



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
DOCENCIA EN INFORMÁTICA

JUEGOS EDUCATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVIL DIRIGIDOS A
NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

ICAZA ESPINOZA INGRID LORENA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TORRES GONZALEZ MARIUXI CECIBEL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2016



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
DOCENCIA EN INFORMÁTICA

JUEGOS EDUCATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVIL DIRIGIDOS
A NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

ICAZA ESPINOZA INGRID LORENA
TORRES GONZALEZ MARIUXI CECIBEL

MACHALA
2016



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
DOCENCIA EN INFORMÁTICA

TRABAJO DE TITULACIÓN
PROPUESTAS TECNOLÓGICAS

JUEGOS EDUCATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVIL DIRIGIDOS A NIÑOS DE 3 A 5
AÑOS

ICAZA ESPINOZA INGRID LORENA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TORRES GONZALEZ MARIUXI CECIBEL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ARBOLEDA BARREZUETA MARCOS DAVID

Machala, 15 de octubre de 2016

MACHALA
2016

Nota de aceptación:

Quienes suscriben ARBOLEDA BARREZUETA MARCOS DAVID, ENCALADA CUENCA JULIO ANTONIO, CRUZ NARANJO SARA GABRIELA y SAMANIEGO OCAMPO ROSEMARY DE LOURDES, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado JUEGOS EDUCATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVIL DIRIGIDOS A NIÑOS A 5 AÑOS, hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.

ARBOLEDA BARREZUETA MARCOS DAVID
0704965839
TUTOR

ENCALADA CUENCA JULIO ANTONIO
0702797432
ESPECIALISTA 1

CRUZ NARANJO SARA GABRIELA
0703553180
ESPECIALISTA 2

SAMANIEGO OCAMPO ROSEMARY DE LOURDES
0702674144
ESPECIALISTA 3

VALAREZO CASTRO JORGE WASHINGTON
0703594705
ESPECIALISTA SUPLENTE

Urkund Analysis Result

Analysed Document: Introducción3mariuxicecibeltioresgonzalez.pdf (D21996807)
Submitted: 2016-09-27 06:54:00
Submitted By: marytor93@hotmail.com
Significance: 3 %

Sources included in the report:

tesis javier cedeño2 - copia.docx (D16374543)
 tesis javier cedeño2 - copia.docx (D16368822)
 tesis javier cedeño2 - copia.docx (D16368920)
 tesis javier cedeño.docx (D16234958)
 PEÑA PIZARRO LIZ SAYONARA.docx (D21541056)
 PEÑA PIZARRO LIZ SAYONARA.pdf (D21541090)
 PEÑA PIZARRO LIZ SAYONARA.pdf (D21541055)
 PEÑA PIZARRO LIZ SAYONARA.docx (D21760154)
http://www.padrefeijoo.com/portal/images/stories/matematicas/pilar/compe_digital_feijoo.ppt
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/33107>
http://ludifisica.medellin.unal.edu.co/recursos/physicssensor/aplicaciones/fundamentos_espectroscopia_con_physicssensor.pdf
<http://web.ua.es/es/ice/jornadas-redes-2016/documentos/tema-1/806391.pdf>
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/33107/Documento_completo_.pdf?sequence=1
<http://es.slideshare.net/RocoGonzalez1/la-infografa-como-recurso-didctica-para-trabajar-las-competencias-en-el-aula-de-matematicas>

Instances where selected sources appear:

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, TORRES GONZALEZ MARIUXI CECIBEL, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado JUEGOS EDUCATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVIL DIRIGIDOS A NIÑOS A 5 AÑOS AÑOS, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

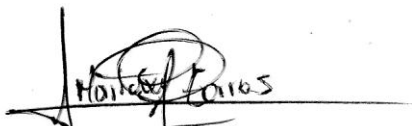
El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que él asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 15 de octubre de 2016



TORRES GONZALEZ MARIUXI CECIBEL
0706735628

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, ICAZA ESPINOZA INGRID LORENA, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado JUEGOS EDUCATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVIL DIRIGIDOS A NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que él asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 15 de octubre de 2016


ICAZA ESPINOZA INGRID LORENA
0704920404

DEDICATORIA.

Este trabajo realizado con mucho esfuerzo se lo dedico a nuestro padre celestial quien me bendice y me otorga el don del conocimiento y la sabiduría, lo cual me ha fortalecido para superar toda clase de obstáculo en mi vida, convirtiéndome en una mujer optimista y perseverante con el fin de cumplir nuestros objetivos propuestos.

A mis padres quienes son pilares fundamentales durante el trayecto de nuestras vidas, apoyándonos de manera incondicional en cada momento sin importar cual difíciles sean, por su infinito amor, por sembrar en nosotros virtudes y un gran corazón permitiéndonos alcanzar logros y metas propuestas.

A mi esposo e hijo quienes son el empuje diario y por quienes doy mi vida, seres maravillosos que con solo una sonrisa me brinda el apoyo para salir adelante.

Mariuxi C Torres González.

Ingrid L. Icaza E.

AGRADECIMIENTO.

Por el presente proyecto de titulación me gustaría agradecer a Dios por haberme permitido llegar hasta donde hoy me encuentro, por hacer realidad unos de mis sueños más anhelados.

A mi familia por su apoyo incondicional, por su inmenso amor y sobre todo por creer en mí y brindarme su confianza.

Un especial agradecimiento a los docentes de la Unidad Académica de Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Machala por haberme brindado la oportunidad de prepararme, otorgándome los conocimientos necesarios y elementales que me van a guiar en mi vida profesional.

Al ing. David Arboleda tutor de la presente tesis por sus acertadas orientaciones, paciencia y el apoyo incondicional que me brindo para terminar con éxito mi proyecto de titulación.

Mariuxi C Torres González.

Ingrid L. Icaza E.

RESUMEN.

Este trabajo de investigación es una propuesta científica y tecnológica, que busca no solo solucionar un problema, en la educación moderna de la enseñanza en el área de ciencias naturales, sino que también busca incorporar el aprendizaje móvil a una corriente didáctica, tomado como fuerza la aplicación de las Tics en la nueva era tecnológica, aunque aún existe resistencia para que se utilice correctamente este dispositivo móvil dentro de la sala de clase, la noble virtud en la consecución de este trabajo y la experiencia me demuestra que diariamente si lo motivamos a los niños y las niñas, ellos expondrán sus conocimientos en esta área digital que en muchas de las veces debe de ser netamente empíricos y relajante para ellos utilizar la tecnología de manera idónea y espontanea en un teléfono o tablets.

Los juegos educativos son una técnica participativa de la enseñanza que va encaminada a desarrollar métodos de dirección y de una buena conducta de la misma manera estimulan la disciplina con un determinado nivel de decisión y autodeterminación reforzando el aprendizaje, es preciso reconocer que la implementación de esta metodología motivara constantemente para que el niño refuerce el conocimiento en la asignatura de ciencias naturales, brindado así más seguridad en su formación escolar.

La creación de juegos educativos para dispositivos móviles ya sean tablets, ordenadores o celulares, son parte de lo que comúnmente llamamos herramientas tecnológicas, donde nos brindan un aporte significativo para el proceso de enseñanza- aprendizaje elementos importantes y bases fundamentales en la educación, conduciendo a los niños paso a paso generando muchas expectativas en la adquisición de nuevos conocimientos partiendo de la experiencia y por ende permitiendo crear sus propios criterios.

Con el estudio y la implementación de esta plataforma que no necesita de internet estamos logrando vencer un sinnúmero de barreras sociales que se han venido

dando en nuestra comunidad educativa que día a día pugna por recibir una educación optima y de calidad, y es en la niñez donde debemos de poner especial énfasis para que nuestro futuros profesionales sepan aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas desde muy temprana edad.

Este juego educativo permitirá al niño mejorar su comprensión e inserción en el campo de la enseñanza, logrando que exista una forma más fácil e interactiva motivando al deseo de aprender, una técnica innovadora en el aprendizaje, dejando a un lado las obsoletas maneras de impartir y fortalecer conocimiento de los párvulos en el nivel de inicial, en donde en la mayoría de los casos necesitamos enseñarles lo que va a servir a lo largo de su vida.

Mediante la ejecución y las pruebas de ensayos de este prototipo de juego digital se logró en cada uno de los niños tener una mayor concentración y motivación, la cual se veía reflejada en la visualización de las imágenes del juego y en la versatilidad de sus colores empleados con el fin de generar confianza y fluidez en el desarrollo de las destrezas y habilidades del párvulo, esto se introdujo con el único fin de seguir fortificando el crecimiento y las capacidades innatas de los niños refuerce el conocimiento en la asignatura de ciencias naturales, brindado así más seguridad en su formación escolar.

.

Palabras claves: Juego digital, herramientas tecnológicas, enseñanza, aprendizaje, concentración, motivación, visualización, destrezas, habilidades, dispositivos móviles.

ABSTRACT.

This inquiry is an interactive and educational proposal, which seeks not only to solve a drawback emerged in learning the current education in the subject of natural sciences, also aims to annex the digital learning, asserting itself in some fundamental pillars of education as application of ICT in the globalized society of today's pedagogy, and although there is still resistance to a mobile device within a classroom of use, the constant practice of interactive games in achieving this project showed me that if a child is sufficiently stimulates or this girl to apply their knowledge in the digital area, which in many times must be purely empirical and relaxing for them to use technology ideal and spontaneously on a phone or tablets.

Educational games are a participatory technique of teaching that is aimed at developing methods of leadership and good behavior in the same way encourage discipline with a certain level of decision and determination to strengthen learning, we must recognize that the implementation of this methodology constantly motivate the child to strengthen knowledge on the subject of natural science, and provided more security in their education.

Creating educational games for mobile devices and are tablets, computers or mobile phones, are part of what is commonly called technological tools, where we provide a significant contribution to the teaching-learning process important elements and fundamentals in education, leading to children Bypass the barriers of educational expectations of the future, in the acquisition of new foundations based on technical strengthening of science and experience allowing you to design your own fundamentals in technology.

With the study and implementation of this platform that does not need internet we are making to overcome countless social barriers that have been taking place in our educational community who daily struggle to get optimum quality education,

and is in childhood where we put special emphasis for our future professionals know make the most of the technological tools at an early age.

This educational game will allow the child to improve their understanding and integration in the field of education, ensuring that there is an easier and interactive way motivating the desire to learn, an innovative technique in learning, leaving aside the obsolete ways of teaching and strengthen knowledge of preschool children in the initial level, where in most cases need to teach them what will serve throughout his life.

By running and testing testing this prototype digital game was achieved in each of the children have a higher concentration and motivation, which was reflected in the display of images of the game and the versatility of colors used in order to build confidence and fluency in developing the skills and abilities of párvulo, this I introduced with the sole purpose to continue fortifying the growth and innate capacities of children strengthen knowledge on the subject of natural science, provided well more security in their schooling.

.

These keywords: digital game, technology tools, teaching, learning, mobile devices

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenidos	Pág. #
Portada	
Certificación	III
Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Resumen	VI-VII
Abstract	VIII-IX
Índice de contenido	X-XII
Introducción	XIII- XIV
 I	
DIAGNOSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	
1.1 Ámbito De Aplicación: Descripción Del Contexto Y Hechos Interés	15
1.1.1 Planteamiento del Problema	15-16
1.1.2 Localización del Problema y Objeto de Estudio	17
1.1.3 Problema central	17
1.1.4 Problemas complementarios	18
1.1.5 Objetivo de Investigación	18
1.1.5.1 Objetivo General	18
1.1.5.2 Objetivos específicos	18-19
1.1.6 Población y muestra	19
1.1.8 Estimación del tamaño y distribución de la muestra	19
1.1.9 Características de la investigación	20
1.1.9.1 Enfoque de la investigación	21
1.1.9.2 Nivel o Alcance de la investigación	21-22
1.1.9.3 Método de la investigación	22-23
1.1.9.4 Criterios de validez de la investigación	24
1.1.10 Resultados de la investigación empírica	24-29
1.2 Establecimiento de requerimientos	30

	1.2.1	Justificación los requerimientos	30-32
	1.3.1	Referencias conceptuales	33-34
	1.2 1.3.2	Estado de arte	35
	1.3.1.2	ventajas competitiva del prototipo	35-36
	DESARROLLO DEL PROTOTIPO		
	2.1	Definición del prototipo tecnológico.	37
II	2.1.1	Destinatarios	37
	2.1.2	Características del usuario, beneficiarios	37-38
	2.1.3	Área y contenido	38
	2.1.3.1	Libro de Ciencia Naturales	38
	2.1.4	Problema	38-39
	2.1.5	Condiciones del uso de la aplicación móvil	39
	2.2	Fundamentación teórica del Prototipo.	39-40
	2.2.2	El celular como recurso didáctico	40-41
	2.2.3	El aprendizaje móvil	42
	2.2.4	Ventajas del aprendizaje móvil	42-44
	2.3	Objetivos del prototipo.	44-45
	2.4	Diseño del prototipo.	45
	2.4.1	Estructura General	45
	2.4.2	Navegación de opciones	46
	2.5	Ejecución y/o ensamblaje del prototipo	46-48
III	EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO		
	3.1	Plan de evaluación.	49
	3.1.1.	Cronograma detallado	50
	3.1.2.	Descripción de actividades de evaluación	51-54
	3.1.2.1	Aplicación de instrumentos	54-55
	3.1.2.2	Análisis de los datos	56
	3.2.	Resultados de Evaluación	56-57
	3.3	Conclusiones	58
	3.4	Recomendaciones	59
	ANEXOS		60-88
	Bibliografía		89-90

INDICE DE CUADRO

Grafico 1 (Centro de Desarrollo Infantil mi sendero)	19
Grafico 2(Resultados de la encuesta grafico 1)	20
(Resultados de la encuesta grafico 2)	27
(Resultados de la encuesta grafico 3)	28-29
Grafico 3 (libro de ciencias naturales)	38
Grafico 4 (estructura App móvil “TuMemoria”)	45
Grafico 5 (ficha prueba piloto)	47
Grafico 6 (cronograma de actividades)	50

INTRODUCCIÓN.

El proceso de esta investigación tecnológica, fue el resultado de un trabajo arduo y minucioso aplicando las encuestas específicas en el total del avance tecnológico y erudito en el comienzo epistemológicas de la enseñanza. Es por eso que en la adquisición de esta tesis, la cual está integrada por tres secciones, los mismos que están completados de forma prudente, lo que le facilitara al lector acceder y comprender la información que está adentro de la misma, mi desinteresado propósito es ofrecer un documento que sobresalió de la praxis educativa, pero con el avanzar diario este proceso explorativo se convirtió en documento hipotético efectivo con una visión tecnológica en el desarrollo de los juegos educativo digitales.

En este proyecto se relaciona con nuestra formación como futuros docentes en el Área de Informática, lo cual hemos utilizado citas bibliográficas y a su vez métodos y técnicas que facilitan la realización de esta propuesta tecnológica, y en sentido muy bien estructurado cada capítulo se describe de la siguiente manera:

Capitulo I, en el cual constan el diagnostico de necesidades y exigencia que se sujetan al ámbito de la aplicación: Breve reseña del contexto y hecho de tendencias, instauración de requerimientos, argumento del requerimiento a satisfacer además pacta específicamente de las porciones introductorias de el objeto de estudio científico, en el cual se proyecta el problema y se desarrollan los debidos objetivos con la finalidad de buscar la partida de los conceptos teóricos, el margen de las practicas que se han formado y planteado, asimismo es la fuente de inicio del conjunto en el proceso investigativo, en este capítulo también se integra las herramientas elementales que posee el disertador con el de discernir de forma imparcial el progreso de esta tesis.

