

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



MONTERRICO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

**APLICACIONES MÓVILES PARA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

ARONI GALINDO, Jackeline

CHIPA CARDENAS, Tatiana Lizbeth

DUYMOVICH RODRÍGUEZ, Giselle Carolina

FLORES JIMENEZ, Diego Emanuel

Lima, diciembre del 2021

ÍNDICE

| | |
|---------------------------------------------------|----|
| ÍNDICE | 2 |
| Introducción..... | 3 |
| Delimitación y Planteamiento del Problema | 4 |
| Justificación..... | 5 |
| Objetivos | 6 |
| Objetivo General | 6 |
| Objetivos Específicos | 6 |
| Capítulo I: Marco Teórico Conceptual | 7 |
| Antecedentes | 7 |
| Nacionales | 7 |
| Internacionales | 8 |
| Conceptualización..... | 9 |
| Aplicaciones Móviles (APPS)..... | 9 |
| Aprendizaje Interactivo | 17 |
| Entornos virtuales de aprendizaje..... | 18 |
| Capítulo II: Metodología de la Investigación..... | 19 |
| Conclusiones..... | 22 |
| Referencias | 23 |
| ANEXOS | 27 |

Introducción

Frente al estado de emergencia sanitaria en el que se encuentra el mundo debido al Covid-19, nuestro país ha sido uno de los más afectados, pese a las restricciones que se hicieron en su momento. Con ello, todos los sectores del Perú se han visto perjudicados, principalmente el educativo. Debido a esto, se han venido dando cambios en las estrategias y herramientas de enseñanza incrementando el uso de la tecnología digital, especialmente entre jóvenes y niños. Es por ello que los docentes han incorporado las Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas básicas (TIC) de enseñanza en el proceso educativo,

Pérez, S. (2010) señala que:

Debemos tener una nueva concepción sobre el concepto de educación. Éste debe darnos una educación de calidad en la que los resultados escolares mejoren y, como no, se adapten a las nuevas exigencias europeas. Podemos observar, de esta forma, que se está produciendo un cambio inminente en nuestra sociedad, cambio que en muchas ocasiones dejamos pasar sin aprovechar, todas y cada una de las ventajas que las Tecnologías de la Información y comunicación (Tics) pueden aportar a la enseñanza. (p.2)

Partiendo de ello, en el presente trabajo se ha precisado como objetivo analizar la viabilidad de las aplicaciones móviles tales como Canva, EdPuzzle, FlipGrid, Genially, jigsawplanet, Kahoot, Loom, Make Beliefs Comics, Padlet, Pixton, Poll Everywhere, Quizziz, Khan Academy, Nearpod, Seesaw, Socrative, JotForm, Mind Mapping, OverDrive, Brochure Maker, Canvas, Pinreel, Zoho Show, para fomentar aprendizajes

interactivos de enseñanza al servicio de la Educación Primaria. Teniendo además como objetivos específicos, recopilar diferentes tipos de fuentes de información sobre las aplicaciones móviles, e identificar aplicaciones móviles para mejorar el aprendizaje interactivo en Educación Primaria.

El aporte de este trabajo investigativo es una compilación de estas herramientas virtuales para que puedan ser empleadas en el desarrollo de sesiones de aprendizaje en niveles de Educación Primaria, fortaleciendo los nuevos saberes de los estudiantes y fomentando el uso de las TIC.

Delimitación y Planteamiento del Problema

Según Gutiérrez M., Palacios P. y Torrego E. (2010) analizando el contexto actual de la educación del país nos vemos frente a grandes cambios educativos. Lo cual, en el artículo “La formación de los futuros maestros y la integración de las TIC’s en la Educación: anatomía de un desencuentro”, se manifiesta en la empleabilidad de las TIC dentro del aula de clase el estudiante se mostrará más motivado, ya que con esto podrá aprender de manera interactiva y divertida, alcanzando aprendizajes significativos. Los recursos tecnológicos de animación, vídeo y audio; que muestran gráficos, textos y ejercicios interactivos ayudan a reforzar la comprensión de la clase.

Todos los métodos que se emplearán tendrán que mostrar una serie de características técnicas como usabilidad, sencillez, diseño atractivo y accesibilidad; puesto se busca como las aplicaciones móviles pueden lograr un aprendizaje interactivo así como “el propósito es desarrollar las habilidades para diseñar e implementar estrategias y recursos didácticos que permitan la integración del modelo y las

Tecnologías de la Información y la Comunicación que permitan al docente de ciencias innovar en el aula” (Bastida, 2019, pp. 73-80)

Este proyecto de investigación se aborda ya que el impacto que tendrá será de suma importancia para seguir avanzando puesto que así se construirá un sólido aprendizaje, encontrando a un estudiante autónomo adquiriendo sus propios conocimientos para así evidenciarlos a través de la elaboración de productos como animaciones, videos e infografías digitales. Este tema que a lo largo de los años se ha venido hablando, pero hoy en día ya no es una opción sino una necesidad para poder llegar a ellos. Por lo tanto, nos planteamos la siguiente interrogante:

¿Cómo las aplicaciones móviles influyen en el aprendizaje interactivo en educación primaria?

