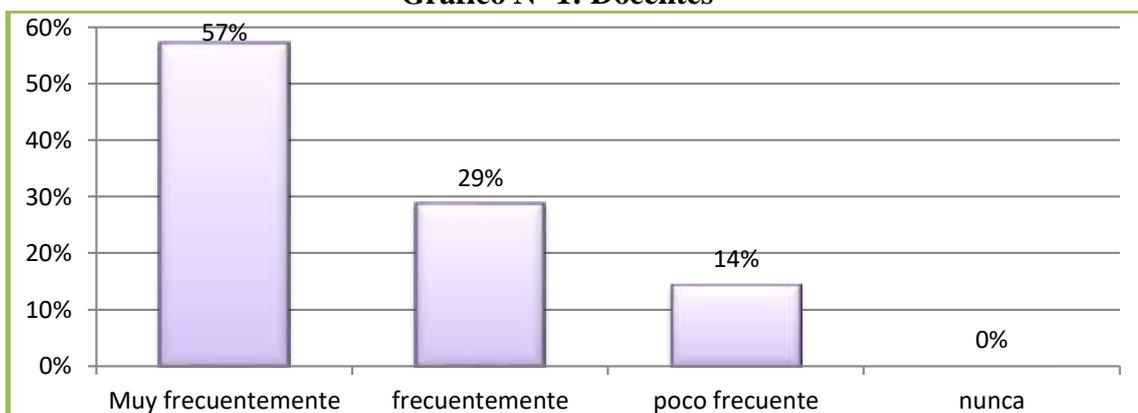
**Tabla # 1: Docentes**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	8	57%
frecuentemente	4	29%
poco frecuente	2	14%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	14	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, cantón Baba.

**Gráfico N° 1: Docentes**



**Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% en los docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos, se pudo constatar que el 57 % de los docentes encuestados respondieron como muy frecuentemente al aporte de las aplicaciones móviles en la enseñanza, mientras que el 29% y 14% respondieron como frecuentemente y poco frecuente, por lo tanto con dichos resultados obtenidos podemos mencionar que conocen el aporte que dan las aplicaciones móviles en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

**2. ¿Con que frecuencia usted utiliza las aplicaciones móviles en el proceso de enseñanza?**

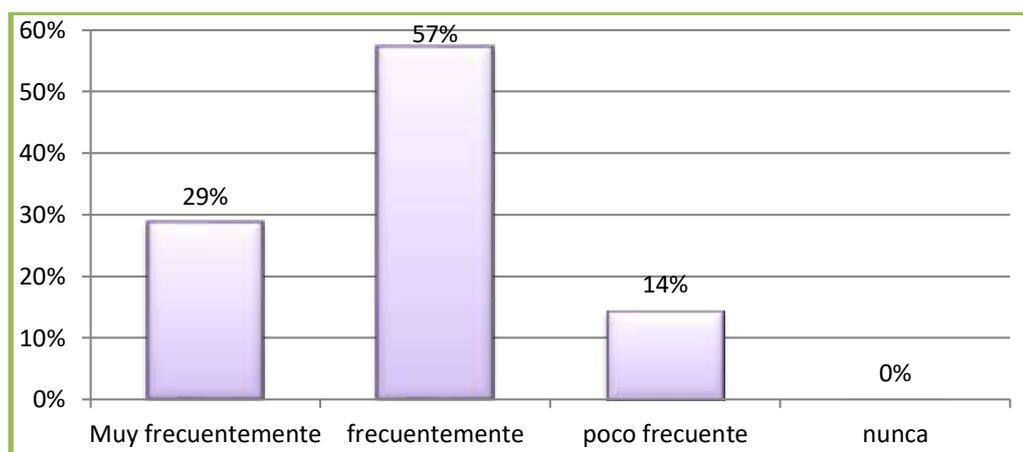
**Tabla # 2: Docente**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	4	29%
frecuentemente	8	57%
poco frecuente	2	14%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	14	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Baba

**Gráfico N°. 2: Docente**



### **Análisis e interpretación**

Según a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% en los docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos, se observó que el 57 % de los docentes encuestados respondieron como frecuentemente al contribución de las aplicaciones móviles en la enseñanza, mientras que el 29% y 14% respondieron como muy frecuentemente y poco frecuente, por lo tanto con dichos resultados obtenidos podemos mencionar que es frecuente la utilización las aplicaciones móviles en el proceso de la enseñanza aprendizaje

### **3. ¿Recomienda a los estudiantes utilizar las aplicaciones móviles para desarrollar sus tareas en casa?**

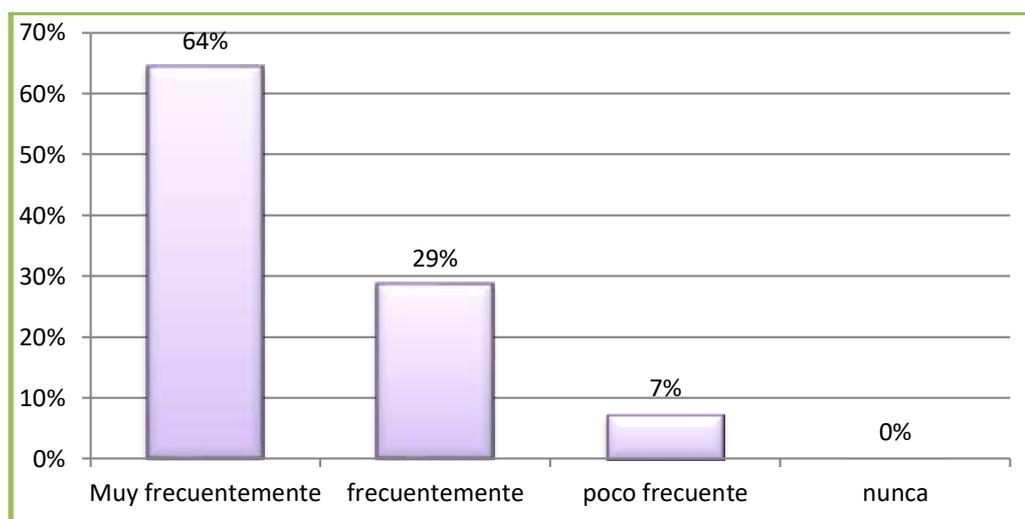
**Tabla # 3: Docente**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	9	64%
frecuentemente	4	29%
poco frecuente	1	7%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	14	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Baba.

**Gráfico N° 3: Docente**



### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% en los docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos, se confirmó que el 64 % de los docentes encuestados respondieron como muy frecuentemente la recomendación de utilizar las aplicaciones móviles para el desarrollo de tareas en casa en la enseñanza, mientras que el 29% y 7% respondieron como muy frecuentemente y poco frecuente.

## **3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

### **3.2.1 Específicas.**

Una vez realizado las encuestas se pudo constatar que, en base a los resultados obtenidos en la aplicación y análisis de los resultados, podemos mencionar que en la prestigiosa unidad educativa “Juan Montalvo”, del Cantón Baba, existe un índice elevado de estudiantes y docentes que utilizan las aplicaciones móviles tanto dentro como fuera de los salones de clase para fomentar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según el análisis e interpretación de los datos obtenidos, se puede deducir que pese a la utilización por parte de los docentes y estudiantes de las aplicaciones móviles en el entorno académico, es común ver que los estudiantes en ciertas ocasiones son susceptibles a desviarse de los temas tratados.

Los estudiantes por medio de las aplicaciones móviles pueden investigar, compartir y generar sus propios conocimientos, estas aplicaciones móviles son de gran ayuda para la realización de tareas, sin olvidar que muchos de ellos podrían compartir información facilitándole la tarea a los demás, este es el caso de estudiantes que son víctimas a causa de amenazas por parte de otros, o este a su vez capaz de clonar tareas.

### **3.2.2 General.**

Una vez realizada y analizada la encuesta a estudiantes y docentes de la unidad educativa en mención se concluye que, es de vital importancia que los alumnos, docentes, directivos y padres de familia comprendan de correcto uso que le dan a las aplicaciones móviles para acrecentar el desarrollo intelectual de ente beneficiado que en este caso es el estudiante, sin embargo el uso de otra fuentes de información que también se vinculen a dicho proceso de aprendizaje también debe de ser administrado y analizado por parte de los docentes, ejemplo la información que transita por la web.

### **3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

#### **3.3.1 Específicas.**

Después de haber realizado el análisis de todo el proceso de encuesta y muestra de resultados, se puede recomendar que es necesario que los docentes y estudiantes conozcan más de las aplicaciones móviles y estén actualizados e interconectados entre sí y generar ideas que aporten a dicho proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dentro del entorno educativo se recomienda fomentar el buen uso de las aplicaciones móviles en los estudiantes a través de los mismos docentes, para que generen una cultura de autoeducación propia que beneficie a los mismos estudiantes.

A pesar de que la tecnología es de gran ayuda en todos los entornos de nuestra vida sea cotidiana del diario vivir, laboral o incluso educativa, es recomendable tener cierto cuidado en función a la misma siendo este el caso recordemos que el uso de las aplicaciones móviles tiene que ser de manera responsable y guiada al benéfico del educando.

#### **3.3.2 General.**

Gestionar y analizar los procesos que los alumnos llegan de manera colectiva e individual con las aplicaciones móviles determinando su buen uso, es por esto que los docentes antes de; dar a conocer a sus estudiantes las nuevas tendencias tecnológicas dentro de aplicaciones móviles educativas se cercioren que cumpla con las necesidades y expectativas para determinado fin.

## **CAPÍTULO IV.- PROPUESTA DE APLICACIÓN**

### **4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1.1. Alternativa obtenida**

En la Unidad Educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba, perteneciente a la provincia Los Ríos, se realizó una investigación en la misma que se recolectaron datos sobre la problemática que se está suscitando en sus instalaciones, luego fueron analizados minuciosamente para obtener datos lo más verídicos posibles y que se apeguen a la realidad que está viviendo la institución educativa de los cual se pudo constatar que las aplicaciones móviles en base a su entorno educativo y cuando se las emplea como complemento para dar una clase, brinda ventajas inigualables a los estudiantes ya que a través de la misma generan un uso adecuado en pos de sus propios conocimientos.

#### **4.1.2. Alcance de la alternativa**

Donde se pretende llegar con la presente alternativa denominada propuesta, es que los docentes cuenten con una guía en la que se encontrarán con métodos que pueden emplear para la utilización de los recursos móviles en el ámbito educativo y los estudiantes podrán desarrollar nuevas destrezas para aprender de mejor manera los conceptos ya que no van a estar limitados solamente al contenido de estudio si no que a través de las aplicaciones se permitirá que toda la comunidad educativa se involucre y permitan estar conectados generando a su vez ideas de conocimiento al entorno del tema de estudio, otra alternativa viable consiste en la aplicación de redes sociales para compartir ideas a través de una comunidad online, sin dejar en consideración que se debe tomar cierta seguridad para que los estudiantes naveguen solamente en páginas educativas.

#### **4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa**

##### **4.1.3.1. Antecedentes**

Para la creación de la presente propuesta se tomó como ejemplo la educación en tecnologías de países hermanos que ya se encuentran empleando estos recursos tecnológicos como técnicas durante el proceso de enseñanza aprendizaje, para los cuales ha resultado ser un impulso en el cambio de la educación ya que los mismos potencian los aprendizajes en los estudiantes, al incentivar el interés de ellos por utilizar las aplicaciones móviles con las que cuentan de manera educativa y no de manera placentera.

Durante las actividades que se realizan dentro del aula de clases o fuera de ellas en la actualidad los estudiantes emplean los celulares como un recurso para comunicarse con sus amigos o compañeros de clases, son pocos los que emplean este dispositivo para realizar investigaciones e informarse de los nuevos cambios en cuanto a tecnología o cualquier otro tema que tenga que ver con educación, es por esta razón que hay que motivar en ellos el interés y que conozcan que pueden realizar muchas cosas más que van a beneficiar su coeficiente intelectual.

#### **4.1.3.2. Justificación**

Para la realización del presente informe final previamente se cumplieron con muchas actividades, entre las cuales se encontraba el estudio de la problemática basados en los datos de docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba perteneciente a la provincia Los Ríos, los mismos que por medio de la encuesta que se ejecutó manifestaron que sería bueno aprovechar las nuevas aplicaciones con las que hoy en día cuentan la mayoría de celulares porque sería algo innovador y atractivo a la vista de los educandos.

Por la razón expuesta anteriormente en el párrafo, es que se vuelve factible la creación de la presente propuesta que consiste en la elaboración de una guía sobre las aplicaciones móviles, puesto que en éste siglo las tecnologías brindan herramientas

muy importantes. Es obligación de las instituciones educativas contar con docentes capacitados al momento de emplearlas de una manera que aporten a la educación siendo aún más beneficioso para los estudiantes ya que poseen sin saber una herramienta educativa entre sus manos y no la saben aprovechar de la manera adecuada.

## **4.2. Objetivos**

### **4.2.1. Objetivo general**

Elaborar una guía sobre las aplicaciones móviles para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” cantón Baba, provincia Los Ríos.

### **4.2.2. Objetivos específicos**

- Buscar en textos e internet información relevante sobre las aplicaciones móviles que aporten al aprendizaje de los estudiantes.
- Estudiar la información recolectada para después elegir las más importantes que van a ir en la guía.
- Diseñar una guía sobre las aplicaciones móviles para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

## **4.3. Estructura general de la propuesta**

### **4.3.1. Título**

Aplicaciones móviles para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

### **4.3.2. Componentes**

#### **TALLER 1: APLICACIONES MÓVILES**

Tipos de aplicaciones móviles

Aplicaciones móviles educativas

¿Qué necesito para descargar y usar una aplicación?