Capitulo II contempla todo lo relacionado al desarrollo del prototipo, comprende la definición del prototipo tecnológico, fundamentación teórica, objetivos, diseño, ejecución y ensamblaje del prototipo, además se describe minuciosamente la organización del trabajo de investigación, se aclara de manera específica cual es el área de ejecución del proyecto, también especifica los pasos

de creación de la App, en esta parte se incrementó el estudio meticulado de la información esencial requerida que permitió a las autoras visualizar los objetivos del concurrente estudio y desarrollarlo de manera segura, con el fin de lograr la consecución de la propuesta sugerida más adelante en este misma investigación.

En el Capítulo III presentamos todo lo referente a la evaluación del prototipo como es plan de evaluación, resultados de la evaluación, conclusiones, recomendaciones. Este trabajo investigativo lo hemos realizado con el objetivo de ayudar en el proceso de enseñanza- aprendizaje del párvulo, tomando como meta principal su desarrollo cognitivo y por ende su autoaprendizaje motivándolo a la captación de conocimientos y como estos pueden cambiar una realidad dentro de los centro de desarrollo infantil, para dejar constancia como desde muy temprana edad se les enseñaría a utilizar correctamente el desarrollo tecnológico puesto que el dominio llegaría a las puertas de sus hogares e iría con los pequeños hasta donde se encaminen de manera libre y que puedan acceder a sus estudios de manera natural, vinculándolo dentro del crecimiento en el ámbito educativo formativo.

Bajo esta razón fundamental mi investigación está elaborada con el neutral interés de aportar con el mejoramiento pedagógico de los niños y niñas, apropiándose de los contenido primordiales, con el fin de ayudar para que alcance su autoaprendizaje y el mejorar las destreza innatas y la concentración que cada párvulo debe de desarrollar para convertirse en un ser humano muy útil para su comunidad.

Es importante describir que con el desarrollo de los videojuegos como herramienta educativa se distinguirá gráficos muy asombrosos que llamaran mucho la atención de los párvulos, haciendo que de esta manera sea muy interesante y agradable el cual permitirá la compatibilidad con otros dispositivos móviles, desarrollados con un tecnología de punta que le servirá para incorporarse a los nuevos cambios científicos y educativos de nuestra era, al niño lo vinculara con el mejoramiento de la psimotricidad fina y gruesa perfeccionando sus destrezas y cualidades que necesitara para sobrevivir en la actual era digital.

CAPITULO I.

DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés

La indagación efectuada podrá ser aprovechada en primera petición en los niños y niñas de la sala de ingeniosos del centro de desarrollo infantil Mi Sendero, por ende luego que se evidencie las ventajas de esta aplicación en teléfono móviles, se garantizara la aplicación a cada párvulo y docente parvularia que lo desee, entrelazando el conocimiento y el refuerzo metodológico de las ciencias naturales el cual permanece al alcance de sus manos de manera oportuna y segura estimulando el desarrollo mental de los niños y niñas, logrando de esta manera que sea muy beneficioso, con un rápido acceso a los temas elementales y básicos útiles en la preparación de su enseñanza de las ciencias de la vida.

1.1.1 Planteamiento del Problema.

En pleno siglo XXI los dispositivos móviles y tablets se están volviendo tan esenciales para la vida diaria, es muy común ver y distinguir en los niños el fácil manejo de muchas aplicaciones o programas y aunque lo vemos como un medio de comunicación como no llevarlo a otra utilización como lo es en el área de la enseñanza y el aprendizaje contribuyendo al desarrollo fundamental del conocimiento, incorporando a su entorno de aprendizaje dispositivos interactivos con los que ellos ya están familiarizados lo que van servir para mejorar sus destrezas y sus habilidades innatas.

En este proyecto se promueve desarrollar tanto el aprendizaje como los juegos, la combinación de ellas nos brinda el aporte de generar nuevas vías de aprendizaje dinámico e interactivo, estimulando la interactividad en los niños en un entorno virtual mejorando la actividad educativa e influyendo en el aprendizaje integral de los niños.

En el Centro de desarrollo infantil “Mi sendero”, se observó algunas falencias dentro del salón de clase puesto que las tías recreadoras no utilizan las Tics habitualmente al impartir las distintas asignaturas que los niños deben ser estimulados

para su aprendizaje. Es por ello que se plantea la inserción de una herramienta tecnológica didáctica, donde despierte el interés por aprender y ayude a la construcción de aprendizajes significativos en los niños que integran este centro de desarrollo infantil.

Hay que reconocer que dentro de la formación didáctica a la que se ha forzado en el último periodo a nuestro sistema educativo, les permite un vínculo armónico y cariñoso entre las parvularias y los niños, permitiendo que estén más cerca a los medios tecnológico y sus aplicaciones, provocando así estimular un sinnúmero de procesos instructivos que han acabado con las brechas entre los distintos estatus comunitarios, que se han venido presentando en nuestra sociedad, ocasionando un espacioso deterioro cultural entre la clase baja y la clase alta, por el insólito caso que la clase baja padecen de recursos económicos y los otros disfrutan de otros privilegios en la sociedad.

En nuestra comunidad machaleña, la enseñanza ha sufrido profundamente la alteración en los cambios de tácticas formativas como se ha tratado anteriormente, es auténtico reconocer que en nuestra urbe hay una progresión muy variada de redes tecnológicas y programas interactivos que nos proporcione a varios consumidores acceder de manera más rápida y eficaz y en la totalidad de los casos a precios muy elevados el internet y con un servicio no muy conforme, sin ningún bloqueo a través de la utilización de la tecnología se ha masificado entre los niños y adolescentes que aprendan autoeducándose e incluso muchos profesionales en ciencias se han aproximado al uso de la tecnología, ya que en forma determinante no es un lujo sino más bien una exigencia primordial del ser humano, lo que a la postre se ve reflejado en el uso adecuado en niños con conocimientos avanzados, sembrándoles desde muy temprana a edad aprovechar las herramientas intelectuales, lo que obliga a docentes y demás profesionales involucrados en la educación a mantenerse constantemente informados y actualizados de las nuevas herramientas vinculadas con los juegos digitales y el aprendizajes de los educandos.

Por tal razón se ha planteado en el presente tema de investigación “**JUEGOS EDUCATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES DIRIGIDOS A NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS**”. En tal virtud se examina que este asunto no se lo ha venido investigando y no se ha desarrollado en gran medida y nos va a servir como un referente elemental para trabajos de este tipo de investigación dentro del campo integral formativo educativo en los niños de la comunidad machaleña.

1.1.2 Localización del Problema Objeto de Estudio.

CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “Mi SENDERO” es un centro de desarrollo particular que cuenta con 165 niños una población párvul@s idóneos. El lugar es el siguiente:

- **JURISDICCIÓN:** EL ORO
- **REGIÓN:** MACHALA
- **Código AMIE:** 07H00002
- **Zona:** 07
- **Distrito:** 07D02
- **Circuito:** 07D02C12_15_21
- **Dirección:** GUSTAVO FEBRES CORDERO Y CIRCUVALACION NOR-ESTE
- **Directivo:** LIC. NORMA MUNOZ BALCÁZAR
- **Teléfono:** 2981827 – 094912956
- **Correo electrónico:** cdimisendero@yahoo.es

La búsqueda se concentra en los párvulos y en las educadoras parvularias de la sala de ingeniosos del centro de desarrollo infantil “Mi Sendero” de la ciudad de Machala.

1.1.3 Problema central.

¿De qué manera ayudan las practicas portátiles conforme a los principios didácticos en la instrucción de la enseñanza mediante la aplicación de la asignatura de ciencias naturales en las niños y niñas de la sala de ingeniosos del centro de desarrollo infantil Mi Sendero, con la finalidad de modernizar

los conocimientos vinculados a los juegos educativos y a generar espacios tecnológicos accesibles para el desarrollo intelectual de los párvulos de este centro formativo?

1.1.4 Problemas complementarios.

1. ¿Están facultados las docentes parvularias para laborar con juegos educativos móviles, con la finalidad de estimular la transformación de la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales?
2. ¿Qué singularidad debe tener una aplicación móvil para ser estimada como un instrumento educativo idóneo para transmitir el conocimiento y que genere gran interés por el estudio de las ciencias naturales en las y los niños de la sala de ingeniosos del centro de desarrollo infantil Mi Sendero de la ciudad de Machala?
3. ¿La destreza o curiosidad de los párvulos, estará preparada para asumir con responsabilidad el uso de un teléfono móvil o tablets en la sala de párvulos con la única intención de producir una amplitud virtual de formación en la disciplina de ciencias naturales?

1.1.5 Objetivos de Investigación.

1.1.5.1 Objetivo General

- ❖ Crear una plataforma Móvil, que faculte al infante tener acercamiento a la asignatura de ciencias naturales, a través de la implementación de un juego educativo en niños de 3 a 5 años para examinar en la insistencia del rendimiento de las destrezas cognitivas alcanzadas por los infantes del sitio de enseñanza inicial Mi Sendero.

1.1.5.2 Objetivos Específicos

- Impulsar el acercamiento parvulario a los nuevos conocimientos, prácticos y teóricos, mediante la implementación del uso de las TICs

en el momento que ellas deseen, para identificar una aplicación o juego móvil que mejore la enseñanza de las ciencias naturales.

- Adaptar a través de un proyecto piloto una App avanzada básicamente en juegos educativos a través de una aplicación móvil para teléfonos tipo Inteligente y tablets para el área de ciencias naturales, en las niñas y niños de la sala de ingeniosos del centro de desarrollo infantil Mi Sendero de la ciudad de Machala.
- Determinar cómo incide una aplicación móvil educativa en el aprendizaje de destrezas y habilidades innatas en las niñas y niños del centro de desarrollo infantil Mi Sendero.

1.1.6 Población y muestra

La integridad de esta exploración está integrada por las parvularias y los infantes de la sala de curiosos e ingeniosos del centro de desarrollo infantil “Mi sendero”

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.

En el suceso de esta tarea las unidades de investigación son las siguientes:

Tabla1

Unidades de Investigación

CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “MI SENDERO”	
POBLAMIENTO	N.-
Discípulos	28
Educadoras parvularias	2

Fuente: Tabla 1

Realizado: Autora

1.1.8 Estimación del tamaño y distribución de la muestra.

La dimensión de la integridad nos proporciona que la práctica de un enunciado nos refleje la capacidad de un modelo ejemplar, por ende se efectuó una participación habitual al conjunto de niños y niñas, transformado a nuestro universo estudiado al

mismo tiempo a toda una población que se logra una participación total de la sala educativa.

1.1.9 Características de la investigación

El vigente esfuerzo se regentara por los propios principios eruditos del modelo histórico, fundamentado con la metodología del Mobile learning.
(Pinedo, 2016)

“Su innovación tecnológica ha permitido que los especialistas visualicen y desarrollen paulatinamente sus potencialidades como valiosos recursos para la difusión de conocimientos, la educación y capacitación. Gracias a ello se han emprendido, entre otras actividades, campañas de salud pública, empoderamiento ciudadano o protección del medio ambiente e inclusive diseñado aplicaciones para su uso en experiencias de educación superior.”

La alteración científica que se han creado resultados de la finalización del periodo tecnológico intervienen decididamente en todo nuestro entorno sociocultural, logrando contribuir en la manera que tenemos de comunicarnos con los demás, estas circunstancias se presentan en nuestra elegancia diaria, en nuestro periodo de descanso, en el rendimiento, en la manera de instruirse y de prepararnos para mejorar nuestra calidad de vida.

Por ende nos beneficiamos enormemente de los procesadores ensamblados al internet, pero en los tiempos actuales las primicias técnicas penetran constantemente en nuestro propio entorno, en forma determinada hablamos de los teléfonos táctiles y aparatos digitales. En lo cual aquellos instrumentos se han presentado en cada uno de nuestros hogares, en los tiempos libres que no están vinculados a las labores formativas, entonces es imprescindible disponer que estos instrumentos nuevos o innovados de tecnología alcancen a contribuir fascinantes desempeños en el aprendizaje constructivo del infante. ¿No obstante que me permiten estos innovados instrumentos en el entorno formativo? En mi opinión expresaría que con la aplicación de estos aparatos táctiles estamos destrozando y apartando obsoletas técnicas de aprendizaje. Bajo este fundamento disfrutamos

de una comunicación ágil y eficaz en el sitio donde se produce los fenómenos que sirven en la enseñanza individualizada e integral del ser humano.

1.1.9.1 Enfoque de la investigación.

La presente investigación conlleva la aplicación del método histórico, por todo lo relevante a la cronología de las herramientas tecnológicas de los cambios, avances e inclusión en la educación regentado por la metodología del Mobile learning. Además el hipotético deductivo, porque parte desde el planteamiento de suposiciones y las comprobaciones justificadas en el trascurso de la investigación. Y por último el método dialectico al estudiar todos los fenómenos de la realidad orientados por el objeto de estudio.

En la necesidad de este punto se puede aclarar que la investigación es un proceso lógico sistemático que requiere un profundo estudio bibliográfico primeramente, para que se relacione y se extraiga a los referente teórico de mayor renombre con la finalidad de dar un carácter autentico y científico al estudio, estableciendo teorías que se fundamentan a la satisfacción de la duda proyectada. En la delimitación explicativa se centra en un gran reportaje, puesto que para poder alcanzar la investigación donde se efectuó la investigación, se ejecutaron formalidades y lineamientos permitidos dentro de la institución, que fueran semejante al normal cumplimiento del actuar diariamente de esta.

Es preciso reconocer que esta indagación fue más que nada una exploración en el campo teórico, la misma que en efecto para la adquisición de los antecedentes finales, me aprobaron que se demuestren datos reales que se efectuó y sintetizo en la perseverancia de las debidas encuestas aplicadas a las parvularias y guía de observación, lo nos permitió de manera idónea y asertiva vincularnos más al objeto de estudio planteado en la investigación.

1.1.9.2 Nivel o Alcance de la investigación.

Es indiscutible reconocer que se realizó una actuación oportuna y ordenada, por lo tanto para tal determinación se elaboró una proposición descriptiva, en la que se

caracteriza el objeto de estudio, la parte fundamental histórica y su influencias en los debidos entornos educativos y laborales para brindar las explicaciones necesarias que se relacionen con el objeto investigado, por ende en esencia de la investigación era imprescindible hacer por todas sus particularidades en qué grado a su forma de surgir en el objeto de estudio, Por lo que el nivel investigativo tiene sus lineamientos en lo descriptivo, aclaratorio, supervisor y propositivo dentro de la indagación previa.

Con este proyecto se pretende conocer si la aplicación de juegos educativos para dispositivos móviles en la asignatura de ciencias naturales es o no provechoso para el niño en la edad comprendida de 3 a 5 años, así mismo conocer en caso de ser positivo como se llega a mejorar la asimilación de conocimientos de forma interactiva y dinámica por parte del escolar.

1.1.9.3 Método de la investigación

En el enfoque metodológico fue por la calidad de la investigación, con lo cual se incorporó un grupo para reformar la especialidad metodológica entre las que aplique a esta investigación están: El método de investigación deductivo e inductivo, el método de investigación histórico, el estadístico, y el método científico respectivamente por ajustarse a un proyecto que escudriña un nivel científico y concreto, también de trasladar procedimiento empíricos integradores a la investigación cualitativa y operativa en el campo tecnológico.