Justificación

En el contexto que estamos viviendo, debido al desarrollo de la tecnología, la educación ha experimentado cambios importantes, que han cambiado la forma de adquisición y difusión de aprendizajes, es así que muchos docentes se han visto forzados a experimentar en el uso de herramientas tecnológicas para mejorar la interacción en sus clases y hacer de ellas más dinámicas. Como menciona Castillo et al. (2012)

Los dispositivos móviles tienen grandes posibilidades educativas, ya que su uso en el aula fomenta, impulsa y favorece el desarrollo de las competencias básicas. La educación y la formación ya no se enfocan únicamente a la pura adquisición de conocimientos, sino que se orientan también al desarrollo de destrezas y

habilidades. A continuación, se detallan algunas de las posibilidades educativas de los dispositivos móviles en educación primaria y secundaria clasificadas por competencias básicas. (p.9)

Partiendo de la premisa anterior las herramientas móviles, se enfocan en las necesidades que el mundo tiene hoy como, por ejemplo, los aplicativos de Google más usados son Classroom, a modo de aula de clase para subir tareas o materiales, y Drive que funciona como biblioteca virtual en donde se puede subir materiales y revisarlos en cualquier momento.

Si los objetivos delineados en este trabajo son positivos, entonces la contribución de esta investigación brindará apoyo para que los maestros activos y los estudiantes se adapten y utilicen estos recursos virtuales en la metodología interactiva de enseñanza en cada uno de los ciclos de enseñanza de Educación Primaria.

Objetivos

Los objetivos planteados para esta investigación documental, son los siguientes:

Objetivo General

Analizar la viabilidad de las aplicaciones móviles como aprendizajes interactivos de enseñanza al servicio de la Educación Primaria.

Objetivos Específicos

- Recopilar diferentes tipos de fuentes de información sobre las aplicaciones móviles.

- Identificar los aportes de las aplicaciones móviles para mejorar el aprendizaje interactivo en la Educación Primaria.

Capítulo I: Marco Teórico Conceptual

Antecedentes

Nacionales

Citando a Andrade, C. (2018) en su investigación *Diagnóstico y plan de mejora para el uso de dispositivos electrónicos de los estudiantes de primero de secundaria de la Unidad Educativa Montepiedra* [Tesis para optar el título de Licenciado en Educación con especialidad en Historia y Ciencias Sociales, nivel Secundaria]. Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación, Piura - Perú. Propone a los padres información muy importante sobre la frecuencia y el contenido que consumen sus hijos en los diferentes dispositivos del hogar. Además, señala algunas pautas para brindar alternativas en el hogar y el aula, realizando asesoramiento a padres y maestros.

Plantea también, que los docentes se involucran en los nuevos comportamientos o actitudes de los estudiantes sobre los métodos de enseñanza con dispositivos móviles dentro del aula, siendo importante crear un espacio para la reflexión de nuevos métodos educativos, así como sugerencias que puedan surgir.

Figuroa,C. (2016) en su artículo *El uso del smartphone como herramienta para la búsqueda de información en los estudiantes de pregrado de educación de una universidad de Lima Metropolitana*. Educación, vol (N° 49) menciona lo siguiente:

Desde la aparición del smartphone, en el 2008, las capacidades y la usabilidad de este dispositivo se han ido incrementando (Yu & Conway, 2012), así como su uso masivo a nivel mundial. Un estudio realizado por Canalys Research (Cooper, 2012) señala que, del año 2010 al 2011, el crecimiento de las ventas de smartphones aumentó en 62,7%, frente a un 14,8% de las PC; es decir, en el 2011 se vendieron más smartphones que computadoras. Según información de la International Data Corporation (IDC, 2014), el mercado de los teléfonos inteligentes o smartphones ha crecido 25,3% año a año. En el caso de Perú, los estudios realizados por el Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones (Osiptel, 2014) determinaron que, en el 2012, el 13,7% de los peruanos con algún teléfono móvil activo, tenía un smartphone; en el 2013, este porcentaje aumentó a 21,4%. El smartphone y otros dispositivos móviles están siendo utilizados recientemente dentro de las aulas de clase, tanto escolares como universitarias. A este uso se le denomina móvil learning, M-learning o aprendizaje móvil. (pp. 29-44)

Internacionales

De acuerdo con AulaPlaneta (2018). *Herramientas para iniciarse en el aprendizaje móvil*. AulaPlaneta. Da a conocer que el aprendizaje móvil se enmarca en la tendencia del BYOD (Bring Your Own Device) que consiste en llevar al lugar de trabajo o al aula los propios dispositivos móviles. Además, trata de una tendencia que es retroalimentada desde administraciones o universidades donde el acceso de nuestros móviles redunda en el ámbito educativo.

Desde el punto de vista de León, Montiel, Mora, Huilcapi y Cárdenas (2017) en el trabajo de investigación *Dispositivos móviles como herramientas de apoyo pedagógico en la Educación Superior Ecuatoriana*. Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo - Ecuador. Manifiestan que el E-learning puede ser considerado como uno de los pasos más importantes en el uso de nuevas tecnologías, el mismo que puede optimizar el proceso educativo, que ante la creciente demanda de nuevos servicios se desarrolla y seguirá desarrollándose. El denominado M-Learning, además de proporcionar un sistema de formación para los usuarios potenciales, también lo convierte en un concepto de formación global, en donde el conocimiento lo aporta toda la sociedad y se puede obtener en cualquier momento y lugar, a través de cualquier tecnología posible.