¿Cuál es la mejor elección?

Pasos para descargar una aplicación en su dispositivo móvil

#### **TALLER 2: GOCONQR**

Herramientas que brinda la aplicación

Pasos para crear fichas

Para crear nuestro fichero necesitamos:

Pasos para crear mapas mentales con esta aplicación

Pasos para crear diapositivas

Pasos para crear apuntes

#### **TALLER 3: LUMOSITY**

Pasos para descargar Lumosity

Como se utiliza Lumosity

¿Cómo agrego o elimino juegos favoritos en el sitio web?

#### **TALLER 4: SELF CONTROL**

Como Descargar Self Control

¿Por qué es útil Self Control?

Como Utilizarla

## **TALLER 5: CLASSROOM**

Ventajas de classroom

Pasos para utilizar la aplicación Classroom

## PROPUESTA



# APLICACIONES MÓVILES PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO



## TALLER 1

**Objetivo del taller 1.-** Identificar las aplicaciones móviles que existen para emplearlos durante la clase de manera educativa.

### APLICACIONES MÓVILES

Una aplicación móvil en sí es un programa que usted puede descargar y al que puede acceder directamente desde su teléfono celular o desde algún otro aparato móvil – como por ejemplo una tablet o un reproductor MP3, pero lo que se debe tener en cuenta al descargar aplicaciones es conocer si éstos son gratis o van con el tiempo a generar un costo por su utilización.



**Imagen 1:** Aplicaciones móviles.

### Tipos de aplicaciones móviles



**Imagen 2:** Tipos de aplicaciones móviles.

El mercado de las aplicaciones móviles no para de crecer. Son muchas las empresas que no quieren dejar pasar la oportunidad de unirse a este negocio y crear una aplicación que dé respuesta a sus necesidades. Sin embargo, la mayoría desconocen qué tipos de aplicaciones móviles existen y cuál es la mejor para ellos.

En anteriores posts hemos hablado sobre las ventajas de tener una aplicación para tu empresa, y hemos dado información sobre cuánto cuesta crear una

app. Para completar esta guía, definimos en profundidad qué tipos de aplicaciones móviles hay y te damos algunos consejos para que selecciones la que mejor le vaya a tu empresa o startup.

1. App nativas
2. Web App
3. Web App nativa

**App nativas.-** Es la que se desarrolla de forma específica para un determinado sistema operativo, llamado Software Development Kit o SDK. Cada una de las plataformas, Android, iOS o Windows Phone, tienen un sistema diferente, por lo que si quieres que tu app esté disponible en todas las plataformas se deberán de crear varias apps con el lenguaje del sistema operativo seleccionado.

**Web App.-** Una aplicación web o webapp es la desarrollada con lenguajes muy conocidos por los programadores, como es el HTML, Javascript y CSS. La principal ventaja con respecto a la nativa es la posibilidad de programar independiente del sistema operativo en el que se usará la aplicación. De esta forma se pueden ejecutar en diferentes dispositivos sin tener que crear varias aplicaciones que generarían lentitud en su dispositivo.

En realidad, la gran diferencia con una aplicación nativa es que no necesita instalación, por lo que no pueden estar visibles en app store y la promoción y comercialización debe realizarse de forma independiente. De todas formas, se puede crear un acceso directo que sería como “instalar” la aplicación en el dispositivo. Las apps web móviles son siempre una buena opción si nuestro objetivo es adaptar la web a formato móvil.

**Web App nativa.-** También llamada aplicación híbrida porque es una combinación de las dos anteriores, se podría decir que recoge lo mejor de cada una de ellas, se desarrollan con lenguajes propios de las webabpp, es decir, HTML, Javascript y CSS por lo que permite su uso en diferentes plataformas.

La principal ventaja es que, a pesar de estar desarrollada con HTML, Java o CSS, es posible agrupar los códigos y distribuirla en app store. PhoneGap es uno de los frameworks más utilizados por los programadores para el desarrollo multiplataforma de aplicaciones híbridas.

### **Aplicaciones móviles educativas**

Son educativas porque se trata de una selección de herramientas que tienen como cometido facilitar la labor docente mediante el uso de la tecnología con la que cuentan tanto tutores como estudiantes es un recurso indispensable para la educación en la edad moderna, los mismos que serán mencionados a continuación.

- GoConqr.
- Lumosity.
- SelfControl.
- Google Classroom.

### **¿Qué necesito para descargar y usar una aplicación?**

Usted necesita un smartphone o algún otro aparato móvil con acceso a internet o que contenga datos, pero es mejor realizar las descargas conectados a una red wifi



**Imagen 3:** Aplicaciones para descargar.

para más rapidez y no presente dificultades durante la descarga.

No todas las aplicaciones funcionan en todos los móviles puesto que necesitan de una tecnología avanzada. Cuando usted compra uno de estos aparatos debe usar el sistema operativo y el tipo de aplicaciones que corresponde a ese aparato dependiendo que tan avanzados o sofisticados sean.

Los sistemas operativos móviles Android, Apple, Microsoft y BlackBerry tienen tiendas de aplicaciones que operan en línea en las cuales usted puede buscar, descargar e instalar las aplicaciones sin ningún tipo de inconveniente. Algunos comerciantes minoristas también operan tiendas de aplicaciones en internet.

Usted tendrá que usar una tienda que le ofrezca las aplicaciones que funcionen con el sistema operativo de su aparato para lo cual en la opción de búsqueda deberá escribir el modelo del teléfono celular. Para establecer una cuenta de usuario, es posible que tenga que suministrar el número de una tarjeta de crédito, especialmente si va a descargar una aplicación que no es gratis.

### **¿Cuál es la mejor elección?**

Para seleccionar el tipo de app más adecuada en tu situación, deberás analizar las ventajas e inconvenientes de cada una y responder a varias preguntas que se mencionan a continuación:

- ¿Cuánto coste estás dispuesto a asumir?
- ¿Quieres aprovechar las funcionalidades del dispositivo (GPS, cámara...) o no lo necesitas?
- ¿Cuál es el público al que se dirigirá tu app?

- ¿Necesitas un diseño complejo y muy personalizado?
- ¿Quieres incluir notificaciones en tu app?
- ¿Tienes previsto modificar las acciones de la aplicación móvil o incorporar más funciones en el futuro?

### **Pasos para descargar una aplicación en su dispositivo móvil**

Las tiendas de aplicaciones más comunes son App World de Blackberry, App Store de Apple, Play Store de Android y Marketplace de Windows, una vez identificado su tienda en el dispositivo se deben realizar los siguientes pasos para descargar la aplicación que se desea:

1. No olvide tener un plan de internet activo o estar conectado a una red de wi-fi.
2. Identifique, con el logo, cuál es su tienda de aplicaciones según el dispositivo y acceda.
3. Regístrese en la tienda de aplicaciones. Es muy fácil, con un correo electrónico (preferiblemente de uso constante) y una contraseña ya queda inscrito, si ya tiene una cuenta activa, omite este paso.
4. Tenga claro el contenido que quiere descargar, recuerde que hay múltiples opciones. Deportes, negocios, educación, entretenimiento, fotografía, juegos, libros etc.
5. Lea con atención los detalles de la aplicación puesto que hay unas que tienen costo y así se puede elegir la que no nos genere ningún gasto, duración determinada o restricciones de edad.
6. Cuando encuentre ese contenido de su gusto e interés, en todas las tiendas aparecerá el botón “instalar”, oprímalo y listo, su aplicación se descargará directamente.

## TALLER 2:

**Objetivo del taller 2.-** Reconocer la aplicación móvil GoConqr que existe para emplearlos en la transmisión de conocimientos.

### GOCONQR

La app GoConqr Móvil está totalmente sincronizada con tu cuenta web para que puedas acceder fácil e instantáneamente desde tu móvil a los recursos que has creado en tu computadora y que por alguna circunstancia fueron olvidados y los necesitas para realizar tu exposición.



**Imagen 4:** GoConqr.

También brinda la posibilidad de aprender gratis y sobre la marcha con las herramientas de aprendizaje, diseñadas especialmente para iOS o Android, pudiendo Visualizar y reproducir Mapas Mentales, Fichas, Tests, Diapositivas y Apuntes que los ayudarán a aprender más fácilmente, puede ser usada aun sin conexión a Internet

### Herramientas que brinda la aplicación

1. App de Creación de Fichas.
2. App de Creación de Mapas Mentales.
3. App de Creación de Tests.
4. App de Creación de Diapositivas.
5. App de Creación de Apuntes.

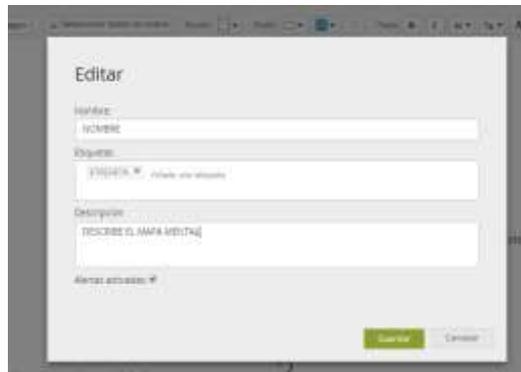
**App de Creación de Fichas.-** Te permitirá diseñar, crear y compartir tus propios recursos fácilmente, además de ver, copiar y editar millones de recursos creados por otros usuarios. De esta manera podrás memorizar fechas, datos, conceptos, vocabulario y mucho más estés donde estés.



**Imagen 5:** Fichas.

### **Pasos para crear fichas**

1. Ingresar a GoConqr por medio del buscador del navegador.
2. Luego hacer clic en Crear y seleccionar Fichas.
3. Al hacer clic en "Sin título"
4. Se abrirá una ventana emergente donde solicita:
5. Escribir el nombre
6. Escribir por lo menos 3 etiquetas
7. Escribir una descripción
8. Guardar

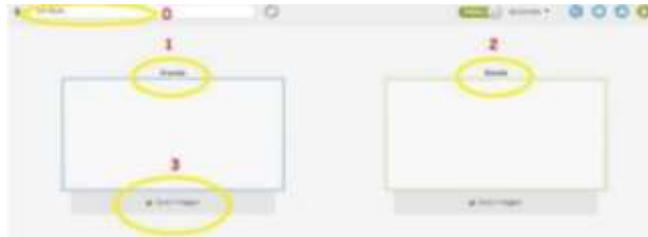


**Imagen 6:** Crear fichas.

### **Para crear nuestro fichero necesitamos:**

- Escribir el Nombre del recurso (0)
- Añadir imagen, texto o ambos al frente de la ficha (1)
- Añadir imagen, texto o ambos al revés de la ficha (2)
- Subir imagen desde la computadora (3)

- Añadir al conjunto de Fichas (4)



**Imagen 7:** Crear Fichero.

Desde la barra de herramientas puede diseñarse el formato de frente o revés de la ficha:

- Color de Fondo

- Textura

- El tipo de texto

- El color del texto



**Imagen 8:** Barra de herramientas.

A medida que se van creando fichas, las mismas se añaden al conjunto y al hacer clic en insertar ficha aparecerá una nueva ficha en blanco para que podamos crearla.



**Imagen 9:** Crear nueva ficha.

**App de Creación de Mapas Mentales.-** Permite crear y editar maravillosos mapas mentales en cuestión de minutos. Simplemente toca la pantalla de tu smartphone para crear un nodo y arrástralo a donde quieras.

Además de extremadamente intuitiva, la app de Mapas Mentales es increíblemente fácil de usar, lo que te permite crear y editar mapas mentales creados por otros usuarios rápidamente.

## Pasos para crear mapas mentales con esta aplicación

1. Ingresar al navegador y escribir el nombre de la aplicación “GoConqr”.
2. Iniciamos la sección en **GoConqr**.
3. Ingresamos nuestro correo y contraseña.
4. Lo primero que verás al entrar al generador de Mapas Mentales es el nodo central y una barra superior con opciones para personalizar tu Mapa.
5. Haz click en el nodo central e introduce tu texto. Éste será el nombre de tu Mapa Mental por defecto (no te preocupes, podrás cambiarlo posteriormente).
6. Si arrastras el icono “+” desde el nodo central, podrás crear un nuevo nodo. Este está conectado al principal por una delgada rama:



**Imagen 10:** Mapa mental.

7. Agregamos un nuevo nodo dando click y arrastrándolo del nodo ya hecho.
8. Si desean insertar una imagen, ir a la parte superior y elegir la opción **insertar imagen**.
9. Personaliza tu Mapa Mental.

A través de la barra de herramientas superior, también puedes personalizar y darle estilo a tu Mapa Mental: Por ejemplo, puedes cambiar el estilo de tu texto (tamaño, tipo de letra y color) y de los nodos del mapa (forma, color, etc.). Estos estilos se aplican de manera independiente uno a uno.

Ten en cuenta, sin embargo, que puedes modificar el estilo de todo tu Mapa Mental si seleccionas la casilla “**Seleccionar todos los nodos**”



**Imagen 11:** Estilo del mapa mental.

10. A la izquierda del título, en la parte superior de la pantalla, verás distintos iconos que te permitirán configurar tu Mapa Mental.



**Imagen 12:** Íconos para configurar mapa mental.

**Acciones:** Desde aquí podrás acceder al modo visual de tu Mapa Mental, moverlo a otra asignatura/tema, copiarlo, compartirlo con tus Grupos y/o amigos, enviarlo por email o eliminarlo por completo. ¡Ten cuidado al eliminar tu Mapa Mental, ya que no se podrá recuperar!

**Biblioteca de GoConqr:** A través de ellos podrás ajustar la Visibilidad y los Permisos de tu Mapa Mental (podrás elegir quién puede verlo y si pueden copiarlo o no).