Con la finalidad de aproximarnos al objeto de estudio, las técnicas de investigación escogidas para la participación fueron: La guía de observación participativa la cual me permitió calcular mediante una observación áulica y dimensional el aumento del talento en la asignatura de ciencias naturales a las niñas y niños de la sala de ingeniosos; la parvularia fue entrevistada mediante un dialogo que se mantuvo para conocer su juicio de esta aplicación móvil, en vista de lo anterior se debió concluir con una guía bibliográfica muy integro, que me condujo de manera eficaz hasta la obtención del desarrollo del objeto y la idónea propuesta de estudio. A lo largo de la evolución de la investigación científica se inició también un reconocimiento bibliográfico, lo cual fue la manera de respaldar las bases fundamentales para desenvolver mi proyecto del cual se menciona dentro de esta investigación tecnológica.

El testimonio bibliográfico recabado y seleccionado se lo aseguro en un archivo electrónico que me faculto la confección del informe final enmarcado en el marco referencial de esta investigación.

Mediante la preparación de este estudio y el progreso de esta idea que eficazmente examina una disyuntiva controversial en el empleo del propósito técnico digitalizado, en lo cual se estableció los objetivos viables y operacionales, dando lugar al proceso de captación de la información que me concedió de forma específica demostrar las interrogantes y aproximarnos a resolver las hipótesis que se plantearon dentro del proyecto.

Una vez logrado la nivelación en la indagación consistente y relevante, me obligue en la necesidad de establecer y seleccionar las respectivas unidades de investigación optimas, que me permitiera constituir los procedimientos conciliadores con los cuales se obtuvo un resultado eficiente, ya que gracias a la aplicación idéntica y veraz con la que fueron delineados por la investigadora proponente de este proyecto.

En las fases mencionadas se ejecutaron con la debida precisión necesitada para lis fines investigativos, entregando como resultado y la consecución de los mismos la acumulación de datos bibliográficos me permitió que los componentes del objeto de estudio fueran cualificados y cuantificados exhaustivamente, mediante un curso estadístico que también seleccione como parte integral de la metodología escogida para el desarrollo de este proyecto. Lo que permitió comprobar que las soluciones al problema planteado eran factibles con una solución real ejecutable, y no solo una idea engañosa o una proposición sin ningún vínculo investigativo procesal.

En la evolución de esta plataforma móvil el único motivo del objeto de estudio, fue el conocimiento del fenómeno del problema y descubierta las posibles resoluciones, se intentó desplegar una aplicación móvil, que fuera acomodable con los equipos inteligentes, tablets o Android, lo cual esta herramienta debe de estar en relevancia con casi todos los párvulos, ya que sus padres y madres de familia cuentan en su hogar con este tipo ciencia, por lo tanto no le es ajeno a ellos las aplicaciones móviles, que en algunos de estos casos debido a la curiosidad de los mismos manipulan preferiblemente mejor que los señores mayores.

“..Pensar en la actualidad que no se dé una interacción entre el sujeto y el objeto de conocimiento es inadmisibile. Si algo mueve la ciencia, es ese interactuar entre el objeto y el

sujeto, esa dinámica de los procesos es lo que genera los temas y los problemas de la ciencia. De aquí que este viejo y siempre nuevo enfoque cualitativo busque interrogarse por la realidad humana social y construirla conceptualmente, guiada siempre por un interés teórico y una postura epistemológica.” (Rodrigues, 2012)

La generosa destreza vivida como estudiante egresada en la carrera con mención en docencia en informática me permitió decidir la transcendencia que sujeta la adaptación e implementación de las aplicaciones móviles, para fomentar mis conocimientos integrales e interactivos y virtuales en la actualidad y por lo consecuente vivificar un interés genuino de instruirse y obtener un conocimiento ágil que le proporcione desarrollar las destrezas innatas de las niñas y niños, de la sala de ingeniosos del centro de desarrollo infantil “Mi Sendero”, perteneciente a la urbe del Cantón Machala, que es el recinto donde se me permitió el desarrollo, la vinculación y se implementó la investigación de campo.

1.1.9.4 Criterios de validez y confiabilidad de la investigación

Con la respectiva información verificada la directora del centro de desarrollo infantil Mi Sendero la Lic. Norma Muñoz Balcázar, confiando en la guía de observación aplicada a los párvulos que proporciono seguir con el proyecto. La información proporcionada por la parvularia que se la entrevisto tendremos que valorar su aporte fundamental, y para el final la aplicación del prototipo que sirvió para contrastar el desenlace con la verdad, en el cual la meta es confirmar la legitimidad y la seguridad en la vigente investigación, asegurándome que lo que se menciona sea cierto y este inmerso en una realidad objetiva.

Con la autenticidad y confidencialidad de los datos se conforman un fundamento trascendental en la oportuna investigación. Con los criterios de utilidad interna en la actual investigación me permitió manifestar un criterio obtenido del resultado de la triangulación investigativa de la guía de observación, la entrevista y la aplicación del prototipo que forman parte de las unidades de investigación en este proyecto.

1.1.10 Resultados de la investigación empírica

Completamente las docentes parvularias estiman que esta dinámica en el desarrollo de las actividades lúdicas del juego, está en concordancia con la metodología de trabajos y proyectos asimilados con los párvulos, ha funcionado correctamente gracias a una exhaustiva organización previa, y por eso han sabido adaptar este proyecto a otros realizados anteriormente de forma esporádica.

La parvularia menciona que siempre es motivador para los niñ@s la utilización de la tecnología en su ocupación de instrucción didáctica y al comienzo del proyecto es idóneo el trabajo con equipos Smartphone con un sistema Android es muy atractivo y dinamizador para todos los infantes, lo que se utilizó constantemente en los teléfonos inteligentes, porque con el juego planteado las imágenes son muy creativas que invitaban al niño a buscar los respectivos pares planteados y difundidos como era necesario a cada alumno.

Por tal motivo, el día que se realizaron una práctica en la sala, los niños expresaron gran curiosidad y destreza entre los teléfonos digitales. En nexos con la era tecnológica móvil que se nos avecina, que promueve constantemente la praxis educativa dentro del aula de clase la parvularia opina que es requerimiento muy indispensable para registrar información de forma rápida y asertiva, bajar fotografías, grabar imágenes, etc. Por lo que genera muchos aspectos dinámicos y menciona también que existen aspectos muy negativos. Es por ello que considera que se debe dar una educación digital desde la edad muy temprana y enseñarle al niño a utilizar los teléfonos móviles de manera debida, aprovechando al máximo los recursos tecnológicos, lo cual en un futuro cercano ya no se convertiría el teléfono móvil en una distracción, más bien en una necesidad por aprender o investigar lo referente para enriquecer sus conocimientos.

1.1.10.1. Resultados de la encuesta aplicadas a la maestras parvularias del Centro de desarrollo infantil “Mi Sendero”

- ❖ ¿Alguna vez ud como docente parvularia ha utilizado un juego educativo en un teléfono o Tablet dentro de su sala de clase?

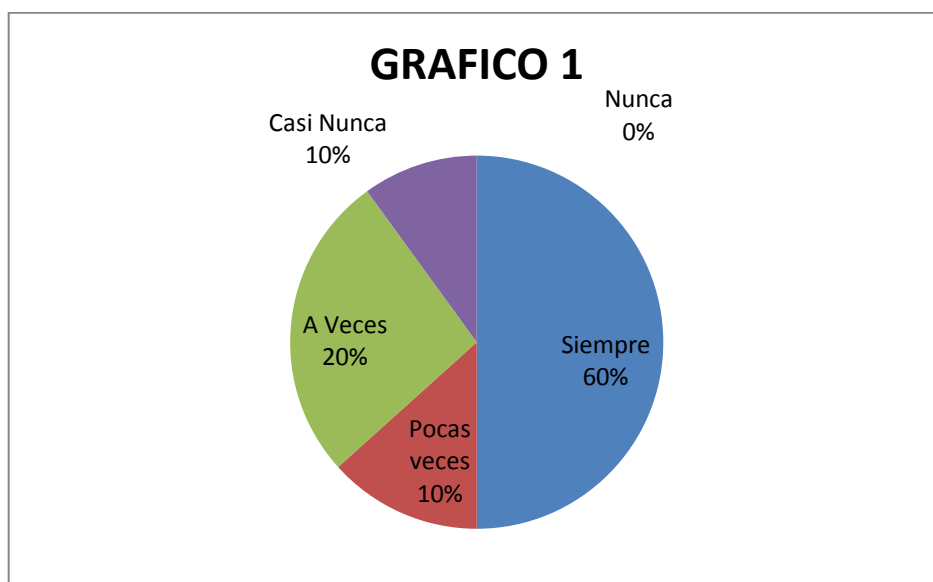
TABLA N.- 1

Juego Educativo en un teléfono o Tablet

ALTERNATIVAS	CANTIDAD	RESULTADO
Siempre	6	60%
A veces	2	20%
Pocas Veces	1	10%
Casi Nunca	1	10%
Nunca	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autoras



Fuente: Tabla No 1

Elaboración: Autoras

Análisis:

De acuerdo con los resultados obtenidos a las docentes el 60% de ellas menciona que ha utilizado algún juego educativo digital de un juego educativo a través de un aparato digital, entre tanto que un 20% nos menciona que a veces han usado, el 10% nos indica que pocas veces han utilizado, mientras un 10% casi nunca lo ha usado.

Interpretación:

Según la encuesta realizada a las docentes parvularias del Centro de desarrollo Infantil “Mi Sendero” mencionan que siempre han utilizado un juego educativo digital, lo cual se concluye que en un 60% de los niños lo han ejecutado constantemente y que si tienen conocimiento de jugar de manera educativa a través de un teléfono o Tablet, entretanto que en un 20% nos indica que a veces han usado, un 10% pocas veces han utilizado y mientras que un 10% casi nunca lo ha usado.

❖ ¿Cómo emplea ud los juegos educativos en el aprendizaje de sus párvulos?

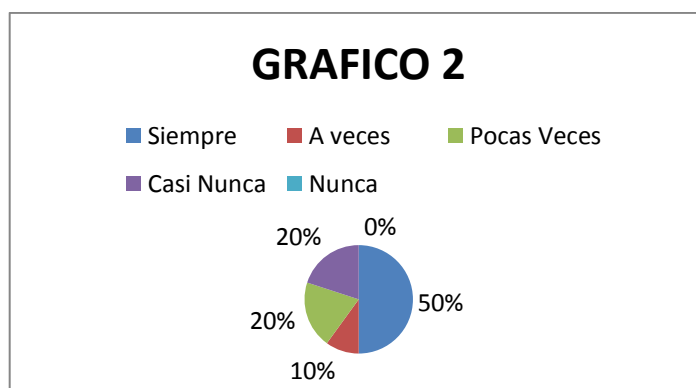
TABLA N.- 2

Empleo de un Juego educativo en un teléfono o Tablet.

Opción	CANTIDAD	RESULTADO
Siempre	5	50%
A veces	1	10%
Pocas Veces	2	20%
Casi Nunca	2	20%
Nunca	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autora



Fuente: Tabla No 2

Elaboración: Autoras

Análisis:

De acuerdo a los resultados brindado por las parvularias del centro el 50% de ellas emplean juegos educativos a través de un juego digital, entre tanto que el 20% nos indica que pocas veces interactúan a través de un teléfono táctil, otro 20% lo efectúa en raras ocasiones y el 10% nos indica que a veces emplean estos juegos a través de un teléfono o Tablet.

Interpretación:

En las encuestas aplicadas a las parvularias del Centro de desarrollo Infantil “Mi Sendero” se evidencio que el 60% de las parvularias nos indicaron que constantemente vinculan los juegos en dispositivos móviles, entre tanto que en un 20% nos indica que pocas veces realizan dicho bienestar en la agilidad mental, otro 20% casi nunca lo hace y el 10% nos indica que a veces han jugado en teléfono o Tablet.

❖ **¿Con que frecuencia es aceptado el juego educativo por los párvulos?**

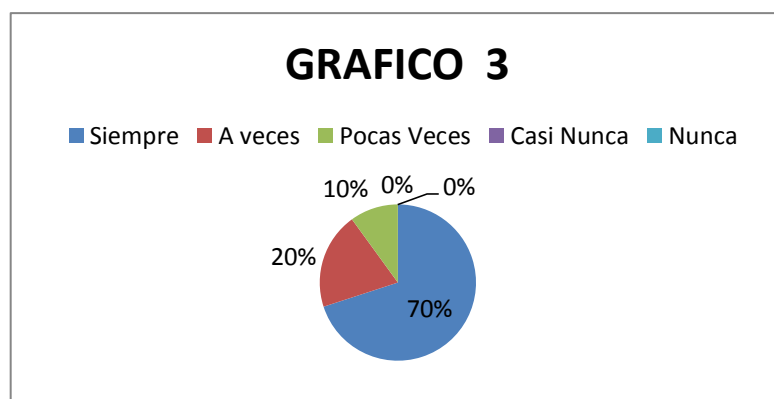
TABLA N.- 3

Frecuencia de aceptación de los Juegos educativos en un teléfono o Tablet

OPCIONES	CANTIDAD	RESULTADO
Siempre	7	70%
A veces	2	20%
Pocas Veces	1	10%
Casi Nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autora



Fuente: Tabla No 3

Elaboración: Autora

Análisis:

Revisando el grafico de los resultados obtenidos a las parvularias, nos informa que un 70% con frecuencia es aceptado los juegos móviles en un teléfono o Tablet como material complementario para el aprendizaje, mientras que el 20% nos indica que a veces es aceptado el juego a través de un teléfono o Tablet, y el 10% nos indica que pocas veces les gusta ser aceptado e interactuar el aprendizaje a través de un teléfono o Tablet.

Interpretación:

De las encuestas realizadas a las parvularias del Centro de Atención Infantil “Mi Sendero” se pudo apreciar que el 70% establece con frecuencia se interesan por jugar en dispositivos móviles, mientras el 20% nos indica que a veces les gustaría realizar dicha actividad, y el 10% nos indica que pocas veces han pensado en adaptar un juego digital en teléfono o Tablet, como refuerzo complementario en el aprendizaje.

1.1.10.2. Resultado de la guía de observación aplicada a las docentes parvularias del Centro de desarrollo Infantil “Mi Sendero”

Al aplicar los métodos de la observación y la encuesta se pudo denotar que la mayoría de los párvulos, pierden el interés por aprender al recibir las clases por el mismo estilo de enseñanza tradicional donde el docente solo usa el libro, colores y hojas. En los resultados arrojados por las encuestas aplicadas a las parvularias muestran que mantienen un interés general para enseñar con una herramienta tecnológica el cual nos realiza una apreciación, que este nuevo enfoque es el de aplicar nuevas metodologías de enseñanza en su sala de clases.

1.2 Establecimiento Requerimientos.

1.2.1 Descripción de los Requerimientos

Con el aprendizaje móvil se desarrolla un procedimiento con el único fin de vincular el compromiso social con la asimilación de conocimientos, las aptitudes, las destrezas innatas y los valores culturales. A través de este proceso se organiza una ilustración muy didáctica al servicio de nuestra sociedad, argumentado en un solo proyecto estructurado donde los infantes aprenden a cultivar sus habilidades innatas y a trabajar sobre sus necesidades reales del entorno, con la finalidad de mejorar sus destrezas y aptitudes en la asignatura de ciencias naturales.