Agregan que los dispositivos móviles se han desarrollado para brindar a las personas aplicaciones cada vez más útiles en todas las clases sociales y educativas, así como el incremento de su uso en la educación superior, por sus características y las múltiples ventajas que brindan; tales como, procesamiento de datos y acceso a la información.

Conceptualización

Aplicaciones Móviles (APPS)

Una aplicación móvil es un programa que se puede descargar directamente desde un teléfono, una tablet, etc, siempre y cuando tenga acceso a internet. Tienen el fin de llegar a sus usuarios de una manera más accesible y rápida.

Para Carceller, C (2016) las aplicaciones móviles pueden ser divididas tomando en cuenta diversos aspectos de las mismas:

Según su arquitectura, hablamos de APPS nativas, Web APPS o Web APP Nativas. En base a su temática encontraríamos, entre otras posibilidades, las recogidas en la APP Store de Apple: catálogos, comidas y bebidas, deportes, economía y empresa, educación, entretenimiento, estilo de vida, finanzas, foto y vídeo, juegos, libros, medicina, música, navegación, niños, noticias, productividad, redes sociales, referencia, revistas y periódicos, salud y forma física, tiempo, utilidades y viajes. Otro aspecto a tener en cuenta es el carácter gratuito o de pago de una APP. (p.101)

Las Aplicaciones Móviles Dentro Del Sector Educativo. Bajo el contexto de la pandemia COVID-19, el sistema educativo en todo el mundo ha tenido que sufrir diversos cambios en su metodología para adecuarse a las nuevas condiciones. Por ello, el uso de aplicaciones móviles en las instituciones educativas se proyecta como una serie de recursos amplios para ayudar en la tarea docente. Como lo señala López, J. (2020) “El uso de aplicaciones móviles en las instituciones permite tener una comunicación directa e interacción con los actores de la comunidad, involucrar a los padres de familia, tutores, maestros y alumnos ayuda mejorar la calidad de la educación” (parr.8). A continuación, se mostrará una compilación de aplicativos móviles que pueden ser usados al servicio de la educación:

Canva

Es la plataforma ideal para el aprendizaje basado en proyectos. Brinda a los estudiantes experiencias de aprendizaje valiosas y auténticas que reflejen los desafíos a los que se enfrentarán en el mundo; sus herramientas intuitivas facilitan la comunicación visual para que los estudiantes puedan dedicar más tiempo a interactuar y a incorporar sus aprendizajes. (Canva, 2020)

EdPuzzle

Es una herramienta que permite editar, agregar preguntas y actividades a lo largo del video. Al utilizarse en dispositivos móviles se puede seleccionar la opción en público (compartido con enlace) o formato clásico (cada alumno tiene un usuario).

FlipGrid

Es una plataforma de aprendizaje social con el propósito de mejorar las habilidades de los profesores, y ayudar a los estudiantes a definir sus propias opiniones, y respetar los diferentes puntos de vista de los demás.

Permite iniciar debates o conversaciones en vídeo sobre temas que pueden plantear los profesores. Con esta herramienta, los profesores pueden grabarse a sí mismos y enviar preguntas a los estudiantes, y los estudiantes participarán proporcionando respuestas a las preguntas y grabando sus propios videos.

Genially

Es una herramienta para la elaboración de contenidos que busca cambiar la experiencia educativa. Además de las clásicas presentaciones, juegos, imágenes interactivas, con Genially se pueden desarrollar libros interactivos. Estos libros ayudan a comunicar, enseñar y enganchar al alumnado.

Es una plataforma que se adapta a la gran mayoría de métodos de aprendizaje e incrementa la motivación, la autonomía y la participación del alumnado. (Genially, 2020)

jigsawplanet

Es un recurso que permite crear, jugar, compartir y competir con rompecabezas en línea. Esta herramienta es ideal para introducir nuevos temas, organizar juegos y desarrollar el pensamiento visual de los estudiantes.

El nivel de dificultad puede ser ajustado por el profesor.

Kahoot

Permite crear fácilmente cuestionarios para que los profesores revisen o evalúen los conocimientos de los estudiantes. De esta forma, una vez elaborados estos cuestionarios, los alumnos pueden acceder a cada prueba a través de la página web Kahoot.it introduciendo el código recibido en el ordenador, teléfono móvil o tableta.

Loom

Es una herramienta que te permite generar fácilmente videos explicativos, como tutoriales, grabar el contenido de pantalla de algún dispositivo y la intervención del usuario se da cuando se usa la cámara frontal o la webcam del dispositivo al mismo tiempo. Con esta herramienta, podrán utilizar la proyección de la presentación, aplicación o cualquier otro recurso que soporte su contenido para grabar un video para el alumno, y grabar su voz e información facial al mismo tiempo.

Loom también le permite compartir vídeos rápidamente con grupos de usuarios específicos que defina en un entorno de trabajo protegido, personalizado y seguro. Vídeos sin límite de duración.

Make Beliefs Comics

Es una aplicación que nos permite crear cómics e historias en orden narrativo, y en estas secuencias se pueden utilizar imágenes y gráficos con texto. Esta herramienta es muy adecuada para que los estudiantes apliquen lo aprendido y lo conviertan en realidad. Es rápido, fácil de usar y gratuito. No es necesario registrarse o crear una cuenta, lo que facilita el acceso a la aplicación.