**Activar/ocultar el Modo de Seguimiento de tu Mapa Mental:** Te permite hacer un seguimiento de tu aprendizaje y marcar las partes de tu Mapa Mental que ya has aprendido.

Descargar tu Mapa Mental como archivo PNG.

Crear un Apunte que se genera partiendo de tu Mapa.

Vista Previa de Mapa Mental.

11. Para guardar en la parte superior a lado del tema se encuentra un ícono, damos click añadimos 3 etiquetas y una descripción y finalmente guardamos.



**App de Creación de Tests.-** La autoevaluación es una técnica con resultados demostrados para retener información.

**Imagen 13:** Tests.

Por eso, la nueva app Tests de GoConqr te permite crear increíbles Tests desde tu dispositivo móvil para así compartirlos fácilmente con tus amigos o ponerte a prueba usando miles de Tests creados por otros usuarios.

### **Configuración del Test**

Antes de empezar a añadir las preguntas, es recomendable darle un título a nuestro Test y acceder a las opciones de configuración, para asegurarnos que el Test se adapta a nuestras necesidades/preferencias. Por ejemplo, es posible añadir un tiempo máximo para cada pregunta o establecer diferentes ponderaciones para las preguntas, etc.



**Imagen 14:** Configuración de test.

## **Añadiendo Preguntas a tu Test**

Para añadir preguntas a tu Test, simplemente deberás elegir primero el tipo de pregunta que te gustaría incluir y la forma en que la vas a redactar (es posible mezclar distintos tipos de preguntas en el mismo Test). Las opciones disponibles son las siguientes:

- Opción Múltiple: preguntas con 1 respuesta correcta.
- Selección Múltiple: preguntas con 1 o más respuestas correctas.
- Verdadero o Falso

A continuación, escribe la pregunta y las respuestas y marca la opción correcta. Recuerda que puedes añadir más respuestas alternativas haciendo click en “**Añadir una respuesta adicional**”. También es posible añadir una explicación (que aparecerá al finalizar el Test en la pantalla de resultados).



**Imagen 15:** Ventana de preguntas.



**Imagen 16:** Configuración de preguntas.  
botón de “Configuración de Preguntas”.

Una vez que ya tengas lista tu primera pregunta y las posibles respuestas, podrás cambiar el valor de la pregunta y si quieres que las respuestas aparezcan ordenadas aleatoriamente o no a través del

Bien. ¡Tu pregunta ya está lista! Y finalmente el siguiente paso es hacer click en la opción “Guardar y añadir otra pregunta” o “Guardar y Volver a la Lista de Preguntas” si tu Test ya está completo o quieres revisar las preguntas que llevas hasta ahora.

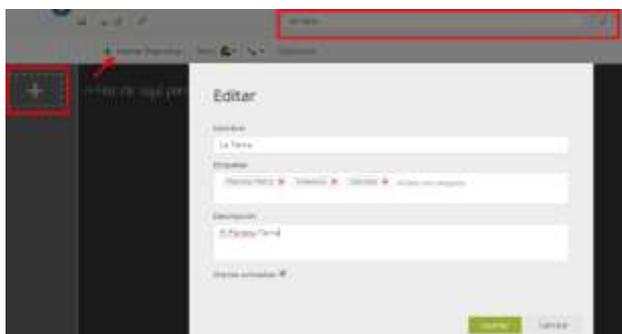


**Imagen 17:** Opciones de guardado.

**App de Creación de Diapositivas.-** Est herramienta es una de las más empleadas que permite a su usuario Crear y editar diapositivas con un alto contenido multimedia para fortalecer tu estudio o para realizar presentaciones para una exposición sobre un determinado tema de clase. Además, también podrás insertar otros recursos de GoConqr en tus diapositivas para realizar recopilaciones y reunir todo tu conocimiento en el mismo lugar.

## Pasos para crear diapositivas

### 1. Paso 1: Creando un Conjunto de Diapositivas



**Imagen 18:** Ventana de las diapositivas.

Lo primero que verás al entrar es una pantalla negra y una barra lateral en la parte izquierda para añadir nuevas diapositivas, además de la barra de herramientas que aparece en la cabecera.

En primer lugar, te recomendamos que rellenes la información básica de tu recurso de estudio: añadir un título a tus Diapositivas, Etiquetas y una Descripción de las mismas. Para ello, haz click en el título que aparece en la parte superior de la pantalla.



**Imagen 19:** Opciones de plantilla.

Al insertar una nueva dispositiva (haciendo click en el “+” de la parte izquierda de la pantalla o en el botón “**Insertar Diapositiva**” de la cabecera), aparecerá la pantalla de plantillas, en la que podrás elegir el tipo de diapositiva que quieres insertar.



Una vez elegida la plantilla que más te guste, simplemente debes añadir un título y hacer clic en cada una de las secciones para añadir los elementos correspondientes. Así, es posible añadir tantas diapositivas como quieras.

**Imagen 20:** Añadir elementos.

Para desplazarte por ellas, puedes usar la sección de la izquierda de la pantalla o las flechas de tu teclado. Además, podrás cambiar el orden a través de los tres puntos verticales que aparecen a la derecha de las diapositivas, simplemente arrastra y suelta donde más te guste.

## 2. **Paso 2: Personaliza tus Diapositivas**

En la barra de herramientas de la parte superior, puedes ajustar el estilo de tus diapositivas incluyendo un Tema (Actualmente existen 40 temas diferentes entre los que puedes elegir), formato, color y tamaño de fuente, opciones de texto (negrita, cursiva, numeración, etc), inserción de enlaces, etc.



**Imagen 21:** Personalizar diapositivas.

Es importante tener en cuenta que, una vez que elijas un tema, éste se aplicará automáticamente a todas las Diapositivas de nuestro conjunto, por lo que no es posible utilizar temas diferentes para cada diapositiva individual. Recuerda que gracias a los botones y “deshacer” y “rehacer” podrás recuperar los cambios hechos.

## 3. **Paso 3: Uso de los Iconos de la barra superior**

A la izquierda del título, en la parte superior de la pantalla, verás distintos iconos que te permitirán configurar tus Diapositivas.

**Imagen 22:** Ícono de la barra superior.



**4. Acciones:** Desde aquí podrás acceder al modo visual de tus Diapositivas, moverlas a otra asignatura/tema, copiarlas, compartirlas con tus Grupos y/o amigos, enviarlas por email o eliminarlas por completo. ¡Ten cuidado al eliminar tus Diapositivas, ya que no se podrán recuperar!

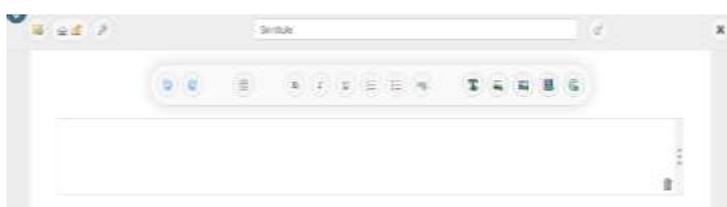
**5. Biblioteca de GoConqr:** A través de ellos podrás ajustar la Visibilidad y los Permisos de tus Diapositivas (podrás elegir quién puede verlas y si pueden copiarlas o no).

**6. Vista Previa** de tus Diapositivas.

Recuerda que para compartir tu conjunto de diapositivas fuera de GoConqr deberás publicarlo primero a través del icono de “ajustar la visibilidad” para lo que deberá tener, como mínimo, una descripción y tres etiquetas.

**App de Creación de Apuntes.-** Crea apuntes en tus propios términos sobre lo que entiendes de la clase o algún texto de acabas de leer para así tener los puntos clave e ideas principales siempre a mano sin importar donde estés y emplearlos en el momento adecuado.

### Pasos para crear apuntes



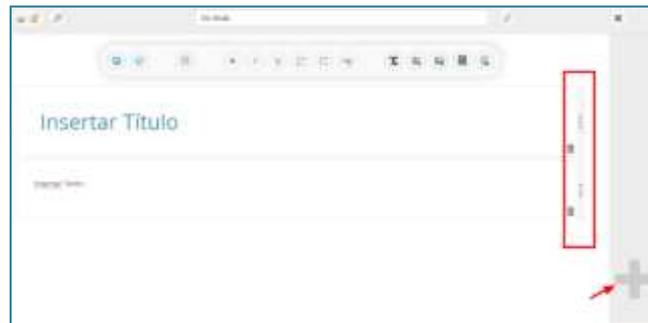
**Imagen 23:** Apuntes.

Haz click en “**Añadir Página**” y selecciona a través del cuadro de mando superior lo que desees añadir a tus

Apuntes (insertar un título, recuadro de texto, imágenes, recurso multimedia o recurso de estudio de GoConqr).

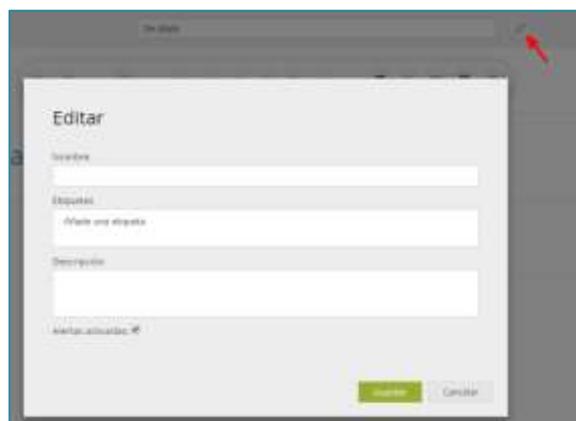
Existen numerosas opciones de personalización que se pueden aplicar a tus Apuntes, entre ellas encontrarás las opciones de texto para añadir: negrita, cursiva, subrayado, puntos de enumeración o insertar un enlace a un sitio externo. Al igual que rehacer y deshacer los cambios de texto o visualizar el panel de Apuntes.

Una vez que hayas insertado el recorte correspondiente, podrás moverlo por todo el lienzo para ajustar la posición a través de los tres puntos señalados a la derecha del mismo, sólo basta con soltar y arrastrar a donde tú elijas. Puedes añadir tantos recortes como quieras. Un poco más hacia la derecha aparece una **Flecha** que te permitirá añadir más páginas a tus Apuntes.



**Imagen 24:** Añadir páginas.

Además de **Añadir el Título** de tus Apuntes, podrás añadir múltiples etiquetas y una breve descripción de tu recurso. Sólo basta con hacer click en el ícono de la etiqueta situado en la cabecera superior derecha de tus apuntes.



**Imagen 25:** Título.

A la izquierda del título, en la parte superior de la pantalla, verás distintos iconos que te permitirán **Configurar tus Apuntes**.



**Imagen 26:** Configuración de apuntes.

1. **Acciones:** Desde aquí podrás acceder al modo visual de tus Apuntes, moverlos a otra asignatura/tema, copiarlos, compartirlas con tus Grupos y/o amigos, enviarlas por email o eliminarlas por completo.
2. **Biblioteca de GoConqr:** A través de ellos podrás ajustar la Visibilidad y los Permisos de tus Apuntes (podrás elegir quién puede verlas y si pueden copiarlos o no).
3. **Vista Previa** de tus Apuntes.

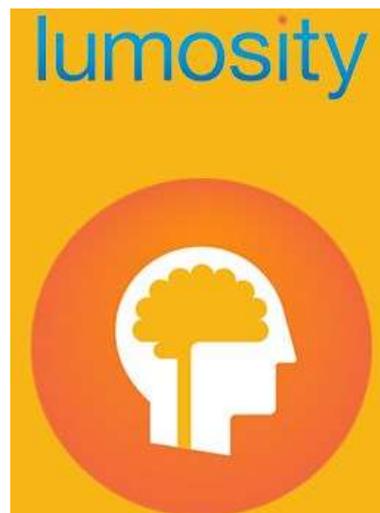
### TALLER 3:

**Objetivo del taller 2.-** Conocer la aplicación móvil lumosity y aplicarla para mantener entrenado el cerebro de los estudiantes.

### LUMOSITY

Es una de las aplicaciones más conocidas y extendidas para el entrenamiento cerebral. Consiste en una serie de juegos y pruebas que van a ejercitar las distintas áreas de tu cerebro. Además de ejercitarte, Lumosity va a servirte para medir tus avances.

Puedes ir comparando tus resultados en los mismos juegos con los anteriores, y también te da una medida integrada y ponderada de tu avance según los cálculos que el propio sistema hace de tus resultados diarios. Para ello se basa en un índice propio de medida, el **LPI (Índice de Desempeño de Lumosity)** el cual te va a permitir mesurar tu estado global y tu progreso continuo.



**Imagen 27:** Lumosity.

Lumosity está basado, según afirman sus creadores, en una amplia base científica como es el conocimiento actual de la neurociencia. Contempla los más recientes avances sobre el funcionamiento neurológico para optimizar el resultado de sus juegos y pruebas.

Las áreas en las que lumosity trabaja tu cerebro son básicamente cinco: Memoria, Atención, Velocidad, Flexibilidad y Resolución de Problemas. Para cada una de estas cinco áreas dispone de ejercicios concretos que te van a permitir ejercitar cada una de esas virtudes. A su vez, en cada una de las áreas se trabaja sobre cuatro aspectos diferentes:

### **Memoria**

- Recordar patrones y ubicaciones
- Asociar nombres con caras
- Llevar un registro mental de datos diversos
- Recordar secuencias de objetos y movimientos

### **Atención**

- Prestarle atención a la información clave dentro de un área extensa
- Dividir tu atención entre múltiples tareas y exigencias
- Ignorar distracciones
- Identificar patrones rápidamente

### **Velocidad**

- Tomar decisiones en situaciones apremiantes



**Imagen 28:** Ventana de juegos.

- Reaccionar rápidamente
- Recordar información reciente con rapidez
- Reorientarte a medida que cambia la perspectiva

### **Flexibilidad**

- Seleccionar palabras de tu vocabulario mental con rapidez
- Adaptarte rápidamente a reglas cambiantes
- Inhibir las respuestas iniciales
- Alternar entre tareas de manera eficiente.