Se identifica la necesidad de fomentar la implicación efectiva de los niños con el estudio de su ejercitamiento mental, motivo por el cual se capitaliza la innovación en los colores, lo que nos brinda un recurso técnico muy llamativo para los niños que lo vincula con distintos juegos para llamar su atención: Los teléfonos digitales y dispositivos móviles en general. Bajo este supuesto mi proposición pedagógica absorbida, humildemente en estos hábitos que se conjuga en los siguientes requisitos:

- Aplicación de destreza digital (TúMemoria)
- Teléfonos Digitales (Smartphone) o Tablets tipo Android)
- Grupo de individuos investigados (niñas y niños de la sala de ingeniosos)

1.2.1 Justificación del requerimiento a satisfacer.

Las recientes investigaciones efectuadas implican un gran interés de parte de la expositora, por la formación culta y académica e integral recibida oportunamente a lo largo de su vida, ya que al ser preparada como docente en el área de informática, los temas formativos seleccionado a las nuevas tecnologías, constituyen un alto interés trascendental para la autora del presente trabajo de estudio. Enmarcado en un holgado margen de utilidad que representa el apropiado uso de las aplicaciones portátiles en la preparación y el aprendizaje actual de los niños en nuestra sociedad.

El propósito que se efectuó en esta exploración bibliográfica se apoyó en el hecho de producir un folleto que en un venidero futuro cercano se convierta en un venero de asesoramiento para otros colegas investigadores, que anhelan profundizar

más en este modelo, vinculada con la tecnología digital también adentro del progreso de esta tesis se localiza una gran inclinación para desarrollar instrumento real que sirva de aplicación móvil, la misma que no se quede en una propuesta nada más sí no que se la emplee para transformar el aprendizaje virtual e interactivo con nuestra realidad.

Es de vital importancia apropiarse de la tecnología como una herramienta muy dúctil y dócil, que vaya superando con su uso el obsoleto pasado, lo que a medida se vienen provocando grandes avances científicos y tecnológicos aplicados a la educación integral, así mismo se iría renovando y agilitando las Tics dentro de nuestro contexto, así como por anécdota cuando apareció el uso del papel la escritura se hizo más elemental y fluida para comunicarnos mutuamente, o sin remontarnos cuando surgió la imprenta los ejemplares se transformaron en algo muy útil y público y con enorme valor cultural, con la aparición de las primeras máquinas mecánicas los textos surgieron de forma más universal dentro de una sociedad globalizada, para terminar debo nombrar la decadencia en las computadoras de escritorio y como un logro imperativo las transformaciones tecnológicas digitales de un sistema informático idóneo, bajo este principio la ilustración juntará a la sociedad y el desconocimiento táctil será poco vulnerable en la justicia de la educación, por ende cuando dialogamos de las adaptaciones y aplicaciones móviles, esta resulta ser muy original lo que resalta en un nuevo sistema de mejora e innovación en la enseñanza y el aprendizaje intenso, en los niveles formativos de la educación de niños y niñas de nuestra sociedad machaleña.

Por ende se deduce en el momento que se habla de recursos didácticos con el fin transmitir el conocimiento, no solo se debe concentrar en el uso de libros clásicos o borradores, más bien observemos que se manifiesta en este párrafo.

Según (Tomlinson, 2012)" se considera material didáctico aquel que se puede utilizar para facilitar el aprendizaje de una lengua" (p. 143).

Persistiendo en mi tema, y a los inicios de esta investigación académica, no seré yo quien aborde este estudio ya mencionado en el desarrollo del uso de la tecnología digital, en la cual se anhela implementar un mecanismo móvil que permita elaborar la respectiva rentabilidad en el campo educativo y en su configuración académica integral, en la actualidad se busca difundir un espacio de debate técnico entre las docentes

parvularias y los padres y madres de familia, donde surjan algunas novedades y de donde se genere innovaciones digitales que mejoren el aprendizaje dentro y fuera de la sala de clases.

Las características del presente estudio explorativo estará administrado y guiado para que difunda una labor positiva en los infantes del centro de desarrollo infantil Mi sendero, que es donde se originó la indagación previa desde un principio, generando el adelanto argumental de mi tesis y aplicando el prototipo de juego digital, por lo que es preciso determinar constantemente a las personas que no toleren cierto tipo de mudanza en la era tecnológica, la cual se deben dar, partiendo del reto de ilustrar y moldear a las personas que vienen cargados de paradigmas antiguos, que no les faculta transformar el pensamiento o la novedad a las generaciones y que establezcan una brecha hacia a una educación de calidad.

La variedad de esta labor investigativa es posible desde un conjunto de principios con numerosas y surtida información bibliográfica e informática, lo cual le permitirá acceder a los estudios elementales que me proporcionaron un marco teórico lógico en la interpretación de esta investigación, además la proponente meticulosamente se preparó, con el aprendizaje recibido en la unidad académica de la universidad Técnica de Machala, me permitió efectuar una investigación espontánea y experimental, que sea muy dinámica y de mucho provecho en las futuras investigaciones, igualmente me pude financiar con los medios económicos suficientes para lograr los objetivos planteados en el inicio de su trabajo investigativo.

1.3.1 Marco Referencial.

1.3.1.1 Referencia Conceptuales.

¿Que son los Juegos educativos Digitales?

Huizinga (2007)

“El juego es una actividad realizada dentro de un límite de espacio y tiempo, estuvo de acuerdo con la misma libertad reglas, provista de un fin en sí mismo, y acompañado por una conciencia diferencia enseñanzas y alegría sentimiento a través de la vida cotidiana

Los juegos educativos digitales pueden ser un agregador de contenidos para la enseñanza y el proceso de aprendizaje

En el aula, ligado a la cultura de la sostenibilidad. Sin embargo, es evidente - como lo han hecho”.

El juego ”juega con tu memoria” nos permitirá observar como los niños interactúan y desarrollan habilidades medida que pasa el tiempo la tecnología va adquiriendo más importancia dentro de la sociedad y del individuo, ya que esto le permite estar al tanto de todo, de comunicarse, de relacionarse con los demás y hace que el individuo se convierta en más investigativo y aprenda a asimilar los conocimientos de manera rápida y afectiva, utilizando en cada momento la tecnología como un medio de aprendizaje en su vida diaria.

Juego Móvil. Expuesto (Alejandra Beatriz | Challiol, 2012),

“Los Juegos Educativos Móviles basados en posicionamiento constituyen un tipo particular de Aplicación Móvil y cuentan con características propias que los identifican. Son creados con objetivos educativos y se emplean como una herramienta en el proceso de aprendizaje por considerarse un elemento motivador para el alumno en dicho proceso. En este trabajo se propone una Guía para la Conceptualización de Juegos Educativos Móviles basados en posicionamiento. Esta conceptualización contempla dos capas, la capa de contenido educativo y la capa de movilidad, a fin de lograr el recursos de las mismas brindando flexibilidad en su composición”

(Rosales, 2013)

“En la actualidad la telefonía celular se ha desarrollado de forma acelerada. Estos dispositivos integran un gran número de funcionalidades y son capaces de ejecutar potentes aplicaciones.

Entre los resultados alcanzados por la línea “Aplicaciones J2ME[1] para Dispositivos Móviles” de la Facultad Regional Granma, se encuentra el “Generador de Aplicaciones J2ME para dispositivos móviles”, producto que agiliza el proceso de diseño y creación de tres categorías de aplicaciones, la cual tiene como objeto social la promoción histórica, cultural y económica de la región con la cual se emplee”.

Característica de juegos digitales.

Una de las características más resaltantes que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no interesa seguir jugando. Es ésta particularidad presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica.

El juego, de acuerdo a lo expuesto por Díaz (2002) presenta las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre.
- No tiene interés material.
- Se desarrolla con orden.
- El juego manifiesta regularidad y consistencia.
- Tiene límites que la propia trama establece.
- Se auto promueve.
- Es un espacio liberador.
- El juego no aburre.
- Es una fantasía hecha realidad.
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción.
- Se expresa en un tiempo y un espacio.
- El juego no es una ficción absoluta.
- Puede ser individual o social.
- Es evolutivo.
- Es una forma de comunicación.
- Es original.

1.3.1.2 Estado de Arte.

En el desarrollo de juegos educativos móviles para niños de 3 a 4 años nos permite que los párvulos interactúen sus conocimientos y los vincule con su realidad, reforzando sus capacidades y destrezas en el área de ciencias naturales, lo que nos permitiría contrastar con las investigaciones y el nivel de conocimiento asimilado anteriormente con su medio y su vínculo real, generando dentro de la sala un aprendizaje integral y dinámico a través del juego

Es importante recalcar que los juegos educativos digitales despiertan la curiosidad y la motivación por aprender de forma interactiva, generalmente con vínculos individualizados entre las imágenes y su medio social , utilizando una metodología única denominada el móvil learning la cual radica que jugando me permito aprender más, demostrando mis conocimientos innatos y mis destrezas con el fin de apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje de manera integral que permita una evaluación cualitativa y cuantitativa.

1.2.1.1.1 Aprendizaje basado en juegos.

Es importante comprender como en una maravilla se combina el estudio con distintos instrumentos notables de entretenimiento, entrelazando el uso exclusivo de los instrumentos táctiles, con la finalidad de proteger e instruir en la ilustración didáctica. Para este motivo se estima que:

(Charlier O. W., 2012) *"una manera eficaz para motivar al alumno y para que el estudiante participe en experiencias de aprendizaje activo"*

Este aprendizaje está clasificado como una especialidad de los juegos que se ocupa de asumir los objetivos de aprendizaje desde otros dominios. Estos están proyectados con el fin de equilibrar las aulas, dando estrategias innovadoras que potencien un espacio para que el niño se lo estimule con aprender-jugar y al mismo tiempo le permita resolver problemas de la vida cotidiana.

1.3.2 Ventaja Competitiva del prototipo

El importante distinguir que al diferenciar esta aplicación digital se conocerá cuáles son los defectos y las virtudes, en este caso de ser plenamente definidas en la

necesidad de los infantes, me enfocare en darle mayores ventajas al efectuar la búsqueda de la pareja requerida en la aplicación, renovando un interés adecuado en la preparación, de las ciencias naturales, por tanto esta aplicación móvil es un recurso didáctico eficaz e idóneo que se pudo comprobar dentro de la sala de ingeniosos.

La veracidad en la adquisición de esta aplicación móvil que beneficia a los infantes de 3 a 5 años de edad, me llevo a impulsar un estudio participativo y comunitario, en donde la docente parvularia se transformó en una interventora y guía procesal en esta dimensión educativa y derivo la utilidad que genera el juego interactivo, estableciendo de esta manera la necesidad de este recurso, para que se convierta en una herramienta pedagógica, y por la tanto se lo deje de llamar un distractor en la sala de clase en los centros de desarrollo infantil, sean públicos o privados.

Este juego educativo digital como herramienta tecnológica en el centro de desarrollo infantil “Mi sendero” promueve la construcción del conocimiento, beneficiando a las parvularias, al modificar las metodologías de enseñanza, y usar las TIC’s, para fomentar los aprendizajes significativos, despertando el interés por aprender y a los niños por ser partícipes de su propio aprendizaje.

La consecución de la aplicación móvil en los párvulos llevo a promover la curiosidad participativa y comunitaria, en este proceso además de dar una dimensión más educativa y pedagógica los juegos móviles, se han ido estableciendo como un recurso para el desarrollo de la psicomotricidad, esta herramienta didáctica que promueva el desarrollo integral del conocimiento hacia una educación de calidad y calidez.

CAPÍTULO II.

DESARROLLO DEL PROTOTIPO.

2.1 Descripción del prototipo tecnológico.

En este capítulo presentamos los resultados de la primera fase del proyecto que está relacionado con el diseño del juego (juega con Tu Memoria)

Este capítulo está dividido en descripción del prototipo científico. Argumentación teórica, objetivos y diseño del ejemplar. Confección y ensambladura del ejemplar del juego. En la primera fase se define los aspectos de la aplicación y se identifican las entidades y los actores que forman parte de este juego. Finalmente, se describen los elementos que conformarán la interfaz gráfica del prototipo y los detalles de la arquitectura del sistema a implementar.

2.1.1 Destinario

La presente aplicación será utilizada por las tías en la salas de los ingeniosas y curiosos de centro de desarrollo infantil “Mi Sendero” para la evaluación de sus escolares. Este recurso didáctico servirá para valorar la capacidad de los temas vistos en la asignatura de ciencias naturales.

2.1.2 Características del usuario.

En la adecuada utilización de este servicio debemos saber varias de las particularidades o aspectos del beneficiario que pueden intervenir de manera directa o indirectamente en el progreso de la aplicación.

Docente Parvularia:

- Ámbito en el contenidos de CC.NN. para la estimulación temprana
- Entendimiento de los Recursos Digitales.
- Discernimiento de las Redes Sociales.

Párvulos:

- Incitación para el uso de Smartphone y tablets
- Capacidad para utilizar en los Recursos Digitales.
- Facultad táctil para desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa

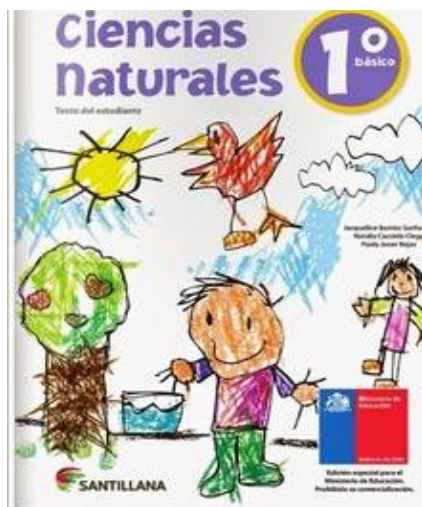
2.1.2 Área y contenido

Los temas escogidos están acorde con los que otorga el Ministerio de Educación para los infantes de sala de ingeniosos: Entre los temas primordiales tenemos:

- El Reino Animal
- Reino vegetal
- La atmósfera
- Las partes del cuerpo humano

2.1.2.1 Libro de ciencias naturales

Grafico N°3



2.1.2.2 Problema.

¿QUÉ TIPOS DE JUEGOS EDUCATIVOS DESARROLLADOS EN DISPOSITIVOS MOVILES PERMITIRÁN INTERACTUAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CCNN PARA LOS NIÑOS DE LA SALA DE INGENIOSOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL MI SENDERO?

Es latente el problema de la enseñanza - aprendizaje de las CC.NN. en nuestro ciudad y en el país, el cual se solicita de innovada estrategias para obtener que el infante se impresione para ejercitarse en ciencias naturales. Varios fundamentos en esta problemática: Déficit por aprender en la especialidad de ciencias naturales, carencia de un entorno real con su medio, detectar los aspectos inadecuados, confusiones e inconsistencias en el material que leen, identificar el contenido crítico de lo que leen, codificar información fonológica en la memoria a largo plazo.

Este esfuerzo radica en una proposición dinámica basada en el empleo de una plataforma de juego en multimedia con el fin de desarrollar un aprendizaje idóneo de contenidos dados por el docente, ya que el párvulo al ver que el docente utiliza las TIC's se siente con mucha curiosidad por saber qué es lo que ha preparado su tía recreadora para enseñarle los nuevos conocimientos y destrezas

2.1.3.2 Condiciones del uso de la aplicación móvil.

La ejecución del juego educativo está destinada para posibilitar desiguales procesos en el sistema educativo, entre los que debo mencionar en el proceso interactivo de la enseñanza y el aprendizaje vinculando la práctica laboral, la psicomotricidad fina y gruesa y la concentración. Admitiendo incorporar todo esto a los sistemas digitados como medio para favorecer los procedimientos formativos que abarcan: El encuadre, objetivos, temas, procedimiento, métodos y la valoración en las ciencias naturales.