Padlet

Es una plataforma digital que brinda la posibilidad de crear murales colaborativos. En las escuelas, actúa como una pizarra virtual colaborativa, donde profesores y alumnos pueden trabajar simultáneamente en el mismo entorno. Te permite almacenar y compartir contenido multimedia, básicamente es un muro digital que se puede utilizar como panel personal o panel de colaboración.

Pixton

Es una herramienta online sencilla en la que los niños pueden crear sus propias historias, combinando varios colores y diferentes personajes.

Poll Everywhere

Es una herramienta digital que incentiva y permite a los estudiantes participar en la presentación de temas o contenidos del curso.

Quizziz

Es una aplicación similar a Kahoot. Crea preguntas personalizadas de una manera divertida e interesante. Los profesores pueden generar preguntas en Internet y proporcionar a los alumnos páginas web y códigos de cuestionario para respuestas a través de computadoras o dispositivos móviles.

Khan Academy

Aplicación móvil lanzada en 2015 que permite al usuario acceder a diversos cursos de matemáticas, ciencias, etc. Tiene diversos niveles que el usuario puede escoger y ajustar dependiendo de sus necesidades.

En cada curso se podrá encontrar ejercicios interactivos, pruebas, exámenes con retroalimentación para seguir mejorando.

Nearpod

Es una aplicación creada por EdTech que permite incluir ejercicios dinámicos dentro de las clases virtuales a través de juegos en simultáneo. La aplicación tiene la misma forma de operacionalización que Kahoot, con el maestro sirviendo de moderador para los juegos.

Seesaw

Portafolio digital para docentes y alumnos que les permite organizar sus actividades, clases y documentos, ideal para la modalidad virtual. Para los docentes, además de ayudarlos a administrar las clases, también permite ver la evolución de los alumnos.

Socrative

(para maestros y estudiantes) Aplicación que permite crear evaluaciones como exámenes o encuestas, calificadas en ese mismo instante que posibiliten al estudiante identificar en dónde se ha equivocado para lograr una mejora en su aprendizaje y resultados.

| | | |
|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>JotForm</u> | | Recurso móvil que permite crear formularios y encuestas gratis, incluso cuando no se cuenta con internet. |
| Orbit Mind - <u>Mind Mapping</u> | | Aplicación sencilla para organizar ideas y crear mapas mentales, en una sencilla interfaz con diversas opciones para personalizar los trabajos. |
| Sora, OverDrive | por | Biblioteca móvil con libros electrónicos y audiolibros para la escuela creada especialmente para este contexto virtual. Contiene un lector integrado y un reproductor de audiolibros, además de un contador de libros leídos y el tiempo dedicado a la lectura. |
| <u>Brochure Maker</u> | | Aplicación móvil con plantillas de folletos, infografías, menús y más para los trabajos virtuales de docentes y estudiantes. Similar a Canva, cuenta con una gran variedad de herramientas para personalizar los diseños empleados. |
| <u>Canvas</u> | (para profesores, estudiantes y padres) | Esta aplicación permite a los profesores, estudiantes y padres estar al pendiente del proceso de enseñanza-aprendizaje a través del control del avance en los cursos, manteniendo comunicación con los profesores. |

Pinreel - Creador de Historias de videos Aplicación móvil que permite al usuario animar video, gif, historias de Instagram con diversas plantillas. Tiene una gran variedad de herramientas que permiten la personalización de los trabajos creados y compartirlo en diversas redes sociales como Facebook, Instagram o Twitter

Zoho Show Creador de presentaciones, que permite editar diseñar, compartir y editar en conjunto presentaciones. También permite importar presentaciones de Power Point y editarlas desde el móvil. Además permite incluir dentro de las presentaciones contenido multimedia (fotos, videos) y gráficos (de barras, circulares, etc)

Aprendizaje Interactivo

Aunque el aprendizaje interactivo actualmente es considerado netamente relacionado con el uso de las computadoras y otros dispositivos tecnológicos en un entorno educativo, para la plataforma virtual La Mente Es Maravillosa (2020), este tipo de aprendizaje “se caracteriza por proporcionar actividades motivadoras que impulsan a la persona para que se mantenga activa y profundice en el conocimiento.” (párr. 3)

A su vez, el aprendizaje interactivo contiene tres elementos fundamentales:

- El educador (quien motiva el aprendizaje).
- El educando (quien se activa durante el aprendizaje).
- El espacio (necesario para el aprendizaje). (párr. 4)

Entornos virtuales de aprendizaje

Conocido por sus siglas (EVA) un entorno virtual de aprendizaje es un conjunto de herramientas web que facilitan el aprendizaje, ya que de manera interactiva el docente y los estudiantes pueden desarrollar una clase en espacio virtual.

Según Rodríguez, a través de la plataforma web Elurnet (2020), algunos beneficios de los EVA son:

- Permite a los estudiantes familiarizarse con la modalidad virtual a través del uso de las TICS, las cuales a su vez ayudan a “modificar las estrategias del pensamiento, adaptándolo así a las necesidades actuales.”
- Otorga autonomía al alumno al permitirle flexibilidad en sus estudios, así como en su intervención dentro de su aprendizaje pasando a ser un agente activo que vela por su educación.
- Ayuda a complementar la información que recibe a través de las diversas fuentes de información en internet a las que puede acceder desde cualquier dispositivo. (párr. 5-6)

E-Learning

El E-Learning o *Electronic Learning* es un término que se emplea para referirse al proceso de enseñanza y aprendizaje online, es decir que a través del internet y de herramientas tecnológicas. Sangrà, A. et al. (2011) señala que el E-Learning cumple dos

finalidades: “Mejorar la calidad del aprendizaje y facilitar el acceso a la educación y a la formación” (p.18).