### **Resolución de problemas**

- Hacer cálculos mentales
- Hacer estimaciones con rapidez y precisión
- Utilizar el razonamiento lógico
- Planificar rutas eficientes

Lo bueno es que la aplicación no te obliga a trabajar todas ellas por igual, sino que puedes personalizarla a tu gusto, eligiendo las áreas y subáreas que quieres. De hecho, el nivel de personalización de Lumosity es bastante avanzado, permitiéndote elegir aspectos como el nivel de esfuerzo, o si se realizan o no pruebas que exijan el conocimiento del idioma inglés (actividades no apropiadas para personal no políglotas) o el discernimiento de colores (actividades no apropiadas para daltónicos, por ejemplo).



**Imagen 29:** Actividades de lumosity.

### **Pasos para descargar Lumosity**

- Acceder al navegador

- Escribimos Lumosity.com
- Clic en obtener lumosity
- Una vez cargada la página damos clic en la opción que veamos pertinente como:  
Mensual  
Anual  
Bienal o  
Vitalicio
- Una vez escogida la opción se espera a que la página cargue y se llena la opción “Nombre del titular de la tarjeta” y “Numero de la tarjeta”
- Seguido se llena la fecha de nacimiento y se llena la última casilla que pide código de seguridad con un número cualquiera
- Y damos clic en enviar y listo

Lumosity es un programa de entrenamiento personalizado, Los mini juegos de Lumosity se han ideado a partir de estudios científicos. Con un entrenamiento diario consiguen obtener un aumento en las habilidades cognitivas de los individuos. Para ello, puedes monitorizar tu evolución con las herramientas integradas.



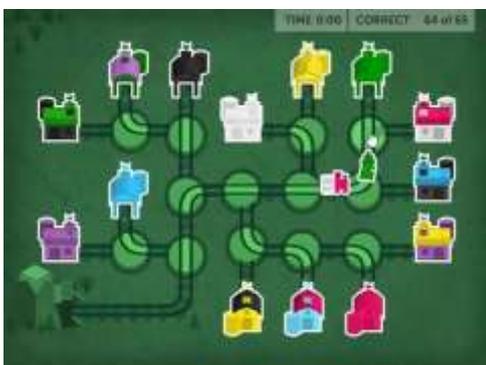
**Imagen 30:** Juego.

- La versión de la aplicación, así como el tamaño y la versión del sistema operativo requerido dependen del dispositivo en el que se instale.
- La instalación de la app mediante el fichero APK requiere la activación de la opción "Orígenes desconocidos" dentro de Ajustes>Aplicaciones.
- Ofrece compras integradas.

De esta forma, con Lumosity no sólo pasas un rato divertido, sino que puedes mejorar tu atención, la velocidad de respuesta, la memoria y tus capacidades para resolver problemas.

## Como se utiliza Limusity

Esta aplicación cuenta con juegos y ejercicios que son entretenidos y potencialmente interesantes para un amplio grupo de usuarios. Dicho esto, comprendemos la importancia de proteger la privacidad de los niños, sobre todo en internet; por esta razón, Lumosity no está diseñado para los niños ni dirigido a ellos.



**Imagen 31:** Ventana de juego.

Tienen la política de no recoger, conservar, usar o divulgar conscientemente la información de ningún individuo que tenga menos de 13 años. Por desgracia, los niños menores de 13 años no pueden registrarse en Lumosity.

Se ha incorporado el plan familiar y de amigos, con el que varios miembros pueden compartir suscripción. Para saber más, visita la página del plan familiar y de amigos o las preguntas frecuentes sobre el plan familiar. No obstante, los niños menores de 13 años.

### 1. ¿Cómo encuentro las instrucciones de un juego?

En los juegos más nuevos, se ha sustituido las páginas de "Cómo jugar" con tutoriales interactivos. Puede ver los tutoriales haciendo clic en el signo de interrogación que aparece justo debajo del juego.

Las instrucciones para los juegos más antiguos también se encuentran haciendo clic en el signo de interrogación o en "Cómo jugar". Puede encontrar instrucciones haciendo clic en el signo de interrogación que se muestra arriba.



**Imagen 32:** Instrucciones de juego.

## 2. Agregó o elimino juegos Favoritos

Los suscriptores tienen la opción de marcar juegos como favoritos en la sección Juegos. Se Puede encontrar juegos favoritos en la parte superior del sitio web. Utilizando juegos favoritos para el tipo de entrenamiento Favoritos. Añadir favoritos no afecta al resto de sesiones de entrenamiento.

### ¿Cómo agrego o elimino juegos favoritos en el sitio web?

- Visita la página de Juegos y bajo Tus Juegos Favoritos haz clic en Agregar o Editar.
- Selecciona cada juego que te guste como favorito. Los juegos seleccionados aparecerán con un corazón rojo.
- Para eliminar un juego de tus favoritos, haz clic en el ícono del juego para eliminar el corazón. Verás un contorno punteado después de haber anulado la selección del juego.
- Asegúrate de hacer clic en el botón naranja de Guardar Cambios.



**Imagen 33:** Juegos favoritos.

## TALLER 4:

**Objetivo del taller 4:** Optimizar el tiempo de la clase con el uso del Self control en los celulares de los estudiantes para mejorar la concentración.

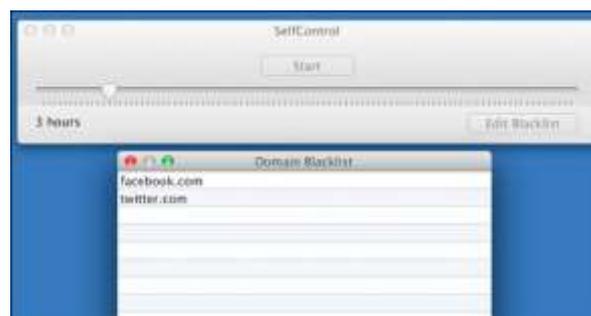
### SELF CONTROL



**Imagen 34:** Self Control.

Esta aplicación te permite bloquear webs por el periodo de tiempo que se decida en iPhone y Mac. Simplemente se tiene que añadir webs a la “blacklist” de la aplicación y seleccionar el tiempo de bloqueo. Pero mucho cuidado, no podrás acceder a esas webs en durante el tiempo establecido ni, aunque borres SelfControl.

Además, está disponible sólo para Mac, y te permite bloquear sitios web con tan sólo agregarlos a tu lista negra y seleccionar un periodo de tiempo para el bloqueo.



**Imagen 35:** Bloqueador de sitios web.

Para que no gane la tentación, la aplicación no cederá si aún si decides reiniciar el equipo o borrar la aplicación de la computadora se puede utilizar su versión web o Android. Si tiene varias actividades urgentes que atender al mismo en un día (por ejemplo, estudiar, escribir un reporte y adelantar tu tarea del viernes), con esta aplicación podrás planearlas todas sin caer en distracciones. Sólo debes seleccionar un

tiempo para cada actividad y la aplicación bloqueará todo lo demás hasta que lo termines.

Es una aplicación ideal para todos los que necesitan concentrarse a la hora de estudiar y no pueden prescindir de su dispositivo electrónico. Vamos a imaginar una situación típica y real. Decides estudiar los lunes de 5 a 6 de la tarde una determinada materia, por ejemplo, Física.

Claro que en una hora de estudio debes administrar y aprovechar bien el tiempo, o de lo contrario nada te servirán las intenciones ni las propuestas. Si encima te mandan un WhatsApp, o un email o tienes la tentación de echarte una partidita al Candy Crash... pues hora perdida.

### **Como Descargar Self Control**

- Debes dirigirte a Google Play
- Escribir su nombre en el buscador
- Descargarla para disfrutar de esta aplicación.

Esta versión (1.3.2) ocupa muy poco espacio en nuestra Tablet Sony Xperia Z3 Compact y se actualizó por última vez en enero de 2015. El único requisito es disponer de Android 4.0 o una versión superior. La aplicación es gratuita, así que no debes desembolsar nada.

### **¿Por qué es útil Self Control?**

Queda claro que lo mejor es la disciplina diaria para obtener unos buenos resultados, pero para aquellos que les cuesta concentrarse, deben evitar en lo posible

cualquier tipo de distracción. Con esa filosofía nace Self Control for Study. Una vez que la instales, tú decides que aplicaciones de tu dispositivo quedarán anuladas durante el tiempo de estudio, evitando que cualquier mensaje o llamada pueda perturbar tu concentración.

Esta aplicación es esencialmente para las personas que no se concentran en las actividades a realizar en especial para los que no pueden apagar su smartphone o tablet ni siquiera a la hora de estudiar y esto ocasiona que se distraigan cuando les llega un mensaje de alguna de las redes sociales.

### Como Utilizarla

Con esta aplicación va a bloquear otras aplicaciones como Whatsapp, facebook, instagram, juegos como candy crush, pasa que el momento se está estudiando y llega el mensaje de whatsapp y se pierde toda la concentración. Se abren 4 ventanas y vamos a ir utilizando cada una de ellas:

- **Study Time.-** En la primera ventana se añade una etiqueta, (Label) se fija la actividad la hora de inicio y la hora de culminación. Se establece la fecha que se va a dar la actividad. Se puede llenar con todas las actividades que va a realizar los días de la semana que desee.



Imagen 36: Study time.

- **Exception.-** es la segunda ventana se accede a todas las aplicaciones que tiene para bloquear las aplicaciones que se sabe que van a distraer y no bloquear las necesarias como calculadora, calendario, pdf.



**Imagen 37:** Exception.

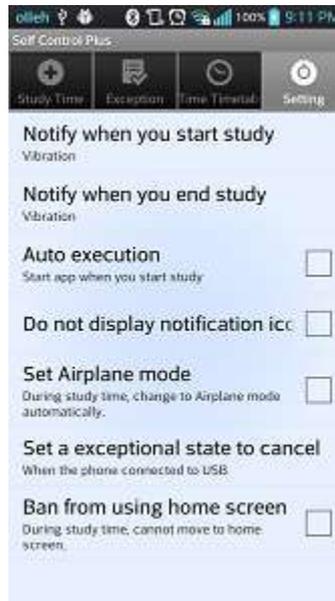
- **Time timetab.-** es la tercera ventana indica el número total que se haya puesto en la primera tabla que puso en función de sus necesidades, gustos o prioridades.



**Imagen 38:** Time timetab.

- **Setting.-** es la cuarta esta sirve que para el smartfone notifique la hora de finalización, en esta aparece una función se llama “set airplane mode” si se la

activa sirve para no recibir llamadas mientras se está haciendo la actividad, en esta ventana se puede desactivar también la aplicación.



**Imagen 39:** Setting.

## TALLER 5

**Objetivo del taller 5.-** Conocer el funcionamiento de la aplicación classrom para emplearlo en las clases como un recurso educativo.

## CLASSROOM



**Google Classroom**

**Imagen 40:** Classroom.

Es una plataforma gratuita educativa, forma parte de la Suite de Google Apps for Education, que incluye Google Docs, Gmail y Google Calendar. Concebida en sus

inicios como una forma de ahorrar papel, entre sus funciones está simplificar y distribuir tareas, así como evaluar contenidos.

Permite la creación de aulas virtuales dentro de una misma institución educativa, facilitando el trabajo entre los miembros de la comunidad académica. Además, sirve como nexo entre profesores, padres y alumnos agilizando todos los procesos de comunicación entre ellos.

### **Ventajas de classroom**

**Configuración sencilla:** los profesores pueden configurar una clase e invitar a alumnos y a otros profesores. A continuación, pueden compartir información, como tareas, notificaciones y preguntas, en el tablón de anuncios.

**Ahorra tiempo y papel:** los profesores pueden crear las clases, distribuir las tareas, comunicarse y mantener todo organizado en un único lugar.

**Organización optimizada:** los alumnos pueden ver las tareas en la página "Trabajo", en el tablón de anuncios o en el calendario de la clase. Todos los materiales de la clase se archivan automáticamente en carpetas de Google Drive.

**Comunicación y comentarios mejorados:** los profesores pueden crear tareas, enviar notificaciones e iniciar debates inmediatamente. Los alumnos pueden compartir los recursos entre sí e interactuar en el tablón de anuncios o por correo electrónico. Los profesores también pueden ver rápidamente quién ha completado el trabajo y quién no, y proporcionar comentarios y puntuar los trabajos directamente y en tiempo real.

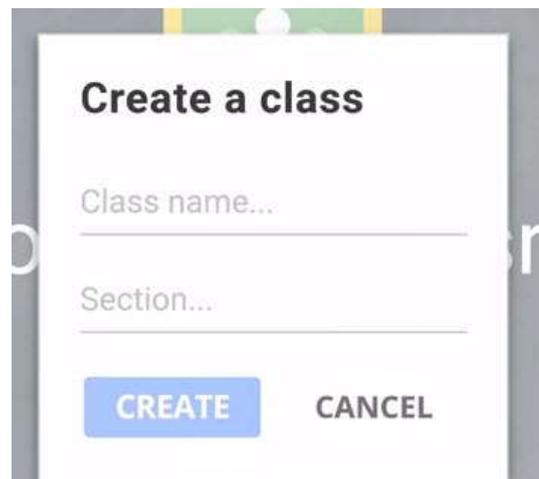
**Funciona con aplicaciones que utilizas:** Classroom funciona con Documentos y Formularios de Google, Calendar, Gmail y Drive.