La proposición del diseño del juego educativo juega con Tu Memoria permite valorar varias agrupaciones de los contenidos de la disciplina para el sustento de la docente parvularia.

Este instrumento de dominio será usado desde cualquier dispositivo móvil & pc con y sin acceso a internet sin importar sus características.

2.2 Fundamentación teórica del Protipo.

Para el desarrollo del juego educativo debemos considerar 3 elementos fundamentales: la estructura y el modelo de aprendizaje, las destrezas y habilidades. La estructura es el entorno donde se diseña de manera creativa y didáctica las actividades con lenguaje apropiados para niñ@s en el patrón de estudio, lo cual debe de estar

encuadrado a los objetivos parciales en el adiestramiento de los temas seleccionados con la destrezas es la agilidad motora que desarrolla para algún trabajo o tarea la habilidad es su capacidad para realizar una labor de forma efectiva y eficiente. Esta puede ser innata o aprendida.

(Martinez, 2013) Manifiestan:

Para desarrollar plenamente la competencia en el tratamiento de la información y la competencia digital hay que insistir en que la información en sí no lleva directamente al conocimiento. Transformar la información en conocimiento exige unas destrezas de razonamiento para organizar la información, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad. (p. 101)

Una de las mejores satisfacciones del individuo es hacer algo con esfuerzo y dedicación tomando en cuenta a cada momento su conocimiento como un arma poderosa para poder lograr lo que se propone, es por eso que los juegos educativos digitales desarrollan la experiencia y ayuda a la creatividad del niño, desde la edad muy temprana ya sea de una forma tan natural.

Tu memoria App es una aplicación de juego portátil sencillo y con un acceso muy óptimo para los infantes en etapa preescolar desde el preinicial, su fuente básica fundamental es de imágenes del libro de ciencias naturales del actual régimen educativo, esta plataforma móvil es compaginable con, Smartphone, Tablet, android, y black Berry. Su confección le permite al infante establecer una costumbre singular en una verdadera realidad, aplicándolo en el desarrollo su ingenio y destrezas en relación con las ciencias naturales y las partes fundamentales de su cuerpo.

2.2.1 El celular como recurso pedagógico.

En la actualidad el teléfono táctil o móvil ya no es un sencillo aparato en el cual se recibe y se realiza llamadas o comunicación que era su función original por lo que se lo creo, Este instrumento se transformó hasta en un aparato digital de mucha relevancia, plenamente diverso en el centro de despojarse en varios casos de una cámara web o de un mp4. Las terminales son pequeños centros de comunicación y almacenamiento. Por

ende su materia se hace muy fuerte es su uso popularizado, enumerando sus virtudes, en el cual se puede argumentar que el uso del mismo se da en la asignación de un móvil por persona en algunos de los casos, entre ellos Ecuador donde se concentra varias listas de telefonía móvil reconocidas por los ciudadanos que posee nuestra nación. La rentabilidad de este instrumento en la formación académica enumera más provecho en la se puede pensar dentro de nuestro contexto social.

Seguro que en algún momento algún docente o profesional en el campo educativo ha indicado que se le fue la conexión a internet, o se me colgó mi teléfono o mi lapto, en la mayoría de los casos en el laboratorio hay un ordenador para cada 10 alumnos, los mismos argumentan que mi unidad educativa está en un desierto digital, otros establecimientos en cambio hacen uso desproporcionado o lo emplean para navegar en las redes sociales. Estas disposiciones puede que nos hagan renunciar a la aplicación de la tecnología y la comunicación digital en la sala de clase.

Al concluir la jornada cuando se escucha el sonar del timbre a la salida de los alumnos escuchamos a unos pulgares rapidísimos de los jóvenes que se apresuran para prender y manipular sus pequeños artefactos guardados en un lugar que no han sido vistos por la directora del plantel. Estos fantásticos instrumentos son el secreto para el interaprendizaje. Probablemente por déficit técnico o por costumbre no nos damos cuenta de que este instrumento móvil o táctil representa el 99.99% de los casos una cámara de fotos, un videojuego, un porta documento digital o un mp3.

En nuestro país los aparatos táctiles se han ubicado en algo muy comerciable y didáctico cómodo en su uso. De esta manera veamos que nos dice el acuerdo de los distritos para utilizar los teléfonos celulares, digitales en la sala de clase.

Según (El acuerdo Ministerial 0070-14 en su articulo,2, 2014) “Sin embargo para poder emplear este tipo de herramienta y por ende al influir en este tipo de Tics los cuales ya están legalmente establecido por los superiores y directivos del ministerio de educación, dentro de los planteles educativos o centros desarrollo infantil sean estos públicos o privados el uso del teléfono móvil es restringido o definitivamente prohibido, debido al mal uso que le dan los niños y jóvenes que se

educan en los distintos centro de desarrollo educativo de nuestra sociedad.

2.2.2 El aprendizaje móvil

En la realidad la educación actual encara grandes variaciones en el pasar de los días, muchas de estas variaciones están vinculadas con la utilización de tecnología digital y las redes sociales, los juegos integrativos e interactivos y el internet.

(Unesco , 2012) *”el uso de la tecnología en el ámbito educativo como e-móvil Muchas iniciativas de aprendizaje móvil en América Latina buscan aprovechar la portabilidad, la ubicuidad y la conectividad proporcionada por las tecnologías móviles para aumentar el acceso de estudiantes y profesores a oportunidades educativas y mejorar la calidad de las experiencias de aprendizaje.”*

Sin embargo para muchos niños, jóvenes y adultos, los teléfonos móviles a más de ser un instrumento para el estudio, este instrumento ya dejo de ser un distractor en la sala de clase, proveniente así que los infantes aprenden lo que necesitan del instrumento táctil, vinculándolo al uso del móvil dentro de su ambiente estimando de forma firme el pretexto en la comodidad del ejemplar digital sin producir algún despiste. Sin retención alguna se han olvidado del potencial que los niños poseen para imaginar un nuevo mundo de instrucciones, y que el aprendizaje sea rápido, ágil y efectivo de una gama de accesos muy amplia y variada en el conocimiento.

Se puede declarar en forma absoluta que el infante porta su teléfono digital al centro de estudio así como lleva sus compendios en su bolsa.

““Facilitar el acceso móvil a los recursos educativos digitales que ya están desarrollados permitiría aumentar la utilidad de estos recursos así como promover el uso de teléfonos móviles con fines educativos.” (UNESCO, 2012)

2.2.3 Ventajas del aprendizaje móvil

Al utilizar los instrumentos tecnológicos de manera eficaz y adecuada entre los infantes en su etapa preinicial lo estamos vinculando con el Mobile Learning que es el aprendizaje libre o el aprendizaje espontaneo en movimiento, el cual entre su propuesta metodológica es generar una nueva estrategia de aprendizaje, el cual se pretendió a

definir en el uso del gran potencial creativo de estos instrumentos táctiles y lograr su utilización idónea y oportuna en el refuerzo de los conocimientos, despertando la capacidad intelectual del niño en su inicio de su escolaridad.

El 75% entre los infantes de edades comprendidas entre 4 y 5 años, utiliza frecuentemente el celular móvil propio o de sus padres, este estudio demuestra que paulatinamente se incrementa mucho más entre las edades 10 a 12 años. Estos son los resultados de una investigación obtenidos de la utilización de las tics en los centros de desarrollos infantiles, centros escolares y los hogares, por lo que esta cifra es muy alentadora, reflejan la vinculación de estos instrumentos que están alcanzados un enorme nivel de aceptación en la niñez y la juventud de nuestro país.

El constante interés por parte de los infantes en la tecnología digital, que continuamente se afirma altamente en el desarrollo intelectual del niño, como un elemento necesario para el refuerzo de sus conocimientos, es también la que ocasiona distracciones en clase, pero es preciso también reconocer que las visiones actuales en la investigación científica, proponen modificar esta observación por una generadora que lo lleve a poner en marcha de forma clara y precisa: Cambiando un sinnúmero de paradigmas obsoletos que en vez de prohibirse el uso de los dispositivos móviles en los centros de desarrollo infantil se los promueva a interactuar con este potencial, con el fin de integrar el desarrollo de sus capacidades cognitivas con el medio social donde el infante comienza a dar su primeros pasos y asegurando desde muy temprana edad tenga una educación de calidad con calidez. Conforme (cGraw-Hill Education, 2010).

- ✓ Mejora de la retención: debido a que es justo a tiempo, tarea a mano y personalizado para el alumno.
- ✓ Eficiencia: El aprendizaje móvil es muy eficiente debido a la portabilidad de las fuentes de información proporcionada por conectividad en cualquier momento y lugar.
- ✓ Ahorro de costos: los dispositivos móviles necesarios, en la mayoría de los casos, ya los tienen los usuarios potenciales. También hay ahorro debido a la reducción de las necesidades de espacio para salón de clases y de viaje del personal y de los alumnos.
- ✓ Ahorro de tiempo: el aprendizaje móvil es casi inmediato, no hay necesidad de programar clases sobre un tema o esperar para una presentación.

- ✓ Aumento de la colaboración y de las comunidades: pueden formar una comunidad de práctica que de soporte todos los participantes con la información oportuna que sea necesaria.
- ✓ Diseño más granular: El contenido de m-learning, por necesidad, se formatea de diferente manera, lo que se envía al aprendiz debe ser producido en pequeñas piezas de información. Información actualizada: el m-learning es dinámico. Siempre están disponibles expertos en línea y fuentes actualizadas.
- ✓ Personalización: El m-learning es individual. Los aprendices seleccionan las actividades según su background en el momento de su elección.
- ✓ Integralidad: El aprendizaje móvil es muy amplio. Proporciona eventos de aprendizaje de muchas fuentes, lo que permite a los aprendices seleccionar un formato favorito, el método de aprendizaje, o el proveedor de instrucción.

En la noble y virtual experiencia de la e-móvil enriquece, anima y brinda creatividad en la diversidad de la enseñanza, transformando este mundo en algo más alcanzable para los niños y estudiantes, acercando a los maestros y a sus discípulos con el fin de cambiar la educación antigua y memorista, logrando que el infante acepte los nuevos conocimientos virtuales y el hábito educativo en el instante que el desee sin restricciones ni horarios, cultivando en el la destreza y la incorporación en la nueva era digital que actualmente se vive, lo que facilita al pequeño en las actividades extracurriculares, involucrando en las actividades a la docente parvularia para que incluya la agilidad del e-móvil en la sala de clase y en especial el uso de imágenes que es de donde más aprende el niño.

2.3 Objetivos del prototipo.

Objetivos General.

- ✓ Diseñar una aplicación móvil digital para dispositivos telefónicos y Tablets a través del juego interactivo con el fin de reforzar académicamente la asignatura de ciencias naturales en los niños niñas de la sala de ingeniosos del centro de desarrollo infantil Mi Sendero de la ciudad de Machala.

Objetivos Específicos

- ✓ Impulsar una cultura del empleo apropiado en los dispositivos móviles, desde muy temprana edad con fines didácticos y muy lucrativos.
- ✓ Activar en el camino de la modernización tenaz los requerimientos didácticos que brinde un acierto real en niños como en las maestras parvularias de la educación preinicial y básica.
- ✓ Motivar que el estudio de las ciencias naturales sea una materia de aprendizaje entretenida mediante una guía completa de imágenes y de fácil abstracción a través de los dispositivos móviles con el fin de establecer el principio jugando aprendo.

2.3.1 Diseño del prototipo.

Luego de fijar el proyecto, se realizó un diseño para poder imaginar de cómo se realizará nuestro juego educativo luego de aprobado el mismo se empieza a estructurarlo y queda de la siguiente manera.

2.3.2 Estructura General.

GRÁFICO N° 4

Estructura General del aplicación móvil Juega con tu memoria



Fuente: Datos de la investigación

Autora: Mariuxi Torres

TEMA: REINO VEGETAL

- El Tema Principal Reino Vegetal
- la parte izquierda tiene el botón cerrar
- en la parte derecha retornar a la actividad

2.3.3 Navegación de opciones.

	Opción jugar da inicio a las actividades del juego.
	Opción continuar en esta opción se detalla si el niño dese continuar con la actividad.
	Opción cerrar cierra la actividad que se está ejecutando.
	Opción regresar nos permite regresar a la actividad anterior
	Esta opción nos permite ir al inicio del juego.
	Opción salir como su palabra lo dice sale de la aplicación.

2.4 Ejecución y/o ensamble del prototipo

En la ejecución de este proyecto se examinó que se debe nacionalizar los temas con la aplicación, de tal manera se procedió a elaborar una hoja de ruta transparente e idónea con el único fin el de llegar a la solución del problema sugerido. En el camino encontraremos algunas trabas y serán de hecho algo muy común como lo expone: (Unesco, 2012), *“El aprendizaje móvil – aprendizaje usando tecnologías móviles – tiene el potencial de atenuar algunas de las desigualdades sociales presentes en los sistemas educativos de la región a través del aumento del acceso de docentes y alumnos a recursos y programas educativos y posiblemente mejorando también la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.”*

En el momento que se llegó a la distinción de restringir los niveles sociales de una aplicación, terminantemente se tiene que realizar la valoración de dispositivos reales en el proyecto, en esta escena se nos proporciona conocer de primera mano el beneficio y la facilidad en la conducción y el uso de la aplicación móvil en los párvulos.

“Dispositivos reales: deben hacerse pruebas de campo en equipos reales para medir el desempeño y el rendimiento del aplicativo. Si se encuentran fallas en el tiempo de ejecución, si el software no cumple con los requerimientos especificados, o si el cliente solicita un cambio de última hora, hay que regresar a la fase de diseño para reestructurar y solucionar el inconveniente presentad” (Gasca, Camargo, & Medina, 2013)

Ya efectuadas la valoración necesarias, se entendió que tipo plataforma es la apropiada para App móvil, por lo consiguiente se la implementara en las actividades académicas de los párvulos de la sala de ingeniosos.

“El desarrollo para aplicaciones Android se realiza de forma común en Java, aunque existe la posibilidad de realizar parte de una aplicación mediante otros lenguajes mediante el set de herramientas NDK” (TFC DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES, 2013)

Prueba piloto.

Tabla 5
Ficha Prueba piloto.

Beneficiario	Infantes de 3 a 5 años de edad,
Perfil	Párvulos de la sala de ingeniosos.
Prueba 1	Resuelven sin problemas la actividad.
Prueba 2	No demuestran obstáculo en la utilización de la aplicación.
Tiempo	Machala 06 de septiembre de 2016.
Resolución	Se efectúan una contemplación en el desarrollo de las actividades efectuadas por los niños que se le realizaron correctamente sin ningún problema.

La prueba antes realizada en las aulas del plantel centro de desarrollo infantil “Mi sendero”, fue piloto que me enseñó los retos para poder acceder a los dispositivos móviles que me faculte en el habitual movimiento de esta aplicación digital, y que si en

esta aspiración no se logra incorporar las debidas constancias comerciales o de grandes firmas corporativas de carácter eficiente, el cual no será fascinante para los infantes o a quienes deseen adecuar dicho sistema de aprendizaje móvil.

La meta fue alcanzar una peculiaridad sociocultural dentro del centro desarrollo Mi Sendero, la figura del docente parvularia y el uso del teléfono digital. Es una fase de diagnóstico con los siguientes instrumentos.

- 1) Una guía de observación del ambiente de trabajo
- 2) Entrevista a las docentes parvularias
- 3) Diapositivas con las imágenes del juego educativo.

CAPÍTULO III.

EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.

3.1 Plan de evaluación.

En este análisis, se aclara de modo natural la función de la muestra y de la actuación en los ensayos o guías, en la eficacia de la intervención, en la proposición imparcial y las formas más eficaces con que se dio la solución oportuna a las incógnitas presentadas en este proyecto.