M-Learning

Rodríguez (2015) denomina al M-Learning o *Mobile Learning* como “una metodología de enseñanza y aprendizaje que se vale del uso de pequeños dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, o cualquier dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica” (p.37).

La misma autora señala características de este estilo de aprendizaje:

- Aprendizaje en cualquier momento y lugar.
- Facilidad para el aprendizaje personalizado.
- Mayor alcance e igualdad de oportunidades en la educación.
- Respuesta y evaluación inmediatas.
- Empleo productivo del tiempo pasado en el aula. (pp.39-41)

Capítulo II: Metodología de la Investigación

Bajo la mirada metodológica, esta investigación ha sido desarrollada con una modalidad aplicada, la cual, según el Manual de Investigaciones con fines de graduación y titulación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico (2020) “radica en describir, explicar, comprender o predecir determinadas situaciones o relaciones la realidad. Investigación documental, descriptiva, correlacional, estudio de caso, protagónica, sistematización de experiencia educativa” (p.5).

Seguidamente, el enfoque trabajado es de tipo cuantitativo, que según el Manual de Investigaciones con fines de graduación y titulación de la EESPPM (2020) es aquel que:

Elige una idea, que transforma en una o varias preguntas de investigación relevantes; luego de éstas deriva hipótesis y variables; desarrolla un plan para probarlas; mide las variables en un determinado contexto; analiza las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos), y establece una serie de conclusiones respecto de la(s) hipótesis. (p.6)

Se trabajó además mediante un diseño de carácter documental de tipo informativo, ya que facilitó la recopilación y recuperación de documentación electrónica diversa como libros, revistas y tesis virtuales relacionadas a los dispositivos móviles, desde su relevancia en el contexto actual hasta su importancia dentro del sector educativo. Asimismo, investigamos sobre el concepto de las APPS y otros términos relacionados a este, además de realizar la búsqueda de aplicaciones móviles para el sector educativo, de modo que puedan ser consideradas como parte de la metodología dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria.

Durante el proceso de investigación nos hemos basado en técnicas de localización, extracción y fijación de datos, para construir un mapa mental de nuestro objeto de interés (**ANEXO 1**). Procedimos a hacer una recopilación de sitios web (**ANEXO 2**) para la documentación, y un fichero de citas textuales (**ANEXO 3**), ya que como nos señala Orizaga, C. (2011) “Son aquellas que sirven para anexar los aspectos más importantes del contenido de un libro, de una revista o de un artículo periodístico

tales como: conceptos, definiciones, comentarios estas fichas deben tener los siguientes datos” (Ficha de investigación, párrafo 1).

Conclusiones

Tras todo lo analizado y expuesto en nuestra investigación, presentamos las siguientes conclusiones:

1. Durante este proceso de investigación se logró analizar las aplicaciones móviles en su uso como aprendizajes interactivos de enseñanza al servicio de la Educación Primaria, brindando no solo información sino también una recopilación de aplicativos móviles que tienen como función el logro de aprendizajes significativos de los estudiantes. Muchas de las aplicaciones mostradas pueden ser empleadas en más de una plataforma y permite la interacción estudiante-docente e inclusive con los padres de familia, ganando así un campo más amplio para el fomento de aprendizajes.
2. La investigación realizada ha logrado ampliar el conocimiento sobre las aplicaciones móviles educativas, gracias a la recopilación de diferentes fuentes de información tales como libros, tesis, revistas, entre otros; ampliando nuestros conocimientos sobre este campo.
3. A partir de lo expuesto se identifica a las aplicaciones móviles como medio de mejora para lograr un aprendizaje interactivo entre los docentes y estudiantes facilitando los distintos procesos didácticos, en favor a la implementación de innovaciones de las aulas virtuales en la actualidad.

Referencias

Andrade, C. (2018). *Diagnóstico y plan de mejora para el uso de dispositivos electrónicos de los estudiantes de primero de secundaria de la Unidad Educativa Montepiedra* [Tesis para optar el título de Licenciado en Educación con especialidad en Historia y Ciencias Sociales, nivel Secundaria]. Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura - Perú.

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3674/EDUC_067.pdf?sequence=1&isAllowed=y

AulaPlaneta (2018). *Herramientas para iniciarse en el aprendizaje móvil*. aulaPlaneta.

<https://www.aulaplaneta.com/2018/03/27/recursos-tic/herramientas-para-iniciarse-en-el-aprendizaje-movil/>

Bastida (2019). *Adaptation of the 5E model with the use of digital tools for education: proposal for the science teacher*. Revista Científica N°34, pp.73-80.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-22532019000100073&script=sci_abstract&tlng=en

Canva (2020). *Crea diseños increíbles con la fantástica serie de funciones de Canva*.

Canva

https://www.canva.com/es_es/funciones/

C. Avila (2016). Universidad siglo 21. *La inclusión de las TIC como desafío en la formación inicial de profesores para la educación primaria*.