**Asequible y seguro:** Classroom es un servicio gratuito. Además, no contiene anuncios ni tampoco utiliza tus contenidos ni los datos de los alumnos para fines publicitarios.

## Pasos para utilizar la aplicación Classroom

### Crear una clase

Lo primero que tenemos que hacer para conocer la experiencia que brinda esta herramienta es crear una clase. El procedimiento es muy simple, ya que solo tenemos que ir a “+” que veremos en la parte superior de la página principal y se nos abrirá este recuadro:



**Imagen 41:** Clase.

Solo tenemos que completar los datos que nos pide y en unos pocos clics tendremos nuestra primera clase creada, lucirá de esta manera:

La página de la clase está compuesta por dos secciones. En el stream los profesores podrán crear “Tareas” o “Notificaciones”. En la pestaña para “Alumnos” tendrán todas las opciones necesarias para llevar un registro de todos los estudiantes que pertenecen a la clase.



**Imagen 42:** Página de inicio.

Si deseamos podemos personalizar la cabecera de nuestra clase. Dispondremos de una pequeña galería que nos permite escoger entre diferentes themes para darle un aspecto apropiado al espacio que hemos creado para nuestra clase, y además resulte visualmente identificable.

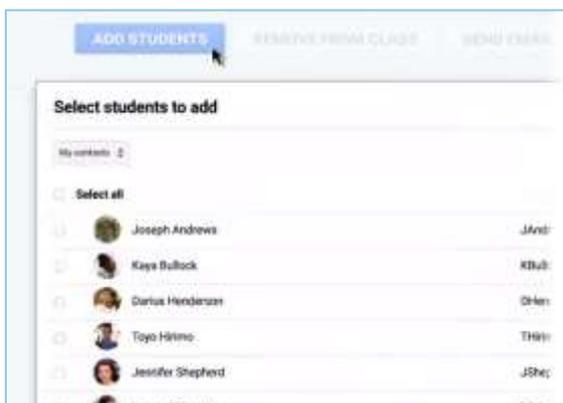
Por lo general los profesores necesitarán crear más de una clase puesto que los temas son amplios, ¿Cómo pueden encontrar todas las clases que han creado? Hay dos maneras:

Una es directamente desde “Home” que nos mostrará todas las clases que hemos creado en pequeños recuadros al estilo Pinterest. Cada recuadro nos dará información de la clase, la cantidad de estudiantes, así como opciones para modificar el nombre o eliminarla. Y además tendremos un enlace directo hacia la carpeta de Google Drive que corresponde a todo el contenido que se irá creando durante la clase.

La otra opción es ir a la barra que se encuentra ubicada en el lado lateral de la ventana (tal como en Google+) donde veremos una lista de todas las clases que hemos creado y se encuentran guardadas, para luego dirigirnos a ellas con solo seleccionar con la que se desea trabajar.

## Cómo agregar estudiantes

Para realizar esta acción tenemos que ir a la pestaña “Estudiantes” que será el lugar para administrarlos. Tendremos la opción de agregar estudiantes, removerlos o enviar email. Podemos agregar estudiantes a través del directorio o con el código que se nos provee.



**Imagen 43:** Ventana para agregar estudiantes.

Además de tener el código disponible en esta sección, también lo tenemos siempre visible en la página principal de la clase, donde podremos resetearlo o eliminarlo.

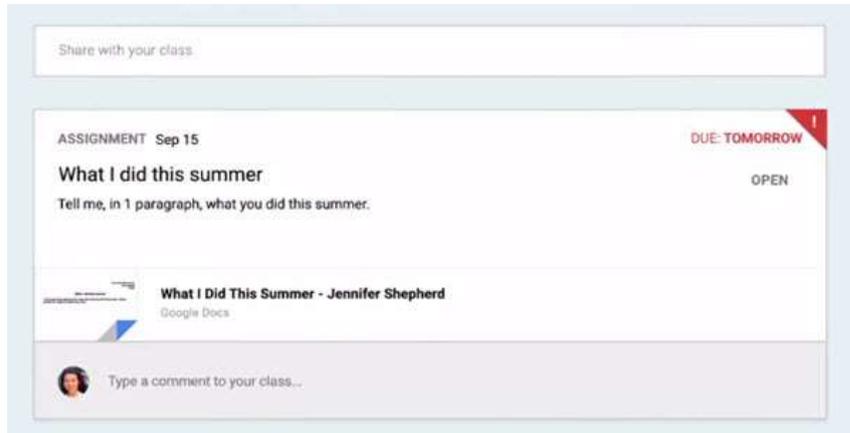
## Crear Tareas

Cuando deseamos asignar tareas o proyectos a nuestros alumnos encontraremos que Google ha tenido en cuenta casi todo para facilitarnos este proceso y agilizar a su vez la entrega de los mismos.

Solo tenemos que ir al stream, seleccionar “Tareas” y señalar un título, una descripción y el tiempo límite de entrega. Pero también nos encontraremos con la posibilidad de subir archivos, integrar documentos de Google Drive, escoger videos en YouTube o pegar un link de referencia.

En caso de agregar archivos desde Google Drive, podemos otorgar diferentes permisos directamente desde el stream: solo ver un archivo, ver y editar o crear copia para cada estudiante

**Así ven una tarea los estudiantes en su stream:**



**Imagen 44:** Ventana estudiantes.

Además de una vista previa de la tarea, se integra una advertencia en aquellas a punto de vencer su plazo.

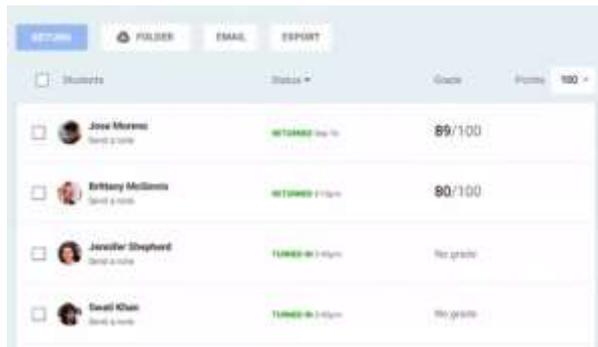
**Así se ve una Tarea en el stream del profesor:**



**Imagen 45:** Ventana docente.

Podrán ver en tiempo real una vista previa del estado de la Tarea. Es decir, la cantidad de estudiantes que han completado el trabajo, y cuántos quedan pendientes de realizar la entrega.

**Para cada tarea se crea una página:**



**Imagen 46:** Ventana de tareas.

Los profesores podrán administrar todo el trabajo desde ese espacio: visualizar los alumnos que han entregado las tareas, quiénes quedan pendientes, revisar cada una de las asignaciones entregadas, consultar las dudas de los estudiantes, puntuar el contenido y dar feedback.

Por su parte, los estudiantes en su espacio podrán ver las instrucciones adicionales que ha integrado el profesor, así como opciones para crear diferentes documentos, integrar archivos, links, notas, videos, etc. Todo lo necesario para crear el trabajo que deben presentar.

## **Interacción**

Hay diferentes maneras en que los profesores y estudiantes pueden interactuar. Una de ellas es a través del stream, generando una conversación en grupo.

**Imagen 47:** Interacción.



Cada vez que el profesor crea un anuncio, los estudiantes pueden dejar comentarios, o aportar nuevas ideas debajo de la publicación. O los mismos estudiantes pueden crear publicaciones solicitando la ayuda de los demás estudiantes o sumando nueva información sobre un debate o tarea planteada.

Por otra parte, las Tareas permiten una comunicación, cuando un estudiante recibe una tarea puede crear una conversación individual con el profesor. Además, el profesor puede enviarle un feedback al corregir su tarea no solo proporcionándole un puntaje, sino que también dejando observaciones sobre el material presentado.

La dinámica que propone Classroom es muy dinámica y aunque cuenta con muchas opciones para personalizar el flujo de trabajo, es lo suficientemente intuitiva para que aún los educadores que no están familiarizados con este entorno virtual puedan captar su esencia rápidamente.

#### **4.4. Resultados esperados de la alternativa**

Una vez aplicada la presente propuesta en la Unidad Educativa “Juan Montalvo” cantón Baba, provincia Los Ríos, se espera que los resultados sean positivos y que tanto docentes como estudiantes cambien esa mentalidad que tienen sobre los teléfonos celulares puesto que los mismos cuentan con aplicaciones que pueden ser empleadas en el tema de clase para atraer la atención e interés de los estudiantes, obteniendo de ésta manera un grupo de trabajo activo y participativo, motivados por el interés de aprender con otros métodos que están al alcance de nuestras manos pero no son empleados de manera correcta.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

## **Bibliografía**

Agustín, A. L. ((2011)). La lecto - escritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del quinto grado del centro de educación básica “Pedro Bouguer” de la parroquia Yaruquí, cantón Quito. Quito.

CABRERA, A. E. (2014). “PROGRAMAS MULTIMEDIA INTERACTIVOS EDUCATIVOS Y SU POTENCIACIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANEXA A LA FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO.”. tesis . Babahoyo, Los Rios, Ecuador: tesis.

Carly Shuler, N. W. (2013). EL FUTURO DEL APRENDIZAJE MÓVIL. Fontenoy, 75352 París 07 SP, Francia.

GONZALES, M. L. (2014). EDUCACION Y TECNOLOGIA. MADRID: E-PUB.

HUNG, E. S. HACIA EL FOMENTO DE LAS TICS EN EL SECTOR EDUCATIVO. UNIVERSIDAD DEL NORTE 2015.

Schorr, J. A. (2012). Dispositivos móviles. Obtenido de edutopia-guia-aprendizaje-dispositivos-mobiles-espanol.pdf-adobe-Acrobat Reader DC

SORIANO, J. E. (2012). PROGRAMACION DE DISPOSITIVO MOVIL.

## **LINCOGRAFIAS**

Astorga, N. C. (s.f.). rendimiento academico. Obtenido de [https://www.ecured.cu/Rendimiento\\_acad%C3%A9mico](https://www.ecured.cu/Rendimiento_acad%C3%A9mico)

Ayala, J. (enero de 2011). estrategias esenciales que garantizan el buen rendimiento académico. Obtenido de <https://garciaflamenco.wordpress.com/2011/01/17/10-estrategias-esenciales-que-garantizan-el-buen-rendimiento-academico/>

Chadwick. (1979). Obtenido de

<https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CC8QFjAC&url=https%3A%2F%2Fwww.dspace.espol.edu.ec%2Fbitstream%2F123456789%2F5713%2F8%2FCapitulo%2520II.doc&ei=HksUVf7VKJDIgwSwv4CQAw&usg=AFQjCNESqXwDCPqSdRKgTp0ObuiOLN>

Chadwick. (1979). Rendimiento Académico - DSpace en ESPOL - Escuela ...

Obtenido de Rendimiento Académico - DSpace en ESPOL - Escuela ...:

<https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CC8QFjAC&url=https%3A%2F%2Fwww.dspace.espol.edu.ec%2Fbitstream%2F123456789%2F5713%2F8%2FCapitulo%2520II.doc&ei=HksUVf7VKJDIgwSwv4CQAw&usg=AFQjCNESqXwDCPqSdRKgTp0ObuiOLN>

cruz, x. v. (2012). Obtenido de

[http://www.uv.mx/universo/488/infgral/infgral\\_10.html](http://www.uv.mx/universo/488/infgral/infgral_10.html)

cruz, x. v. (2012). [http://www.uv.mx/universo/488/infgral/infgral\\_10.html](http://www.uv.mx/universo/488/infgral/infgral_10.html). Obtenido

KABF, S. (11 de 12 de 2008). RENDIMIENTO ACADEMICO. Obtenido de RENDIMIENTO ACADEMICO:

<http://comunicacionesciclo.blogspot.com/2008/12/el-rendimiento-academico.html>

Master Natalia Calderon Astorga. (s.f.). Obtenido de

[https://www.ecured.cu/Rendimiento\\_acad%C3%A9mico](https://www.ecured.cu/Rendimiento_acad%C3%A9mico)

Merino., J. P. (2011). Definición de móvil. Obtenido de <http://definicion.de/movil/>

NAVARRETE, M. T. (s.f.). INFLUENCIA DE LOS RECURSOS

TECNOLÓGICOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES . Obtenido de

[http://www.academia.edu/6802869/TESIS\\_INFLUENCIA\\_DE\\_LOS\\_RECURSOS\\_TECNOLOGICOS](http://www.academia.edu/6802869/TESIS_INFLUENCIA_DE_LOS_RECURSOS_TECNOLOGICOS)

pinto Norelys, P. I. (julio de 2012). influencia de los telefonos moviles en el rendimiento academico. Obtenido de

<https://es.slideshare.net/fatiidesa9/proyecto-influencia-del-telefono-movil-en-el-rendimiento-academico-de-los-estudiantes>

rendimiento academico. (s.f.). Obtenido de rendimiento academico:

<http://www.definicionabc.com/general/rendimiento-academico.php>

Ruiz, C. y. (1997). Rendimiento academico. Obtenido de

<http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6409/3/371.264-A283-CAPITULO%20II.pdf>

Sánchez. (2012). Obtenido de

<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4078/1/SANCHEZ%20A BARCA%20NORA.pdf>

Tejada, Y. N. (s.f.). Obtenido de

[http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes\\_t\\_y/cap2.htm](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes_t_y/cap2.htm)

Tejada, Y. N. (s.f.). Obtenido de

[http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes\\_t\\_y/cap2.htm](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes_t_y/cap2.htm)