En la preparación se evalúa el modelo de juego sino que además constituirá la conclusión tanto positiva como negativa, surgiendo del esmero del ejemplar dentro de la sala de clase motivadoras de los niñ@s, frente al grupo de estudio en los que se efectuaron el análisis de campo, con el único fin de recopilar toda la información, en primera instancia esta la guía de observación, lo cual me proporcione constatar las observaciones de los infantes en vínculo con el prototipo y el dominio de cómo se efectuó los primeros ensayos de la prueba piloto, también de visualizar su espacio físico para desarrollar sus capacidades.

En la siguiente etapa de evaluación se impartió indicaciones para que los párvulos del centro de desarrollo infantil, tengan las nociones fundamentales de cómo está integrado el juego educativo juega con tu memoria, el mismo que se realizó a través de diapositivas interactivas con las imágenes del juego.

En la última etapa se brindó las últimas indicaciones del juego educativo juega con tu memoria y se aplicó de forma general e individualizada en cada Tablet que se lo instaló generando de esta manera mucha curiosidad, interés y motivación en la sala de ingeniosos, una vez que se terminó se realizó un informe a la directora de la institución dándole a conocer los objetivos y logros alcanzado a nivel pedagógico y educativo en la respectiva sala.

3.1.1. Cronograma detallado.

Tabla 6

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.				
DIAS	Educador	Sesión/Fecha	horario Académicos.	Actividades desarrollo.
Estudiantes de las salas de Ingeniosos	Lcda. Yesenia Espinoza	Audición 1 28/08/16	5ta y 6ta	- Utilización de ensayo diagnóstico de fase pretest. (Acerca de la destreza de juegos interactivos educativos) - Observación del nivel de interés y participación sobre el aprendizaje en la búsqueda de los pares.
		audición 2: 05/09/16	1era y 2da	- Análisis del desarrollo de las actividades en la práctica móvil TuMemoria.
		Audición 3: 06/09/16	1era y 2da	- Indicación a la colaboración y determinación con 4 movimientos de la escena de la aplicación móvil. - Utilización de prueba final con 16 desplazamientos de la etapa previa.

En la evolución del ejemplar de la aplicación móvil digital, se comprobara esta herramienta que impulse la educación dinámica y la ilustración móvil(e- móvil), y la recuperación sistemáticos de los conocimientos reales en la asignatura de ciencias naturales adaptado a su cotidiano vivir, la etapa académica expondría que estuvo arreglada de una hora clase, en dos etapas semanales que facilitaron adjuntar un total de tres horas académicas semanalmente, alcanzando un tiempo detallado en 180 minutos incluyendo la muestra y la puesta en práctica del modelo de juego TuMemoria.

El tiempo destinado a la proposición digital, se dieron a partir del día Miércoles, jueves y viernes en lo cual el entorno del trabajo este conforme a la realidad de la tesis se efectuaron a cabo la presentación de diapositivas con las imágenes del juego tu memoria, y dinámicas integrales para confirmar el grado de facilidad de educarse con la aplicación móvil en cualquier estado e instante que el infante desee realizarlo, esta advertencia y administración del prototipo, en nivel muy práctico de la indagación efectuada en la cual y la parvularia y la asesora pedagógica del centro de desarrollo infantil estuvieron presentes y además participaron activamente en el desarrollo de las actividades.

Dentro de las características esenciales del ejemplar, estas se localizan muy avanzadas desde el capítulo dos de esta investigación, el cual fue dirigido en el plano teórico y la práctica autentica, con el fin de percibir su factibilidad en el proceder de los párvulos de la sala de ingeniosos, y de su educadora parvularia, además de mostrar a la directora del centro de desarrollo infantil las ventajas de una educación interactiva al alcance de las manos de los niños, en el pleno momento que ellos anhelan y requieran el actual discernimiento en las ciencias naturales o refrescar los aprendizajes ya obtenidos en esta asignatura.

3.1.2. Descripción de actividades de evaluación.

La técnica aplicada cuidadosamente para valorar este ejemplar de fácil aplicación móvil fue de tipo experimental y practico, su único fin elemental es el de aproximar al universo de sabiduría y la enseñanza digital en los infantes y docentes parvularias respectivamente en la sala de ingenioso del centro de Desarrollo Infantil “Mi

Sendero” el proceso se efectuó en grupos, con el propósito de vigilar las reacciones de los infantes y señalar una desigualdad entre educarse mediante una aplicación de juego digital y sin la misma. Para ello nos valdremos de la cita de.

(Cacheiro, 2014)

“El desarrollo de aplicaciones móviles es el auge del concepto movilidad que existe en la actualidad y la previsible tendencia a futuro de este tipo de tecnologías”

Examinado desde mi punto de vista lo efectuado, de manera empírica he tratado de cambiar el desenlace de uno o varias cuestiones de acercamiento en la instrucción e ilustración del nuevo conocimiento, agregándole al infante la idea que el domina la técnica y el aprendizaje mediante nuevos escenarios lúdicos y juegos didácticos en el instante que el mismo reflexione sin dejar a un lado sus ocupaciones, dentro del régimen normativo en el que se haya sumergido, lo que me da a entender la transformación educativa y complementaria o un refuerzo del conocimiento. El destino de esta herramienta educativa muy disyuntiva así como también muy ventajosa del desarrollo del conocimiento en las ciencias naturales en las niñas y niños del sala de Ingeniosos.

LA TEORÍA DEL COLOR: EL COLOR.

(Cebin, 2012)

“Partiendo de los tres colores primarios podemos establecer una serie de mezclas que nos llevarán a la obtención de una extensa gama de posibilidades. De hecho las teorías de la luz y el color demuestran que se pueden pintar todos los colores de la naturaleza con solo los tres colores primarios”

Hay que distinguir entre dos tipos de color: el color luz y el color materia. El color luz es inmaterial proveniente del sol o proyectores artificiales: bombillas, llamas, etc. aunque se toma como referencia el proveniente del sol al mediodía. Se entiende por color materia el compuesto por pigmentos artificiales, tales como pinturas en sus diferentes modalidades: acrílicos, óleos, esmaltes, etc. Nosotros en nuestro hobby utilizamos evidentemente los colores materia (también llamados colores pigmento), pero es la luz inmaterial la que incide sobre las cosas que vemos, también sobre nuestras figuras.

Es de vital importancia que la aplicación de colores llamativos y primarios da mucha creatividad, lo que le permitirá que el niño o la niña puedan familiarizarse de manera idónea con las imágenes que se proyectan en el juego lúdico, vinculándolo de esta manera con los colores propios de la naturaleza.

El color de un cuerpo depende de

- la naturaleza de su superficie,
- del tipo de luz que lo.

Un objeto sólo se ve con su propio color si se ilumina con luz blanca o con luz de su mismo color.

El cosmos está lleno de radiación pero se ve oscuro. El cielo se ve azul en la Tierra debido al efecto de los gases de la atmósfera sobre la luz que difunden.

Las materias colorantes procedentes de sustancias orgánicas, casi siempre de partes florales, jugo de la savia, etc., disueltas en aceite son la base de las pinturas.

Los pigmentos.

(Cebin, 2012)

“Como toda la materia están formados por átomos que contienen electrones. Los electrones pueden saltar sólo entre determinados niveles. Cada salto de nivel tiene una energía que corresponde a una radiación. Cuando estas radiaciones están dentro del espectro visible dan lugar a una radiación que el ojo humano interpreta como color”

Inmerso en el tamaño de transformarse se debe apropiarse de los tiempos en que se efectuaron las debidas transformaciones, aunque se debe de argumentar que en la investigación científica se verifica tres oportunidades para valorar como son la etapa previa, el desarrollo de la tesis, y la etapa de ejecución, que posterior cuando ya se esté ejecutando el experimento del juego interactivo, Con la aplicación digital móvil se explora el desarrollo, no solo en la utilización del ejemplar único, sino que también se analiza las habilidades de los infantes en las ciencias naturales en el nivel preinicial, en el cual fue donde se desarrolló la propuesta, se hizo necesario el diseño de diapositivas

con imágenes del juego interactivo, con la única finalidad que los niños y niñas se adapte a la realidad de la aplicación en teléfonos inteligentes

(Castro, 2012)

“Lo realmente importante en las aplicaciones móviles es la recomendación de no abordar el desarrollo completo de un sistema alrededor de los dispositivos móviles, ya que éstas deben formar parte de un sistema completo”

➤ **Grupo de control.**

Al conjunto de registro en el proceso valorativo del ejemplar, lo integraron treinta párvulos de la sala de ingeniosos. Este conjunto de niños fue determinante y el elemento neutral en la experimentación del prototipo, cabe mencionar que este grupo se manejó de forma normal y espontanea con el refuerzo de la aplicación móvil dieron a conocer sus conocimientos ya obtenidos.

El vínculo entre los 30 infantes contemplados y valorados resulto ser muy atractivo y dinámico desde la apreciación en el desempeño de su labor del conjunto, visualizando la impresión que generó el instrumento táctil en la desigualdad señalada en el instante de reforzar el conocimiento en la asignatura de ciencias naturales.

3.1.2.1 aplicación de Instrumentos.

Con la ejecución de esta investigación práctica, experimental y científica se solicitara los antecedentes para llegar a constituir la resolución necesaria y de gran utilidad en generar innovados conocimientos o ideas fundamentales , con el fin de desterrar leyendas científicas o paradigmas sociológicos, por el único motivo que al ser considera a la educación como una ciencia está estrechamente ligada con los cambio sociológicos, en los sucesos sospechado en este proyecto, donde se fijaron instrumentos de acumulación de datos empíricos, con la finalidad de alcanzar datos cuantitativos y verídicos encima del elemento de formación examinado en este escrito.

➤ **Instrumento de investigación cualitativa.**

Desde el habitual avance que de manera muy reservada se aplicó a un conjunto de niñas y niños de la sala de Ingeniosos, una Guía de Observación sencilla con la finalidad que se obtengan evidencias claras de los instrumentos utilizados para la práctica digital en el estudio de las ciencias naturales. De forma consecuente se escudriña la información de diversos contextos donde crece el párvulo.

- a) **Estimulación:** Se pretende obtener de esta indagación cual es la resistencia y la aprobación del infante frente a la práctica digital en este juego, que puedan quedarse a usar este tipo de juego interactivo en el medio tecnológico.
- b) **Influencia recíproca:** Es la acción específica de interés entre dos más personas y sus programas o prototipos, vinculados en la enseñanza y la comunicación entre el docente y sus discípulos, con el fin que comprenda y logre asimilar la estructuración de la aplicación digital con cada una de sus respectivas actividades en la sala de clase.

➤ **Instrumento de investigación cuantitativa.**

El enfoque cuantitativo con lleva la observación del resultado de la guía de observación y cuestionario aplicado en la fase pretest y posttest.

Es trascendente resaltar que el esquema de la guía de observación aplicada a los infantes, fue evaluado por la docente parvularia de la sala de ingenioso, a través de la cual se efectuó los respectivos antecedentes a su ejecución.

Ensayo de diagnóstico.

Mediante la práctica de este dispositivo a modo de ensayo diagnóstico para decidir la nivelación en los conocimientos anticipados del grupo de sala ingeniosos del Centro de Desarrollo Infantil “Mi Sendero”, sobre temas referentes los animales los vegetales y las partes del cuerpo humano. Este instrumento se hizo en formato impreso

El posttest.

Este ensayo se empleó con la finalidad de examinar el avance de los infantes en toda la consecución del aprendizaje mediante la aplicación de un juego digital en el área de ciencias naturales, los procesos didácticos fueron satisfactorios por lo cual nuestro juego TúMemoria es de mucha utilidad en el refuerzo de la enseñanza de los párvulos,

así como también enseñarles a utilizar correctamente las herramientas tecnológicas desde edad muy temprana, lo que le permitirá desarrollar mejor su creatividad y su autoestima por aprender mediante la aplicación de juegos interactivos.

3.1.2.2 Análisis de los datos

En los posteriores ejes analizaremos los respectivos efectos de la apreciación que se aplicó como prioridad en el empleo del plan, nos referimos al ensayo diagnóstico, y el posttest, en la se conjugan dos principios relacionado al impacto positivo en los infantes de este centro de educación inicial.

Lo se busca exponer con la aplicación de esta herramienta valorativa y de acumulación de datos, fue la noble oportunidad y eficiencia de la aplicación digital como una innovación en el campo formativo de los párvulos.

3.2 Resultados de Evaluación

Los resultados que se obtuvieron en la evaluación de las actividades “TuMemoria” en estudio, con el grupo de dominio son:

En la aplicación del ensayo diagnostico como la herramienta de la investigación cualitativa se estableció:

- A priori con el conjunto de control, sostuvieron un nivel muy admisible, ya que las tácticas empleadas por la parvularia y la profesora guía de este proyecto que lo perfecciono en la instrucción de las ciencias naturales como un refuerzo didáctico.
- En el conjunto de ingeniosos los infantes revelaron la sublime estimulación por el estudio, al incorporar de forma espontánea las actividades planteadas en TuMemoria a modo de juegos educativos digitalizado.
- La elaboración de este instrumento de indagación de proporción vinculadas en la guía de observación justificaron:

- La colaboración en la sala de los estudiantes del grupo de ingeniosos prácticamente participativa y de manera autónoma, así como también colaborativa en el desarrollo de la actividad ciencias naturales.
- La motivación y el interés en clase de los párvulos del grupo ingeniosos determinadamente que el desarrollo de las actividades didácticas del juego les ayudan al refuerzo de conocimientos de los párvulos en la clase de ciencias naturales.
- En el entorno de la aplicación se mejoró el cambio de colores se neutros por colores pastel con diseños animados referente a cada actividad.
- Se mejoró el nivel de dificultad aumentándole a 16 figuras en cada actividad para que encontrara los pares y de esa manera pueda desarrollar su concentración.
- Se cambió el cuadro de los pares de cada una de las actividades por unos cuadros con diseños de animales refiriéndose a cada tema así el párvulo se familiariza con cada una de las escena.

3.4 CONCLUSIONES.

- Las debidas utilidades táctiles digitales son un instrumento activo para ampliar y alentar la enseñanza y las facultades innatas, en el lugar que se beneficie de las redes tecnológicas atractivas vinculadas al aprendizaje interactivo.
- Los aparatos portátiles como tablets utilizados dentro de la sala de clase nos permiten el desarrollo del conocimiento y dejaran ser considerados como objeto distractor que perturbe la enseñanza como generalmente se lo conoce en nuestro medio.
- La disciplina de las ciencias naturales es una ciencia que se la vincula de manera idónea e inmersa en un servicio digitalizado, tanto en la excelencia de su contenido como en la vinculación de imágenes del mundo animal y vegetal y el deseo de aprender jugando.
- La parvularia pueden socializar de mejor manera los conocimientos con los párvulos y los vincula con los conocimientos que quedaron pendientes de ser resueltos en la sala a través de una aplicación móvil.
- Tanto padres y madres de familia ejercen su autoridad con el fin de estimar que sus descendientes permitan plegarse a la nueva tecnología desde muy temprana edad, lo que facilitaría una importante categoría de experiencias vividas por los infantes, por ende de esta manera le permita apresurar por parte de la parvularia el adiestramiento en el refuerzo académico en la sala de clase.