<https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/13122/AVILA%20Christian%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Carceller, C. (2016) *La gamificación en aplicaciones móviles ecológicas: análisis de componentes y elementos de juego*. Sphera Pública, 1(16), 95-113. Murcia - España.

<http://193.147.26.137/index.php/sphera-01/article/view/280/249>

Castro, M. (2020) *¿De qué trata el aprendizaje interactivo? La Mente es Maravillosa*.

<https://lamenteesmaravillosa.com/de-que-trata-el-aprendizaje-interactivo/>

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico (2020) Manual de Investigaciones con fines de graduación y titulación.

Figueroa, C. (2016). *El uso del smartphone como herramienta para la búsqueda de información en los estudiantes de pregrado de educación de una universidad de Lima Metropolitana*. Educación, vol (N° 49), 29-44.

<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/15285/15750>

Genially. (2020). *Convierte tus ideas en experiencias*. Genially

https://www.genial.ly/es?gclid=CjwKCAjw8-78BRA0EiwAFUw8LP8VEx4E2kQIAtWgdOiq4WfDEGzvvTXAAItx5tuywphcZetOh8NluRoCyIYQAvD_BwE

Gutiérrez M., Palacios P., Torrego E. (2010). *La formación de los futuros maestros y la integración de las TIC en la educación: anatomía de un desencuentro*.

http://www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352_TIC.pdf

- León J., Montiel P., Mora J., Huilcapi M. y Cárdenas O. (2017). *Dispositivos móviles como herramientas de apoyo pedagógico en la Educación Superior Ecuatoriana*. Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo - Ecuador.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/10/dispositivos-moviles-educacion.html>
- López. Grupo Milenio. (2020). *El uso de las aplicaciones móviles en el sector educativo*.
<https://www.milenio.com/opinion/varios-autores/ciencia-tecnologia/el-uso-de-las-aplicaciones-moviles-en-el-sector-educativo>
- Organization of American States. (2012). *Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación*. La Educ@ción
https://educoas.org/portal/la_educacion_digital/147/pdf/ART_UNNED_EN.pdf
- Orizaga, C. (2011) *Tipos o Clases de Fichas Bibliográficas*. academia.edu. Universidad Autónoma de Nayarit. Tepic - México.
https://www.academia.edu/11624659/Universidad_Aut%C3%B3noma_de_Nayarit_Tipos_o_Clases_de_Fichas_bibliogr%C3%A1ficas
- Perez, S. (2010). *La importancia de las tic en la escuela*. Revista digital para profesionales de la enseñanza, 7(2010).
<https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7083.pdf>
- Rodríguez, L. (2015). *Diseño de una metodología m-learning para el aprendizaje del idioma inglés*. Riobamba - Ecuador.
<http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/4532/1/20T00602.pdf>

Rodríguez, S. (2020) *Qué es y qué aporta el entorno virtual de aprendizaje (EVA) a la educación.* Elurnet. Bilbao - España.

<https://elurnet.net/que-es-y-que-aporta-el-entorno-virtual-de-aprendizaje-eva-a-la-educacion/>

Kortabitarte, A., Gillate, I., Luna, U., & Ibáñez-Etxeberria, A. (2018). *Las aplicaciones móviles como recursos de apoyo en el aula de Ciencias Sociales: estudio exploratorio con el app "Architecture gothique/romane" en Educación Secundaria.* ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 33(1).

<http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

Sangrà, A., Vlachopoulos, D, Cabrera N., Bravo S. (2011). *Hacia una definición inclusiva del e-learning.* eLearn Center. Barcelona - España.

http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/10541/6/inf_ed_cast.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Mapa Mental



Anexo 2: Registro de Páginas Electrónicas

Autor: aulaPlaneta

Título: “Herramientas para iniciarse en el aprendizaje móvil”

Dirección electrónica:

<https://www.aulaplaneta.com/2018/03/27/recursos-tic/herramientas-para-iniciarse-en-el-aprendizaje-movil/>

Fecha de consulta: 23 de septiembre de 2020

Autor: Salcedo, A., Posligua, J., Chenche, W.

Título: “Aprendizaje interactivo e inteligencia múltiples”

Dirección electrónica:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7239470>

Fecha de consulta: 29 de septiembre de 2020

Autor: León J., Montiel P., Mora J., Huilcapi M. y Cárdenas O.

Título: “Dispositivos móviles como herramientas de apoyo pedagógico en la Educación Superior Ecuatoriana, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo.”

Dirección electrónica:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/10/dispositivos-moviles-educacion.html>

Fecha de consulta: 12 de octubre de 2020

Anexo 3: Fichero

DIAGNÓSTICO EN EL USO DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS

Introducción

“La importancia del docente como orientador en el uso de los dispositivos y herramientas digitales para desarrollar habilidades específicas o plantear cuestiones de reflexión ante el entorno digital y la rapidez que ofrece estos recursos” (Andrade, C., 2018, p. 16).

HERRAMIENTAS EN EL APRENDIZAJE MÓVIL

Herramientas de gestión y organización

“Existen una serie de Apps del tipo cuaderno del profesor que son las que nos pueden resultar más útiles. Se trata de herramientas para gestionar el aula y poder pasar lista, calificar o indicar incidencias” (AulaPlaneta, 2018).