VASQUEZ, E. Madrid: Narcea, S.A. De ediciones.

de [http://www.uv.mx/universo/488/infgral/infgral\\_10.html](http://www.uv.mx/universo/488/infgral/infgral_10.html)

WEB. (s.f.). Obtenido de <http://www.definicionabc.com/general/rendimiento.php>

# ANEXOS



<b>Tema</b>	<b>Problema General</b>	<b>Objetivo general</b>	<b>Hipótesis general</b>	<b>Variables</b>
Aplicaciones móviles y su incidencia en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del Cantón Baba, provincia Los Ríos.	¿De qué manera las aplicaciones móviles inciden en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del Cantón Baba provincia Los Ríos?	Determinar la incidencia de las aplicaciones móviles en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del Cantón Baba	Si se determinara las aplicaciones móviles incidirá en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del Cantón Baba .	<b>Independiente</b>  Aplicaciones móviles
	<p><b>Sub problema</b></p> <p>¿Qué son las aplicaciones móviles y de qué manera influyen en el rendimiento académico de los estudiantes?</p> <p>¿Qué aplicaciones móviles fortalecen el rendimiento académico de los estudiantes de la educativa “Juan Montalvo”?</p> <p>¿Cómo una guía de aplicaciones móviles mejora el rendimiento académico de los estudiantes?</p>	<p><b>Objetivo específicos</b></p> <p>Analizar las aplicaciones móviles y su influencia en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo”.</p> <p>Definir las aplicaciones móviles que fortalecen en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo”.</p> <p>Elaborar una guía de las aplicaciones móviles para mejorar el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo”</p>	<p><b>Sub hipótesis</b></p> <p>Analizando las aplicaciones móviles influirá en el rendimiento académico a estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba.</p> <p>Si se definen las aplicaciones móviles se fortalecerá en el rendimiento académico de los estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba.</p> <p>Si se aplica una guía de aplicaciones móviles mejorara en el rendimiento académico de los estudiantes de la unidad educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba</p>	<b>Dependiente</b>  Rendimiento Académico
<b>Métodos</b> Método inductivo Método Deductivo	<b>Técnicas</b> Observación Directa Encuesta	<b>Estudiante:</b> Carmen Patricia Angulo Nevarez <b>Carrera:</b> Informática Educativa <b>Celular:</b> 0968935086 <b>Email:</b> patri_mod@hotmail.es		

La población de la unidad educativa está constituida por los (299) estudiantes donde se trabajara en 7º año de básica paralelo “A y B” (64) y (14) docentes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” del cantón Baba, Provincia Los Ríos.

**Muestra.**

Para determinar el tamaño de la muestra se utiliza la siguiente fórmula estadística:

$$n = N \dots\dots\dots$$

$$e^2 (N-1)+1$$

Datos:

**n**= muestra.

**N**= población

**E** = margen de error.

$$n = 64 \dots\dots\dots$$

$$0.05^2 (64-1)+1$$

$$n = 64 \dots\dots\dots$$

$$0.0025 (63)+1$$

$$n = 64 \dots\dots\dots$$

$$0,1575 +1$$

$$n = 64 \dots\dots\dots$$

$$1,1575$$

**n** = 55 estudiantes



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA INFORMATICA EDUCATIVA**



**ENCUESTA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PARA**  
**TITULACIÓN**

**Nombre del Egresado/Estudiante:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Nombre de la Asesor:** Lic. Johana Parreño Sánchez

Tema de investigación: APLICACIONES MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS

**Encuestas – Estudiantes**

4. ¿Considera usted que las aplicaciones móviles en el aula facilitara el aprendizaje.

- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada

5. ¿Considera usted que al utilizar las aplicaciones móviles mejorara el rendimiento académico.

- e. Muy Frecuentemente
- f. Frecuentemente
- g. Poco frecuentemente
- h. Nada

6. La unidad educativa le permite utilizar las aplicaciones móviles para realizar investigaciones en horarios de clases?

- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada

7. ¿conoce usted cuales son las desventajas que podrían ocasionar si no le damos un correcto uso a las nuevas tecnologías

- a. Muy Frecuentemente
- 
- 
-

- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada

8. ¿Cree que sus docentes están capacitados para usar las aplicaciones en el aula ?

- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuente
- d. Nada

9. Sus docentes emplean medios tecnológicos para realizar trabajos investigativos durante jornada de clases

- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada

10. ¿Dan a conocer otras aplicaciones para su auto-educación

- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada

11. ¿cree que sus docente están capacitados para los cambios tecnológicos?

- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada

9. ¿ sus docentes emplean medio tecnológico para realizar trabajos investigativo durante su jornada de clases

- a. Muy de acuerdo
- b. De acuerdo
- c. Poco de acuerdo
- d. Nada

10 ¿Sus docentes dan a conocer otras aplicaciones, que usted desconoce para su auto-educación?

- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA INFORMATICA EDUCATIVA**



**ENCUESTA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PARA**  
**TITULACIÓN**

**Nombre del Egresado/Estudiante:** Angulo Nevarez Carmen Patricia  
**Nombre de la Asesor:** Lic. Johana Parreño Sánchez

Tema de investigación: APLICACIONES MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS

**Encuestas – Docente**

4. ¿Considera usted que las aplicaciones móviles en el aula facilitara el aprendizaje.
- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada
5. ¿Considera usted que al utilizar las aplicaciones móviles mejorara el rendimiento académico de los estudiantes.
- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada
6. La unidad educativa le permite utilizar las aplicaciones móviles a sus estudiantes para realizar investigaciones en horarios de clases?
- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada
7. ¿conoce usted cuales son las desventajas que podrían ocasionar si no le damos un correcto uso a las nuevas tecnologías
- a. Muy Frecuentemente
- 
- 
- 
-

- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada

8. ¿Cree que sus estudiantes están capacitados para usar las aplicaciones en el aula ?

- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuente
- d. Nada

9. Sus estudiantes emplean medios tecnológicos para realizar trabajos investigativos durante jornada de clases

- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada

10. ¿Usted dan a conocer otras aplicaciones a sus estudiantes para su auto-educación

- a. Muy Frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Poco frecuentemente
- d. Nada



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**



**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**  
**SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL**  
**PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO**

**Babahoyo, Miércoles 3 de Mayo del 2017**

<b>RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS</b>	<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<b>FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Se trabajó las hojas preliminares del informe final del proyecto de investigación.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Se procedió a ordenar e incluir de manera correcta las hojas preliminares de manera correcta.</li></ol>	 Estudiante    MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora

**SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO**

**Babahoyo, Lunes 8 de Mayo del 2017**

<b>RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS</b>	<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<b>FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Se elaboró el cuestionario de pregunta.</li><li>Se trabajó en la aplicación de la prueba del chi cuadrado</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Con la ayuda de las variables se confecciono el listado de preguntas de los cuestionarios.</li><li>Se seleccionó las preguntas considerada más relevantes para aplicar la prueba del chi cuadrado.</li></ol>	 Estudiante    MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

### TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Jueves 11 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>Se elaboró las conclusiones y recomendaciones</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>En base a lo observado en las respuestas de los cuestionarios se procedió a redactar las conclusiones del informe final.</li><li>Se redactó la recomendación para el problema encontrado en el trabajo investigativo.</li></ol>	 Estudiante  MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora

### CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Lunes 15 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>Se procedió al desarrollo de la propuesta.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Se elabora la alternativa de la propuesta</li><li>Se diseña los aspectos básicos de las alternativas</li><li>Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de los objetivos.</li><li>Se pulen la estructura general de la propuesta.</li></ol>	 Estudiante  MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Viernes 19 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>Se estableció los resultados esperados de la alternativa de la propuesta.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Se identifica los periodos de las actividades de la alternativa propuesta.</li><li>Se relaciona las estrategias más importantes para la alternativa de la propuesta.</li></ol>	 Estudiante   MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora

SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Miércoles 24 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>Se estructuro previo análisis a cuadros la matriz habilitante para la sustentación del informe final del proyecto de investigación.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Se analizó la hipótesis general de sus respectivas variables e indicadores, señalando además las preguntas aplicar en el trabajo investigativo, así como la conclusión general.</li></ol>	 Estudiante   MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ Tutora

MSc. JOHANA PARREÑO SANCHEZ

-----

#### 4 ¿Considera usted que las aplicaciones móviles en el aula facilitarán el aprendizaje?

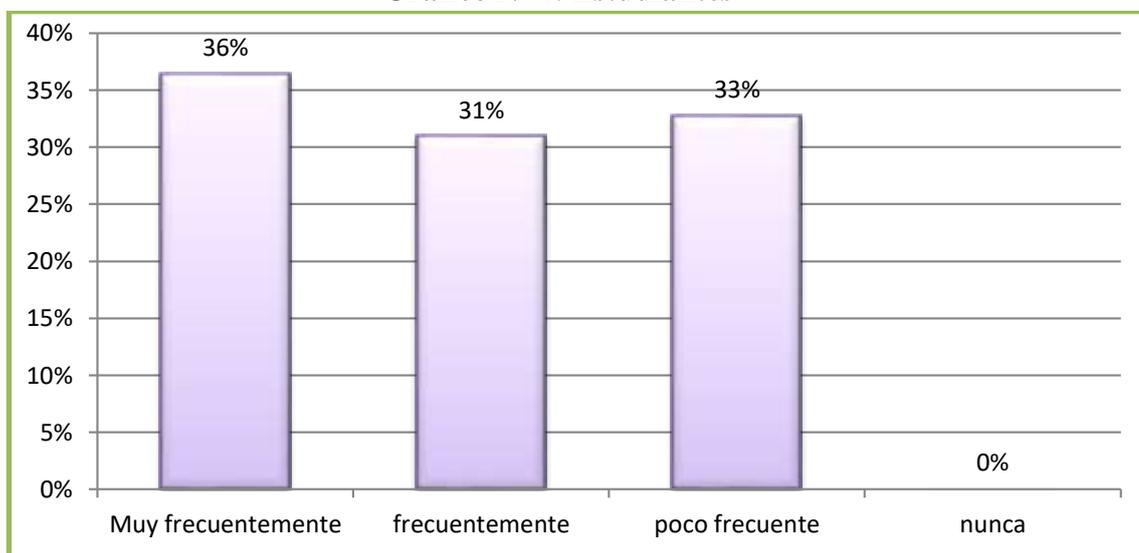
**Tabla # 4: Estudiantes**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	20	36%
frecuentemente	17	31%
poco frecuente	18	33%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	55	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 4: Estudiantes**



#### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% de los estudiantes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se confrontó que el 36% de los estudiantes encuestados mostraron que es muy frecuente la utilización de las aplicaciones móviles, mientras que el 31% respondió que es frecuentemente y el 33% menciona un poco frecuente; esto nos da a conocer que las aplicaciones móviles si facilitara en el aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes.

**5 ¿considera usted que al utilizar las nuevas aplicaciones móviles mejorará su rendimiento académico?**

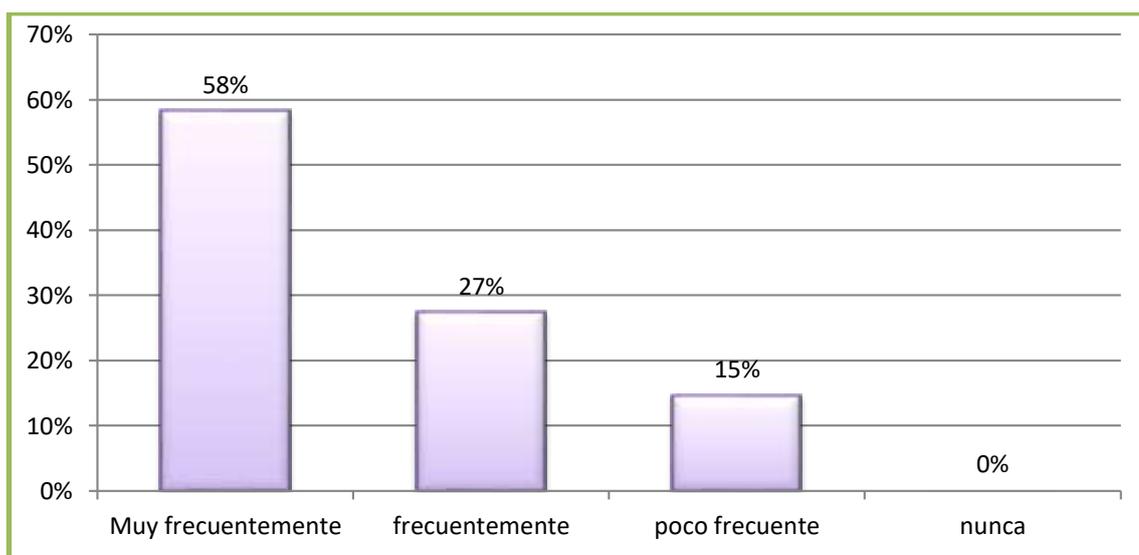
**Tabla # 5: Estudiantes**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	32	58%
frecuentemente	15	27%
poco frecuente	8	15%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	55	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 5: Estudiantes**



**Análisis e interpretación**

Obteniendo estos resultados en la encuesta aplicada el 100% de los estudiantes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se probó que el 58% de los estudiantes encuestados mostraron que es muy frecuente la uso de las aplicaciones móviles, mientras que el 27% respondió que es frecuentemente y el 15% indico un poco frecuente; por tal motivo se considera que las nuevas aplicaciones mejoran de manera significativa el rendimiento académico.

## 6 ¿La Unidad Educativa le permite utilizar las aplicaciones móviles para realizar investigaciones en horarios de clase?