3.5 RECOMENDACIONES.

- ❖ En la obligación formal se debe primar el uso correcto de los instrumentos táctiles dentro de la sala de clase, el cual ya está regulado por los superiores de las unidades educativas, en tal virtud es una alternativa fundamental esta herramienta digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ❖ Se sugirió a las docentes parvularias de este centro de desarrollo infantil explorar más alternativas de aplicaciones digitales o juegos educativos interactivos y que se los haga constar en sus debidas planificaciones, teniendo en cuenta que los instrumentos móviles deben de ser considerados como parte fundamentales de la tecnología y un elemento integral en la pedagogía del bebé.
- ❖ Se indicó a los padres y madres de familia de este prestigioso centro educativo comprometerse en forma natural en la utilización de instrumentos móviles o digitales que les proporcione un vínculo real en los estudios y los refuerzos de los conocimientos de sus retoños, generando un desarrollo óptimo con la inclinación en el uso de instrumentos digitales útiles para el crecimiento del infante.



UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

v i n c u l o s

CIENCIA TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD: UN ENLACE HACIA EL FUTURO

Revista

ISSN 1794 - 211X

e-ISSN 2322 - 939X

[INICIO](#)
[ACERCA DE](#)
[INICIAR SESIÓN](#)
[REGISTRARSE](#)
[BUSCAR](#)
[ACTUAL](#)
[ARCHIVOS](#)
[AVISOS](#)
[PORTAL WEB INSTITUCIONAL](#)
[DOCUMENTOS](#)

[Inicio > Vol. 9, Núm. 1 \(2012\) > Castro](#)

[Descargar el archivo PDF](#)

Entornos para el desarrollo de aplicaciones móviles

Martínez Castro, José M.
Instituto Tecnológico de Chilpancingo
Chilpancingo, Guerrero, México
jmartec@hotmail.com

Cuevas Valencia, René E.
Universidad Autónoma de Guerrero
Unidad Académica de Ingeniería
Chilpancingo Guerrero, México
reneecuevas@hotmail.com

Martínez Castro, Ricardo N.
Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial y de Servicios No. 73
Río Bravo, Tamaulipas, México
rmartincas@hotmail.com

Fecha de recepción: 20 de diciembre de 2011
Fecha de aceptación: 10 de febrero de 2012

Herramientas Del Artículo

- Resumen
- Imprima este artículo
- Metadatos de Indexación
- Cómo citar un elemento
- Referencias de búsqueda
- Política de revisión
- Envíe este artículo por correo electrónico ([Inicie sesión](#))
- Enviar un correo electrónico al autor/a ([Inicie sesión](#))
- Publique un comentario ([Inicie sesión](#))

Contenido De La Revista

Buscar

Ámbito de la búsqueda

Todo

Buscar

Examinar

Por número

Por autor/a

Por título

Resumen

El esquema de desarrollo de las aplicaciones móviles es una tecnología que se encuentra en auge, aun cuando los dispositivos móviles existen desde hace más de 15 años, la perspectiva de los visionarios de las tecnologías de la información, y la disminución de costos de fabricación, ha permitido que tales dispositivos estén al alcance de los usuarios. Aun cuando parte de la teoría para el desarrollo





artículos — búsqueda de artículos

sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfab

Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura

versión impresa ISSN 0123-3432

Íkala vol.19 no.3 Medellín sep./dic. 2014

<http://dx.doi.org/10.17533/udea.ikala.v19n3a07>

CASE STUDIES

DOI: [10.17533/udea.ikala.v19n3a07](https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v19n3a07)

Colaboración con Editoriales en la Elaboración de Libros de Texto

Collaborating with Publishers to Develop Coursebooks

Collaboration avec des Maisons d'édition à l'élaboration de Manuels

Juan Carlos Araujo Portugal

Escuela Oficial de Idiomas de Burgos(España) Mailing Address: Calle Batalla de Villalar, s/n. 09006 Burgos, España E-mail: jcaraujo@educa.jcyl.es

Received: 2014-01-31 / Reviewed: 2014-09-19/ Accepted: 2014-09-19

How to reference this article: Araujo Portugal, J. C. (2014). Colaboración con Editoriales en la

Elaboración de Libros de Texto. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 19 (3), 325-349. doi: 10.17533/

Servicios Personalizados

Artículo ▾

pdf en Español

Artículo en XML

Referencias del artículo

Como citar este artículo

Traducción automática

Enviar artículo por email

Indicadores ▾

Citado por SciELO

Accesos

Links relacionados ◀

Compartir ▾

Google Twitter Facebook LinkedIn StumbleUpon Otros

Otros

Permalink

[Descargar el archivo PDF](#)

Page: 1 of 14

Automatic Zoom

CICLO DE VIDA: JUEGO EDUCATIVO MOVIL "EDUCAMOVIL"

LIFE CYCLE: EDUCATIONAL MOBILE GAME "EDUCAMOVIL"

Autores

Judith del Pilar Rodríguez¹, Oscar Alberto Gallardo², Ángela Rocío Rivera³, Oliver Smith Cadena⁴

Resumen

El presente artículo describe la creación de un modelo de ciclo de vida para el desarrollo de juegos educativos en plataformas móviles, teniendo en cuenta las consideraciones para su construcción como un software de calidad. El modelo para el desarrollo de juegos educativos en plataformas móviles es una guía enmarcada en un entorno pedagógico que facilitará la creación de juegos educativos, abriendo las puertas al desarrollo de videojuegos como prácticas de laboratorio, exploración de ambientes virtuales sin necesidad de materiales costosos y así poder transmitir conocimientos a los estudiantes. La metodología desarrollada en la investigación se basa en la recopilación de información de los



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinOtraDerivada 4.0 Internacional](#).

ISSN: 2216-0353 (Impreso) y E-ISSN: 2216-0388

USUARIO/A

Nombre de usuario/a

Contraseña

☐ No cerrar sesión

[Iniciar sesión](#)

609 visitas
Sep 1st - Sep 30th



[Click to see details](#)

HERRAMIENTAS DEL ARTÍCULO

[Resumen](#)

[Imprima este artículo](#)

[Metadatos de indexación](#)

[Cómo citar un elemento](#)

[Envíe este artículo por correo electrónico](#)
(Inicie sesión)

[Enviar un correo electrónico al autor/a](#)
(Inicie sesión)

[Publique un comentario](#) (Inicie sesión)

DOAJ
DIRECTORY OF
OPEN ACCESS
JOURNALS

Dialnet

BASE
Bielefeld Academic Search Engine



Descubriendo la anatomía de una aplicación sobre Android

Benedik Jaseth Delgado Jaén¹; M. Vargas-Lombardo^{1,2}

¹Licenciatura en Ingeniería en Sistemas y Computación
Facultad de Sistemas Computacionales
Centro Regional Universitario Tecnológico de Azuero
La Villa de Los Santos, Panamá
Universidad Tecnológica de Panamá
benedik.delgado@utp.ac.pa

²Grupo de Investigación de Salud Electrónica y Supercomputación (GISES)
Centro de Investigación, Desarrollo e Innovación en Tecnologías de la Información y las comunicaciones (CIDITIC)
Universidad Tecnológica de Panamá, Panamá
miguel.vargas@utp.ac.pa

(Recibido/received: 14-Junio-2012; aceptado/accepted: 03-Noviembre-2012)

RESUMEN

La plataforma de trabajo Android incluye, un sistema operativo, un middleware y un conjunto de aplicaciones clave. Sin embargo, la incorporación de servicios de acceso integrados a internet en estos dispositivos móviles, aumenta la exposición a los daños causados por varios tipos de malware. Este documento muestra las más importantes partes que componen la anatomía de una aplicación sobre el sistema operativo Android, el comportamiento y función de cada una de ellas y la importancia que tiene la estructura interna de Android la que, lo ha convertido en una plataforma confiable, segura y flexible frente a las necesidades del mercado actual.

Palabras Clave: Android; sistema operativo; archivo manifiesto; aplicaciones; máquina virtual.

ABSTRACT

The Android framework includes an operating system, middleware and a set of key applications. The incorporation of integrated access services to the Internet on such mobile devices, however, increases their exposure to damages inflicted by various types of malware. This paper shows the most important component parts of the anatomy of an application on the Android operating system, behavior and function of each and the importance of the internal structure of Android, which has become a platform, reliable, secure and flexible in response to current market needs.

Keywords: Android; Operating System; Archivo manifiesto; Applications; Virtual machine.

of the games validation processes than in mediating the pedagogical practice itself. Therefore, the research question is about how to create, implement and evaluate digital educational games for teaching and learning process in the classroom, with the focus on learning the culture of sustainability in the residential environment.

Method: As far as the methodological characterization is concerned, the investigation was supported by bibliographical and field research for data collection. It was emphasized the use of Design Science Research Methodology as methodological procedure for the development of the conceptual model.

Results: The system has been tested in a pilot study in two groups of Young Apprentice Program at SENAC/SC to check its consistency.

Conclusion: It was concluded based on the results produced by the application of the pilot that the proposed conceptual model contributes to the process of teaching and learning in the classroom.

Keywords: Digital educational games Conceptual model. Teaching and learning process. Sustainability.



Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años

An Analysis of the Interaction Design of the Best Educational Apps for Children Aged Zero to Eight

Dr. Lucrezia Crescenzi-Lanna es Investigadora del Laboratorio de Medios Interactivos y profesora en Psicología y Comunicación Audiovisual en la Universidad de Vic en Barcelona (España) (lucrezia.crescenzi@uvic.cat) (<http://orcid.org/0000-0003-2825-0477>)

Dr. Mariona Cruz-Oró es Investigadora del Laboratorio de Medios Interactivos y Profesora en Educación y Comunicación en la Universidad de Barcelona (mariona05@gmail.com) (<http://orcid.org/0000-0002-1435-0664>)

RESUMEN

La proliferación de dispositivos móviles y su uso por parte de niños de todas las edades crea dudas acerca de su calidad y adecuación entre familias y educadores. Ante la falta de un sistema acordado u oficial de clasificación de aplicaciones infantiles, se suelen consultar webs especializadas o blogs de expertos para escoger las apps. Este artículo presenta los resultados de un análisis de contenido de las características del diseño visual e interactivo de 100 aplicaciones educativas recomendadas por expertos internacionales dirigidas a niños entre seis meses y ocho años. Se analiza además la adaptabilidad al target infantil, a partir de una ficha de análisis diseñada por cuatro investigadores. Con la finalidad de buscar y promover la calidad en las aplicaciones móviles para niños, esta investigación se enmarca en los estudios de la interacción niño-ordenador (HCI-CCI) desde una perspectiva pedagógica y de la psicología del desarrollo. Quiere ser una aportación sobre los criterios clave en el diseño de aplicaciones infantiles para el entretenimiento y el aprendizaje. Los resultados del análisis estadístico indican una escasa calidad del diseño visual e interactivo de la muestra y unos contenidos que reproducen los problemas del currículum escolar. Incluso algunas aplicaciones que se caracterizan por adaptar su contenido y diseño al target infantil, presentan también errores que pueden obstaculizar la comprensión y las interacciones del usuario.

ABSTRACT

The proliferation of mobile devices and their use by children of all ages raises issues among families and educators with regard to their quality and appropriateness. Given the absence of an industry standard or an official ratings system for children's apps, specialist websites or blogs are frequently consulted when choosing apps. This article presents the results of a content analysis of the visual and interaction design features of 100 educational applications recommended by international experts for children from six months to eight years old. In addition, the adaptability of an application's content to children was taken into account as a qualitative measurement. Four researchers participated in the definition of variables and the design of the observation instrument. This study focuses on child-computer interaction (HCI-CCI) from a pedagogical and developmental perspective, with the aim of discovering and promoting quality in mobile applications for children. The intention is to provide information on key criteria related to the design of applications for entertainment and learning. The results of the statistical analysis indicate a generally low-quality visual and interaction design in the sample group and content that mirrors problems in the school curriculum. Even applications with both content and design that are specifically targeted at children reveal issues that may impede user comprehension and interaction.

PALABRAS CLAVE | KEYWORDS

Apps educativas, diseño interactivo, calidad, interacción niño-ordenador, HCI-CCI.

● Julio Barroso y Julio Cabero
Sevilla (España)

Replantando el e-learning: hacia el e-learning 2.0

Rethinking e-learning to e-learning 2.0

RESUMEN

Nos encontramos con que la formación virtual, tanto en la modalidad de e-learning o b-learning, se está convirtiendo en un referente de la formación del siglo XXI. A su vez podemos decir sin temor a equivocarnos que se encuentra en una constante evolución, hacia modelos más relacionados con la web 2.0 o software social. El artículo que presentamos girará en torno a estos dos aspectos: web 2.0 y e-learning 2.0, entendiendo que progresivamente nos iremos desplazando hacia el e-learning 2.0.

ABSTRACT

We find that virtual training, both in the form of e-learning and b-learning, is becoming a model of the formation of the XXI century. In turn we can say without fear of contradiction that it is in a constant evolution towards more related to web 2.0 or social software. The present article will focus on these two aspects, web 2.0 and e-learning 2.0, meaning that we'll progressively moving towards e-learning 2.0.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

e-learning 1.0, e-learning 2.0, web 2.0, software social, aprendizaje, escenarios de aprendizaje.
e-learning 1.0, e-learning 2.0, web 2.0, social software, learning, learning setting.

Co
TE
La
Te
Do
Do
CK
XP
Ge
Mc
W
Q
ht
El
UT
PR
PR
U
UF
U
Lo
Dc
X
Us
Lis
XP
Ge
Manu
X

journals.uoc.edu/index.php/rusc/article/view/v11n2-meseger/v11n2-meseger-es

Home > Vol 11, No 2 Special Issue (2104): E-learning in the Disciplines of Economics and Business Studies > Meseguer-Artola

Download this PDF file

v11n2-meseger-es
5 / 13

http://rusc.uoc.edu/ISSN 1698-580X
http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v11i2.2042

3. Aplicación de la técnica de aprendizaje

3.1. Descripción del curso

En el programa de máster de Sociedad de la Información y el Conocimiento del Instituto IN3 (<http://in3.uoc.edu/>) de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), se ha desarrollado un curso (Advanced Quantitative Methods in Knowledge Society Research) en el que Wikipedia se utiliza activamente como herramienta de aprendizaje.

Uno de los principales objetivos de este curso es complementar el conocimiento estadístico desarrollado en cursos cuantitativos anteriores básicos mediante la obtención de un buen conocimiento de algunas de las técnicas cuantitativas avanzadas más relevantes, descubriendo sus ventajas y desventajas, su aplicabilidad según el tipo de datos y los objetivos de estudio, y su complementariedad. Con estas técnicas, los estudiantes llevan a cabo diversas actividades de evaluación en las que deben analizar las posibles relaciones de dependencia o interdependencia entre variables mediante el uso de diferentes paquetes estadísticos.

Aunque se trata de un curso práctico, en el que se aplica cada técnica a casos reales concretos, los estudiantes también disponen de referencias académicas básicas, tanto en formato web como en forma de bibliografía recomendada por los autores de cada técnica.

FULLSCREEN

Username
Password
Remember me
Login

LANGUAGE
Select Language
English
Submit

Tweets by @ETHEjournal

ETHE journal
@ETHEjournal
Recently edited by @terguy
@bgros @crisobalsuarez
"The Internet and Online Pedagogy"
springeropen.com/collections/lea #ethe
Embed
View on Twitter

SUBSCRIBE TO OUR MAILING LIST
Email Address
Subscribe

Refbaks
There are currently no refbaks.