ADAPTATION OF THE 5E MODEL WITH THE USE OF DIGITAL

Abstract

“El propósito fue desarrollar las competencias para diseñar e implementar estrategias y recursos didácticos que posibiliten la integración del modelo y las tecnologías de la información que permitan al docente innovar en el aula” (Bastida, 2019).

EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Concepto

“Canva es la plataforma ideal para el aprendizaje basado en proyectos. Brinda a los estudiantes experiencias de aprendizaje valiosas y auténticas que reflejen los desafíos a los que se enfrentarán en el mundo” (Canva, 2020).

EL USO DEL PROFESORADO Y LAS COMPETENCIAS HACIA LAS TIC

Antecedentes de la temática

“Las creencias y actitudes del profesorado, su confianza y competencia hacia las TIC, son fundamentales en su adopción pedagógica, pero el uso que los profesores hacen de las tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje” (C. Avila, 2016, p. 13)

GAMIFICAR APLICACIONES MÓVILES

Introducción

“En concreto las APPS, sirven para hacer nuestra vida más eficaz. A su vez, suponen un valioso instrumento al servicio de empresas e instituciones en favor de diferentes misiones. Entre la oferta creciente de aplicaciones móviles, podemos encontrar un amplio número que apuesta por la ecología y el medio ambiente, cuyo fin último es mejorar la vida de las personas de una manera sostenible. El presente estudio ofrece una panorámica sobre las distintas técnicas de gamificación empleadas en este tipo concreto de APPS entendidas como un elemento de fidelización” (Carceller, 2016, p. 95).

APRENDIZAJE INTERACTIVO

Definición

“El aprendizaje y la interacción. Según la Real Academia de la Lengua, el primer concepto hace referencia a la ‘adquisición por la práctica de una conducta duradera’, y el segundo a una ‘acción que se ejerce entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas, funciones, etc” (Castro, 2020)

INVESTIGACIONES CON FINES DE GRADUACIÓN Y TITULACIÓN

Tesina

Para graduarse de Bachiller en la EESPP Monterrico se requiere elaborar una Tesina, trabajo de investigación de tipo académico enfocado en la temática de una de las áreas de su especialidad de formación inicial docente. La Tesina tiene como finalidad que el estudiante evidencie los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación profesional docente aplicando habilidades investigativas” (EESPPM, 2020).

APRENDIZAJE MÓVIL

Smartphone

“El uso de las tecnologías actuales y dispositivos tecnológicos requiere de un conjunto de habilidades y, como consecuencia, de competencias, las cuales son denominadas competencias digitales, ya que evidencian el conocimiento, habilidades y actitudes que posee el estudiante para utilizar las tecnologías digitales en diversos aspectos a lo largo de toda su vida. Aunque no existen competencias específicas acerca del manejo de dispositivos móviles como el smartphone, las competencias digitales engloban las habilidades para el uso de dispositivos tecnológicos dentro de los cuales, evidentemente, se encuentran los móviles.

Diversos países en el mundo proponen estándares de competencias que deben adquirir los estudiantes con respecto al uso de las tecnologías” (Figueroa, 2016, pp. 33-34).

GENIALLY

Definición

“Genially es una herramienta para la elaboración de contenidos que busca cambiar la experiencia educativa. Además de las clásicas presentaciones, juegos, imágenes interactivas, con Genially se pueden desarrollar libros interactivos. Estos libros ayudan a comunicar, enseñar y enganchar al alumnado.

Es una plataforma que se adapta a la gran mayoría de métodos de aprendizaje e incrementa la motivación, la autonomía y la participación del alumnado” (Genially, 2020).

TIC EN LA EDUCACIÓN

Formación inicial de los maestros en TIC

“La formación inicial de los maestros, por otra parte, depende directamente de la formación del profesorado universitario que les prepara para la docencia. Mientras que la formación científica del profesorado universitario suele ser en general satisfactoria, no podemos decir lo mismo de su capacitación didáctica, y de manera especial, de su formación en nuevas tecnologías.

En España la implantación de los nuevos títulos de grado de Educación Infantil y Educación Primaria, en el marco de la creación del Espacio Europeo de Educación Superior, podría suponer una oportunidad ideal para poner en práctica una formación del profesorado en TIC que responda mejor a los desafíos de la educación del siglo XXI y que ofrezca más garantías de éxito en la integración curricular de las nuevas tecnologías en la educación obligatoria” (Gutiérrez, Palacios, Torrego, 2010, p. 4).

DISPOSITIVOS MÓVILES EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

M-Learning

“El m-learning describe a los ambientes de aprendizaje fundamentados en la tecnología móvil, orientados a aumentar y propulsar la fase de enseñanza y aprendizaje. La palabra distancia incluye una variación geográfica entre donde se constituyen los contenidos y el lugar en el que se toman, manteniendo siempre una conexión física entre ellos. En cambio, en el m-Learning el término distancia incluye la recuperación o el acceso al contenido puede hacerse en movimiento, sin importar el lugar y obteniendo un mayor provecho del tiempo disponible. (Lola Carmona y Francisco Puertas, 2012).” (León, Montiel, Mora, Huilcapi, Cárdenas, 2017, Sección Aprendizaje Móvil)

APLICACIONES MÓVILES

Importancia

“Las aplicaciones móviles además de agregar valor tecnológico a las instituciones, brinda la oportunidad de mejorar las condiciones de los servicios de educación que se ofrecen,

agilizar los procesos, generar comunidad, aumentar la interacción entre participantes y contribuye de manera impresionante con el medio ambiente al eliminar por completo canales de comunicación impresa.” (López, 2020, párr.10)