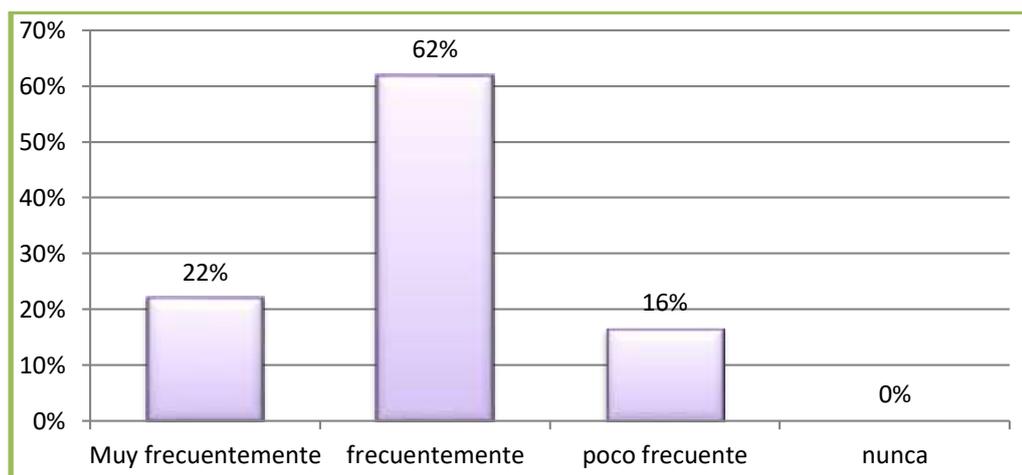
**Tabla # 6: Estudiantes**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	12	22%
frecuentemente	34	62%
poco frecuente	9	16%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 6: Estudiantes**



### **Análisis e interpretación**

En el análisis de resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% de los estudiantes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se observó que el 62% de los estudiantes encuestados mostraron que es frecuente la utilización de aplicaciones móviles para realizar investigaciones en el aula, mientras que el 22% respondió que es muy frecuentemente y el 16% mencionó un poco frecuente; esto nos indica que las aplicaciones móviles son de gran ayuda para enriquecer el rendimiento académico de los estudiantes.

**7 ¿conoce usted cuales son las desventajas que podrían ocasionar si no les damos un correcto uso a las nuevas tecnologías?**

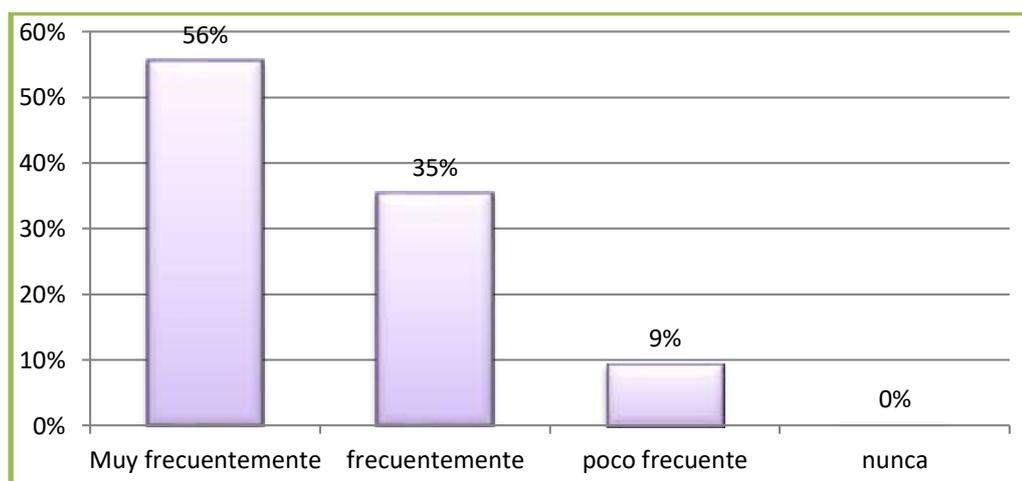
**Tabla # 7: Estudiantes**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	30	56%
frecuentemente	19	35%
poco frecuente	5	9%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>54</b>	<b>100%</b>

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 7: Estudiantes**



**Análisis e interpretación**

En el análisis de resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% de los estudiantes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se observó que el 56% de los estudiantes encuestados mostraron que es muy frecuente el conocimiento de las desventajas de estas nuevas tecnologías si no les damos el uso adecuado mientras el 35% respondieron frecuente y el 9% poco frecuente

## 8 ¿Cree que sus docentes están capacitados para usar las aplicaciones móviles en el aula?

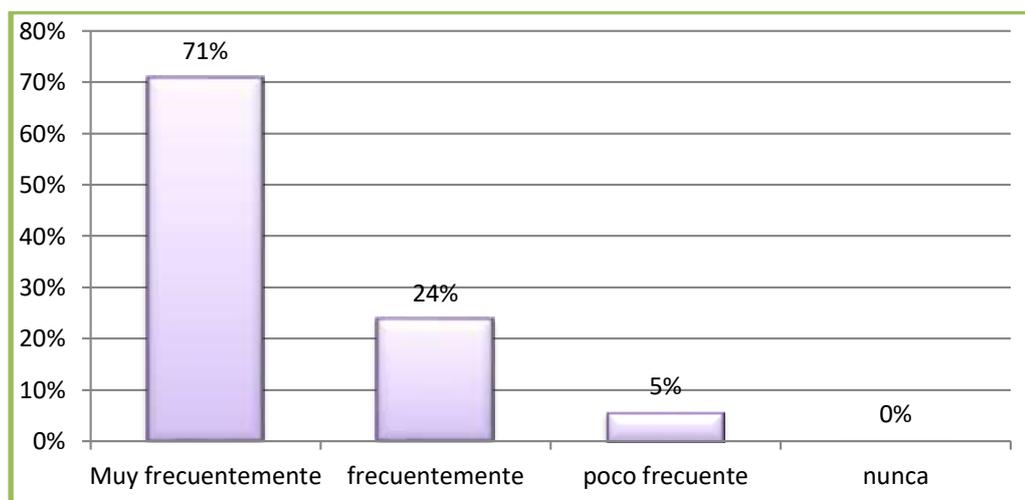
**Tabla # 8: Estudiantes**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	39	71%
frecuentemente	13	24%
poco frecuente	3	5%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 8: Estudiantes**



### **Análisis e interpretación**

Obteniendo estos resultados en la encuesta aplicada el 100% de los estudiantes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se probó que el 71% de los estudiantes encuestados mostraron que es muy frecuente el conocimiento de las aplicaciones móviles 24% respondió que es frecuentemente y el 5% esto nos indica que en la institución están capacitados los docentes para trabajar con las nuevas tecnologías que se van ampliando.

**9 ¿Sus docentes emplean medios tecnológicos para realizar trabajos investigativos durante su jornada de clase?**

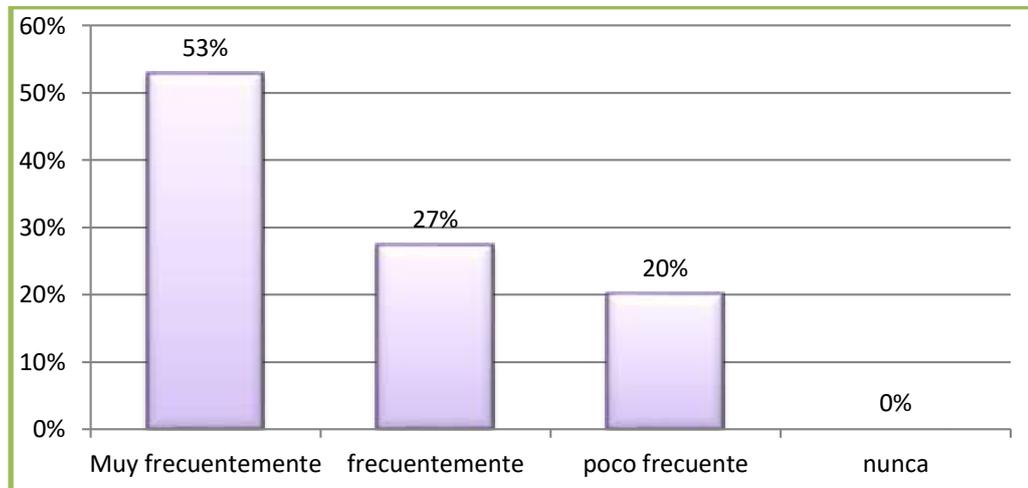
**Tabla # 9: Estudiantes**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	29	53%
frecuentemente	15	27%
poco frecuente	11	20%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 9: Estudiantes**



**Análisis e interpretación**

De acuerdo a estos resultados en la encuesta aplicada el 100% de los estudiantes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se constató que el 53% de los estudiantes encuestados mostraron que es muy frecuente el conocimiento de las aplicaciones móviles 27% respondió que es frecuentemente y el 20% esto nos indica que en la institución están capacitados los docentes para trabajar con las nuevas tecnologías en sus jornadas de clases.

## 10 ¿Sus docentes dan a conocer otras aplicaciones que ustedes conocen para su autoeducación?

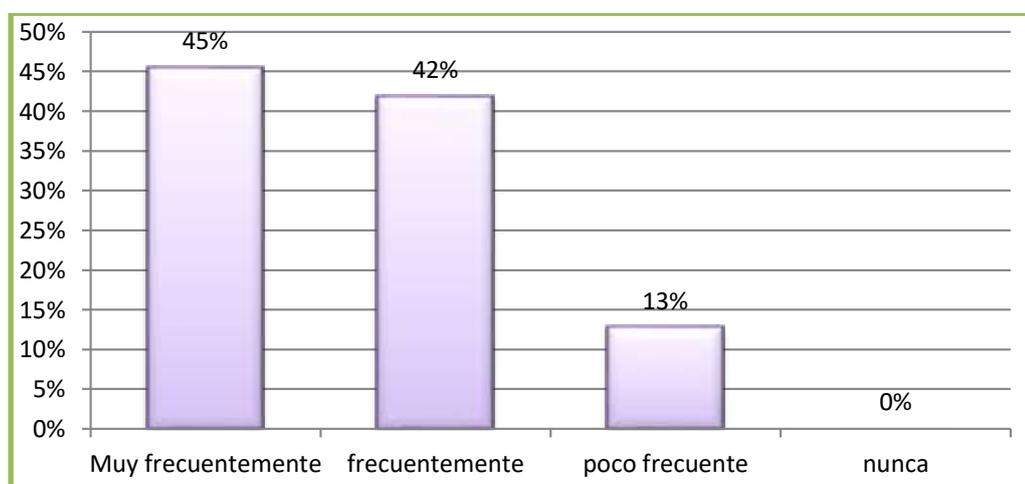
Tabla # 10: Estudiantes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	25	45%
frecuentemente	23	42%
poco frecuente	7	13%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	55	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

Gráfico N° 10: Estudiantes



### Análisis e interpretación

De acuerdo a estos resultados en la encuesta aplicada el 100% de los estudiantes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se constató que el 45% de los estudiantes encuestados mostraron que es muy frecuente el conocimiento de las aplicaciones móviles 42% respondió que es frecuentemente y el 13% poco frecuente esto nos muestra que en la institución los docentes trabajan en los cambios que se van presentando en este mundo lleno de tecnología.

**Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, provincia de “Los Ríos”.**

**Preguntas**

**4 ¿Considera usted que las aplicaciones móviles en el aula facilitarán el aprendizaje?**

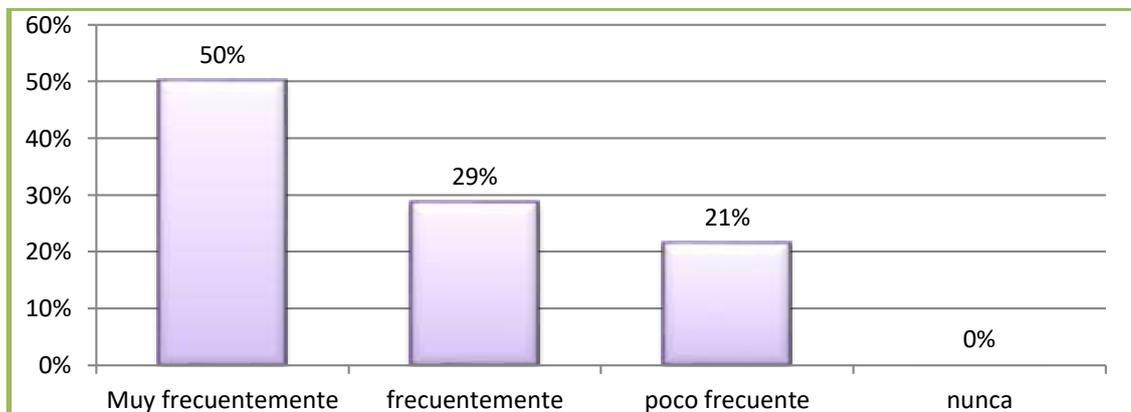
**Tabla # 4: Docentes**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	7	50%
frecuentemente	4	29%
poco frecuente	3	21%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 4: Docentes**



**Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% en los docentes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se confrontó que el 50% del docente encuestados mostraron que es muy frecuente la utilización de las aplicaciones móviles, mientras que el 29% y 21% respondieron como frecuente y poco frecuente por lo tanto con dicho resultado podemos mencionar que las aplicaciones en el aula facilita en el aprendizaje.