PADLET

Características

“El uso de la herramienta es muy sencillo y universal gracias a su interfaz intuitiva y disponibilidad en 29 idiomas, a la par que inclusivo, ya que posibilita trabajar con otras personas que usan la plataforma en todo el mundo. Facilita el trabajo colaborativo al permitir invitar a otros usuarios a participar en los proyectos, además de ofrecer varias opciones de control del tipo de acceso que dar a cada participante.” (InspiraTics, s.f, párr.3)

DISPOSITIVOS MÓVILES EN EDUCACIÓN

Importancia

“Los dispositivos móviles tienen grandes posibilidades educativas, ya que su uso en el aula fomenta, impulsa y favorece el desarrollo de las competencias básicas. La educación y la formación ya no se enfocan únicamente a la pura adquisición de conocimientos sino que se orientan también al desarrollo de destrezas y habilidades.”

(Cantillo, Roura, Sánchez, 2012, p. 9)

KAHOOT COMO HERRAMIENTA DE AUTOEVALUACIÓN

Logros

“Kahoot se perfila como una herramienta de autoevaluación dentro del aula que integra la gamificación y el uso del teléfono móvil y que permite según los resultados obtenidos:

- Mejorar el aprendizaje de la asignatura
- Fomentar el hábito de estudio entre los estudiantes universitarios.
- Motivar a los alumnos a través de la competitividad.”

(Sempere, 2018, p.5)

TIC EN LA ESCUELA

¿Evoluciona la escuela?

“Debemos tener una nueva concepción sobre el concepto de educación. Éste debe darnos una educación de calidad en la que los resultados escolares mejoren y, como no, se adapten a las nuevas exigencias europeas. Podemos observar, de esta forma, que se está produciendo un cambio inminente en nuestra sociedad, cambio que en muchas ocasiones dejamos pasar sin aprovechar, todas y cada una de las ventajas que las Tecnologías de la Información y comunicación (Tics) pueden aportar a la enseñanza”

(Perez, 2010, p.2).

APLICACIONES MÓVILES EDUCATIVAS

Introducción

“Actualmente, la generación de nativos digitales tiene a disposición sistemas de información que potencian y complementan el conocimiento aprendido en clase como aplicativos para PCs, laptops y dispositivos móviles. También existen tecnologías

orientadas a niños con problemas específicos las que los apoyan a desarrollar y mejorar sus capacidades que van a ser evaluadas en el presente estudio” (Quispe, Bernal, Salazar, 2017, p.2).

METODOLOGÍA M-LEARNING

M-Learning

Denomina al M-Learning o *Mobile Learning* como “una metodología de enseñanza y aprendizaje que se vale del uso de pequeños dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, o cualquier dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica” (Rodríguez, 2015, p.37).

APLICACIONES MÓVILES COMO RECURSOS DE APOYO EN EL AULA

Introducción

“El uso de las tecnologías digitales aumenta de manera considerable en todos los sectores de la población, pero sobre todo entre las personas jóvenes y niñas/os (Monereo, 2009), para quienes los dispositivos móviles se han convertido en un elemento cotidiano (INE, 2016). El uso de tablets y smartphones, así como sus múltiples aplicaciones en Redes Sociales, Internet, aplicaciones informáticas o procesadores de texto, se han convertido en herramientas habituales en espacios de trabajo, ocio o relaciones sociales” (Kortabitarte, A., Gillate, I., Luna, U., & Ibáñez-Etxeberria, A., 2018, p.2).

DEFINICIÓN INCLUSIVA DEL E-LEARNING

Mejora la calidad del aprendizaje

“La innovación en los materiales didácticos que permiten las TIC sirve para mejorar la enseñanza presencial tradicional, que ha sido durante siglos el modelo de enseñanza seguido. De este modo, mediante itinerarios de aprendizaje personalizados se evita que un estudiante pueda retrasarse, se le motiva para que participe en foros de discusión, se le dan los instrumentos que propician su autoaprendizaje, etc” (Sangrà, A., Vlachopoulos, D, Cabrera N., Bravo S., 2011, p.18).

MATRIZ DE COHERENCIA

| Problema | Objetivos | Unidad de análisis | Categorías | Técnica e instrumentos |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>¿Cómo las aplicaciones móviles influyen en el aprendizaje interactivo en Educación Primaria?</p> | <p>GENERAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar la viabilidad de las aplicaciones móviles como aprendizajes interactivos de enseñanza al servicio de la Educación Primaria. | <p>Aplicaciones móviles (APPS)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Arquitectura • Temática • Carácter gratuito o de pago • Aplicaciones móviles dentro del sector educativo. | <p>DOCUMENTAL</p> |
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • Fichero • Registro de páginas electrónicas |

| | | | | |
|--|--|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| | | Aprendizaje Interactivo | <ul style="list-style-type: none">• El educador• El educando• El espacio | |
| | | Entornos virtuales de aprendizaje | <ul style="list-style-type: none">• E-learning• M-learning | |

| | | | | |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
| | <p>ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Recopilar diferentes tipos de información• Identificar los aportes de las aplicaciones móviles para mejorar el aprendizaje interactivo en Educación Primaria. | | | |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|