**5 ¿considera usted que al utilizar las nuevas aplicaciones móviles mejorará el rendimiento académico de los estudiantes?**

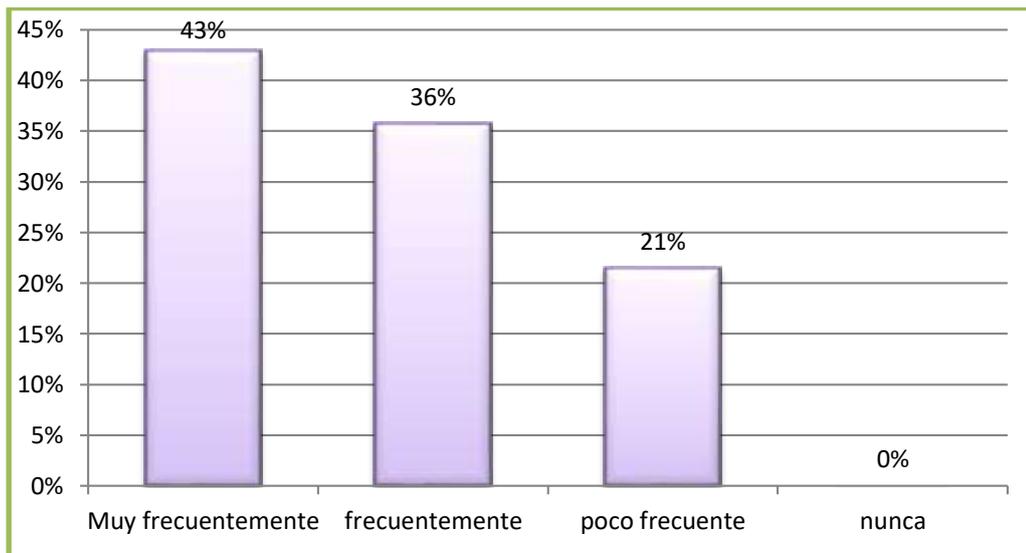
**Tabla # 5: Docentes**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	6	43%
frecuentemente	5	36%
poco frecuente	3	21%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	14	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 5: Docentes**



**Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% en los docentes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se observó que el 43% del docente encuestados mostraron que es muy frecuente la utilización de las aplicaciones móviles, mientras que el 36% y 21% respondieron como frecuente y poco frecuente por lo tanto estos resultados nos indica que las aplicaciones móviles ayudan a mejorar el rendimiento académico

**6. ¿La Unidad Educativa le permite utilizar las aplicaciones móviles a sus estudiantes para realizar investigaciones en horarios de clase?**

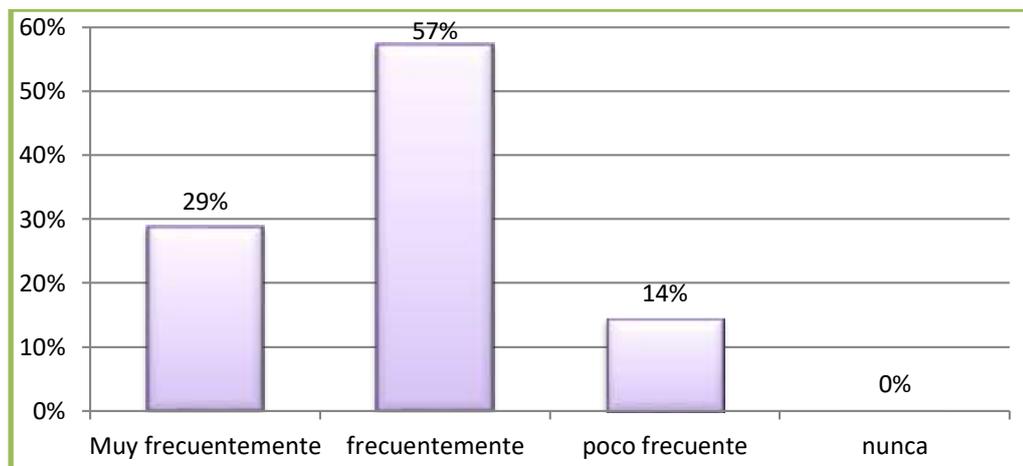
**Tabla # 6: Docentes**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	4	29%
frecuentemente	8	57%
poco frecuente	2	14%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 6: Docentes**



**Análisis e interpretación**

En el análisis a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% en los docentes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se observó que el 57% del docente encuestados mostraron que es frecuente la uso de las aplicaciones móviles, mientras que el 29% y 14% respondieron como muy frecuente y poco frecuente por lo tanto estos resultados nos da a conocer que las aplicaciones móviles son permitidas en la institución para realizar tareas de clases.

**7. ¿conoce usted cuales son las desventajas que podrían ocasionar si no les damos un correcto uso a las nuevas tecnologías?**

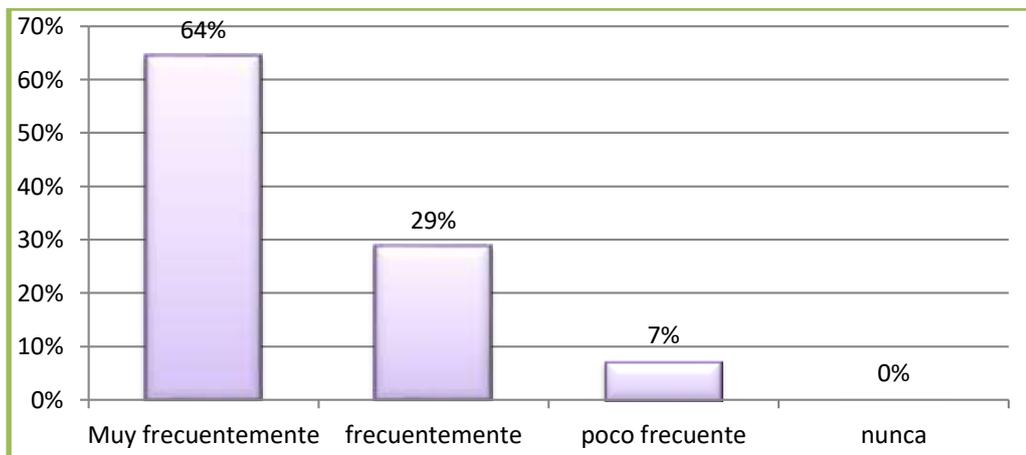
**Tabla # 7: Docentes**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	9	64%
frecuentemente	4	29%
poco frecuente	1	7%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	14	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 7: Docentes**



**Análisis e interpretación**

En el análisis a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% en los docentes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se observó que el 64% del docente encuestados mostraron que es muy frecuente el conocimiento de las desventajas del mal uso de las aplicaciones móviles el 29% y 7% respondieron como frecuente y poco frecuente.

**8. ¿Cree que sus estudiantes están capacitados para usar las aplicaciones móviles en el aula?**

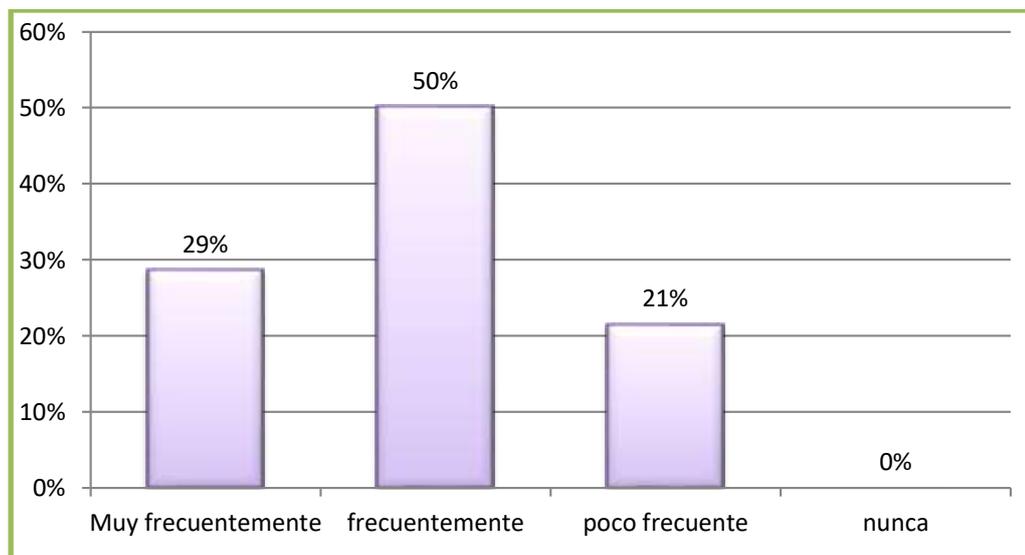
**Tabla # 8: Docentes**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	4	29%
frecuentemente	7	50%
poco frecuente	3	21%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	14	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 8: Docentes**



**Análisis e interpretación**

Obteniendo los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% en los docentes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se observó que el 50% del docente encuestados mostraron que es frecuentemente la comprensión del uso de las aplicaciones móviles en el aula que el 29% y 21% respondieron como muy frecuente y poco frecuente.

**9. ¿Sus estudiantes emplean medios tecnológicos para realizar trabajos investigativos durante jornada de clase?**

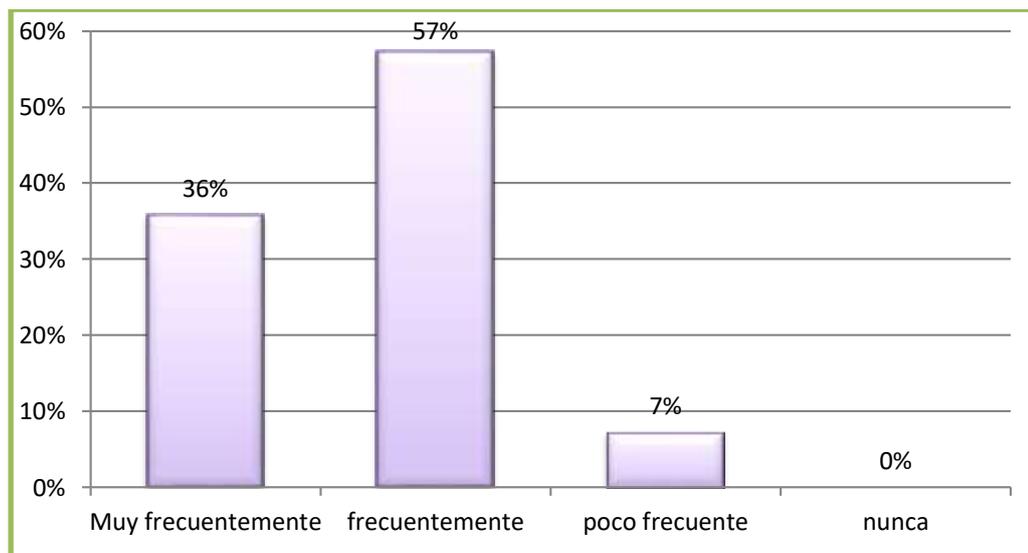
**Tabla # 9: Docentes**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	5	36%
frecuentemente	8	57%
poco frecuente	1	7%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 9: Docentes**



**Análisis e interpretación**

Obteniendo los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 100% en los docentes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se observó que el 57% del docente encuestados mostraron que es frecuentemente el empleo de utilizar medios tecnológicos durante su jornada de clases que el 36% y 7% respondieron como muy frecuente y poco frecuente.

**10. ¿Usted da a conocer otras aplicaciones a sus estudiantes para su autoeducación?**

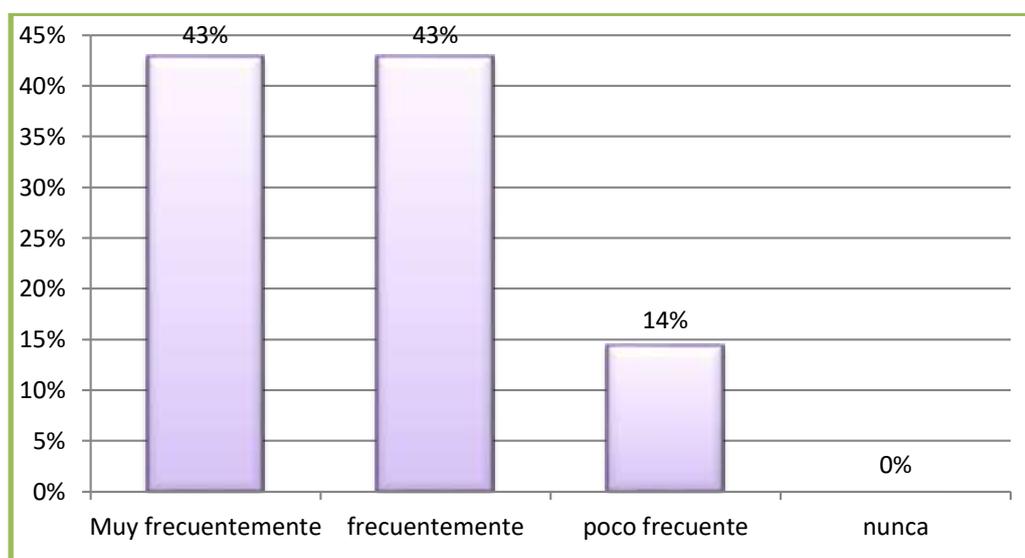
**Tabla # 10: Docentes**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	6	43%
frecuentemente	6	43%
poco frecuente	2	14%
nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	14	100%

**Elaborado:** Angulo Nevarez Carmen Patricia

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Juan Montalvo, Cantón Babahoyo

**Gráfico N° 10: Docentes**



**Análisis e interpretación**

Obteniendo los resultados en la encuesta aplicada el 100% en los docentes de la unidad educativa Juan Montalvo del Cantón Baba, Provincia Los Ríos se analizó que el 43% y 43% del docente encuestados mostraron que es frecuentemente y muy frecuente que se les da a conocer a los estudiantes otras aplicaciones que sean de aporte para su educación mientras que 14% respondió como poco frecuente.