SHARE

UOC
Universitat Oberta de Catalunya

E-learning. La revolución educativa

Mario H. Concha Vergara¹

Resumen

Se abordan en este ensayo la variedad de mitos y desconocimientos en torno al sistema de enseñanza-aprendizaje denominado e-learning, contrastando cada uno con la realidad teórica y práctica del sistema. Ello, a partir de las distintas conceptualizaciones que se han ido forjando sobre el tópico, así como en torno a los enfoques cognitivos que esta modalidad de enseñanza integra. De igual modo, son abordados los principios que supone el diseño instruccional del referido sistema, y los desafíos, responsabilidades y ventajas que presenta para diseñadores, estudiantes y profesores que acceden a él, sin obliterar las tareas pendientes del Estado de Chile en esta materia.

Palabras clave: Alfabetización tecnológica, desarrollo, inclusión social.

Recibido: 19/02/14 Devuelto para revisión: 17/06/14 Aceptado: 12/07/14.

¹ Magíster en Comunicación y Tecnologías Educativas, Universidad UNIACC Egresado del Programa de Doctorado en Comunicación, Universidad UNIACC

Aprendiendo mediante la comparación con Wikipedia: su importancia en el aprendizaje de los estudiantes

Antoni Meseguer-Artola

Universitat Oberta de Catalunya (UOC), España | ameseguer@uoc.edu

Fecha de presentación: noviembre de 2013

Fecha de aceptación: febrero de 2014

Fecha de publicación: mayo de 2014

Cita recomendada

Meseguer-Artola, A. (2014). Aprendiendo mediante la comparación con Wikipedia: su importancia en el aprendizaje de los estudiantes. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 11(2), págs. 57-69. doi <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v11i2.2042>

Resumen

El objetivo principal de este trabajo de investigación es describir y evaluar una técnica de aprendizaje que utiliza activamente Wikipedia, en el marco de una asignatura de Estadística de un máster en línea. Esta técnica se fundamenta en la comparación entre el contenido de Wikipedia y materiales académicos de aprendizaje estándar. Definimos esta técnica como «aprendizaje mediante la comparación». Con el fin de evaluar el rendimiento de esta técnica de aprendizaje, se han recogido datos de diferentes semestres académicos. Por medio de varias pruebas de hipótesis, se compara el desempeño académico de los estudiantes que han seguido esta estrategia de aprendizaje mediante la comparación con el de los que no la han utilizado.

Durante el curso se pregunta a los estudiantes sobre la fiabilidad, la actualización, la completitud y la utilidad de Wikipedia, mediante una escala Likert de 5 puntos. Estos datos son utilizados en este artículo para analizar la calidad percibida de Wikipedia, para cada concepto estadístico de la asignatura, y para descubrir su relación con el



REVISTA DE MEDIOS Y EDUCACIÓN

MEDIA AND EDUCATION JOURNAL



ISSN: 1133-8482

E-ISSN: 2171-7966

[INICIO](#)
[ACERCA DE...](#)
[INGRESAR](#)
[REGISTRO](#)
[BUSCAR](#)
[ACTUAL](#)
[ARCHIVOS](#)
[ALCANCE Y CONTENIDO](#)

[MISIÓN, VISIÓN Y VALORES](#)
[CALL FOR PAPERS](#)

[Inicio](#) > [No 46 \(2015\)](#) > [Villalonga Gómez](#)






USUARIO/A

Nombre

usuario/a

Contraseña

☐ Recordar mis datos

[Ayuda de la revista](#)

NOTIFICACIONES

[+ Ver](#)
[+ Suscribirse / Desuscribirse](#)

EDICIÓN

Español

Modelo de integración educomunicativa de "apps" móviles para la enseñanza y aprendizaje

Cristina Villalonga Gómez, Carmen María Lazo

Resumen

En el presente artículo exponemos los resultados de un estudio de caso relacionado con el uso y potencial de las IC "apps" móviles en el proceso de aprendizaje en alumnado de posgrado. El objetivo de esta investigación es la construcción teórica de un modelo educomunicativo basado en aplicaciones móviles para el estudio y aprendizaje de la asignatura IC Metodología de Investigación (IC). Para ello, se ha diseñado una matriz de aprendizaje que relaciona los objetivos-acciones con IC "apps" móviles con potencial educativo, modelo que bautizamos con el nombre ICaprendizajeIC.

Palabras clave

Aprendizaje móvil; Dispositivos móviles; Educomunicación; Educación Superior

Texto completo: PDF

70

INICIO

ACERCA DE

INICIAR SESIÓN

REGISTRARSE

BU SCAR

ACTUAL

ARCHIVOS

AVISOS

PORTAL WEB INSTITUCIONAL

DOC AUTORES

Herramientas Del Artículo



Imprima este artículo



Metadatos de indexación



Cómo citar un elemento



Referencias de búsqueda



Política de revisión



Envíe este artículo por correo electrónico (inicie sesión)



Enviar un correo electrónico al autor/a (inicie sesión)



Publique un comentario (inicie sesión)

Contenido De La Revista

Buscar

Ámbito de la búsqueda

Todo

Buscar

Examinar

Por número

Por autor/a

Por título

Otras revistas

Usuario/A

Nombre de usuario/a

Inicio > Vol. 9, Núm. 2 (2012) > Vanegas

DESARROLLO DE APLICACIONES SOBRE ANDROID

Carlos Alberto Vanegas

Resumen

El sistema operativo Android es una plataforma de código abierto que admite la construcción de aplicaciones para, de manera sencilla, manejar, configurar y personalizar el dispositivo móvil; esto hace que se pueda disfrutar de una interfaz amigable en la que se puede priorizar necesidades como correo, chat, redes sociales, multimedia, mensajería, etc. En este artículo se presenta una breve descripción de Android, sus características y su arquitectura, así como el software necesario para el desarrollo de aplicaciones Android, complementado con una sencilla aplicación para realizar algunas operaciones matemáticas.

Palabras clave

aplicación; interfaz de usuario; máquina virtual; sistema operativo.

Texto completo:

[PDF](#) [HTML](#)

Referencias

Android everywhere. Disponible en www.android.com/developers/

Open Handset Alliance. Disponible en www.openhandsetalliance.com/android_overview.html

Apis Level. Disponible en <http://developer.android.com/guide/appendix/api-levels.html>

What Is Android. Disponible en <http://developer.android.com/guide/basics/what-is-android.html>

La máquina virtual Dalvik. Disponible en <http://gdroid.com.mx/blog/2011/05/12/la-maquina-virtual-dalvik/>

The Webkit open source Project. Disponible en <http://www.webkit.org/>

Arquitectura de Android. Disponible en <http://androidelity.com/2011/07/04/arquitectura-de-android/>

Software de comunicaciones – Arquitectura Android. Disponible en <https://sites.google.com/site/swcuc3m/home/android/generalidades/2-2-arquitectura-de-android>

Desarrollo de aplicaciones Android. Disponible en <http://tecnologia.com/introduccion-android/>

Enlaces reback

No hay ningún enlace reback.

EL MOBILE LEARNING Y ALGUNOS DE SUS BENEFICIOS. THE MOBILE LEARNING AND SOME OF ITS BENEFITS

Francisco Moro-Vicarioli

Resumen

El *Mobile Learning* o aprendizaje móvil es una tendencia que se ha potenciado gracias a las grandes avances en los dispositivos inteligentes. El aprendizaje apoyado en estos presenta grandes beneficios como la movilidad o posibilidad de acceso en cualquier momento y lugar, con lo que se rompen los barreras de tiempo y espacio. Esta movilidad puede considerarse como un complemento del *e-learning* aprovechando en lo virtual, aunque no en solo por la movilidad educativa a distancia, sino por de hecho que en muchas instituciones los utilizan para apoyar a los procesos de aprendizaje. El uso de tales dispositivos y sus aplicaciones implica adoptar materiales digitales con el fin de que sean mejor aprovechados. A continuación se muestran algunas experiencias desarrolladas por instituciones educativas a nivel mundial, así como el autor está estudiando la Universidad Estatal de Distancia (UNED) de Costa Rica como implemento el aprendizaje móvil en su modalidad de grado.

Palabras clave: Mobile learning, e-learning, virtualidad, plataformas de aprendizaje, teléfonos inteligentes, tabletas, movilidad.

Abstract

The mobile learning is a trend that has been generated because of the great advances in smart devices. This kind of learning has great benefits such as mobility or ability to access at any time and place, breaking the barriers of time and space. This mode can be considered as a supplement to the learning (online learning or virtual), but are not only part of a distance learning mode, in fact many institutions use them to support learning processes. The use of such devices involves adapting digital materials in order to improve its use. Here are some experiences developed by educational institutions. Also how the State Distance University (UNED) of Costa Rica is implementing the Mobile Learning in their educational model.

Keywords: Mobile learning, e-learning, virtual, learning platforms, smartphones, tablets, mobility.

Texto completo:

Referencias

Android (2012). Página principal. Recuperado de: <http://www.android.com/> Apple Inc. (2012). Página principal. Recuperado de: <http://www.apple.com/ios/ios/>

Casasnovas, M. y Lara, T. (2011). *Microlearning en España, Portugal y América Latina*. Recuperado de: <http://xapom.usal.es/bitstream/handle/xapom/1031.pdf>

Conde, M. (2007). M-Learning, de camino hacia el u-Learning. Recuperado de: http://redos.usal.es/spui/bitstream/10366/21828/1/TM_mLearningcamino.pdf

Correia, J., Herrera, J., & Ramírez, M. (2009). Elementos instruccionales para el diseño y la producción de materiales educativos móviles. (Spanish). *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 11, 84-99. Vinculo persistente a este informe: <http://search.proquest.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=5663633&lang=es&site=ehh-ile>

Correima, R. (2010). Percepciones de estudiantes sobre el Aprendizaje móvil: la nueva generación de la educación a distancia. Recuperado de: <http://www.cma.es/ES/CMV/revistas/15756753/socio/CMV.0101010101A.pdf>

Del Moral, T. (8 de mayo de 2011). Los estudiantes del programa virtual de la UTP podrán acceder a los contenidos desde cualquier dispositivo basado en Android. La prensa. Recuperado de: http://www.utp.ac.pa/documents/2011/pdf/UTP_en_jos_medios/La_Prensa_febrero_2010_a_mayo_2011.pdf

Correio, L. (2018). *Arredondia mil*. In *Arredondia mil*. Disponível em: <http://www.arredondiamil.com.br/2018/07/27/arredondia-mil-2018/>

INICIO ACERCA DE INICIAR SESIÓN REGISTRARSE BUSCAR ACTUAL ARCHIVOS PORTAL

Inicio > Núm. 7 (2013) > Kriger

 Descargar el archivo PDF

mercado y se desentienden de la nación" y otras "ideologías" que pudieran poner freno al avance del pragmatismo neoliberal. En este contexto, en el cual se anuncia el fin de las grandes identidades históricas y de la propia historia, la juventud termina de ser "desinventada" desde arriba en el plano simbólico y como sujeto político, siendo interpelada, estigmatizada y producida como juventud apática, indiferente y portadora de una identidad globalizada (bancarizada) sin densidad histórica, y, por ende, sin agencia política, y sin dudas diferenciada y desconectada de la generación rebelde, "hippie", "guerrillera", que la precedía, pero al parecer sin traspasar su legado.

Contra ese espíritu, encontramos ya en los noventa una serie de prácticas juveniles de resistencia y/o alternativa con distinto grado de politicidad que –aun sin ser mayoritarias y estando muy distantes de la esfera de la política formal (Alvarado y Vommaro, 2010; Chaves, 2009; Kropff y Núñez, 2010; Margulis, 1996; Reguillo, 2000; Urresti, 2008)– marcan en algunos contextos la matriz de los activismos políticos de los tiempos posteriores hasta el presente. Pero es en la primera década de este siglo cuando la irrupción de los jóvenes en lo público se configura para la sociedad como una potente e inocultable :contratendencia a la neutralización identitaria de la que habían sido objeto.

⁴ En este sentido, Schorr y Arceo señalan que: "Desde el punto de vista económico, el origen de las transformaciones en la dinámica capitalista de producción a escala global –conocida como "globalización"– coincide con el final de la era de Breton Woods (1971-1974), momento en el cual el

PANTALLA COMPLETA

► Comparta este artículo en las redes sociales

 COMPARTIR

latindex
CATÁLOGO

REDIB
Red Iberoamericana
de Investigadores y Comunicadores Científicos

OAJI
.net

Open Academic
Journals Index

Revista Argentina de Estudios de Juventud
Revista electrónica sobre comunicación, jóvenes y medios
<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/revistadejuventud/>
ISSN 1852-4907 | Publicación anual

Observatorio de Jóvenes, Comunicación y Medios

ENVÍE
SU ARTÍCULO

USUARIO/A

Nombre de
usuario/a

Contraseña

☐ No cerrar sesión

Iniciar sesión

Servicio de ayuda de la revista

HERRAMIENTAS DEL
ARTÍCULO

-  Resumen
-  Imprima este artículo
-  Metadatos de indexación
-  Cómo citar un elemento

IDIOMA

Escoge idioma

Español

Entregar

CONTENIDO DE LA REVISTA

Buscar

Ámbito de la búsqueda

Smartphones e tablets na produção jornalística

Fernando Firmino da Silva

Resumo

O ecossistema móvel faz parte dos processos de convergência multiplataforma das organizações jornalísticas. Dentre os dispositivos móveis, smartphones e tablets são centrais para a produção e o consumo de notícias em mobilidade. Este artigo parte desse enquadramento para discutir e tentar compreender o fenômeno do jornalismo móvel. A partir de referencial teórico sobre mobilidade e convergência acerca do tema e do aporte de objetos empíricos representativos do fenômeno, discutimos as reconfigurações e implicações sociotécnicas e analisamos como os jornalistas estão se apropriando das tecnologias móveis, apps e acessórios para lidar com o processo de apuração, produção e distribuição de conteúdos.

Palavras-chave

Mobilidade; Jornalismo móvel; Convergência; Multiplataformas; Tecnologias móveis.

Texto completo:

[PDF](#)

Referências

ANDERSON, C.W.; BELL, Emily; SHIRKY, Clay. Post-Industrial Journalism: Adapting to the Present. Columbia Journalism School, 2012.

AVILÉS, José Alberto García; SALAVERÍA, Ramón; MASIP, Pere; PORTILLA, Idota; SADAÑA, Charo. Métodos de investigación sobre convergencia periodística. In: Colóquio Internacional Brasil-Espanha sobre Cibermedios. Salvador, dez. 2007.

ALMEIDA, Thiago D'Ángelo Ribeiro. Manifestações no Brasil: uma referência de ação política integrada às novas tecnologias da informação. In: SOUSA, Cidival Moraes; SOUZA, Arão de Azevedo. Jornadas de Junho: repercussões e leituras. Campina Grande: EDUEPB, 2013. Disponível em:

< <http://www.uepb.edu.br/download/ebooks/Jornadas%20de%20Junho%20-%20Repercuss%C3%A3o%20e%20leituras.pdf> >. Acesso em: 02 fev. 2014.

BARBOSA, Suzana. Convergência jornalística em curso: as iniciativas para integração de redações no Brasil. In: RODRIGUES, Carla. Jornalismo on-line: modos de fazer. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Editora Sulina, 2009.

BARBOSA, Suzana. Jornalismo convergente e continuum multimídia na quinta geração do jornalismo nas redes digitais. In: CANAVILHAS, J. (Org.). Notícias e Mobilidade. O Jornalismo na Era dos Dispositivos Móveis. Covilhã, PT: Livros LabCOM, 2013. p. 33-54.

BARBOSA, Suzana. SILVA, Fernando Firmino da; NOGUEIRA, Leila; ALMEIDA, Yuri. "A atuação jornalística em plataformas móveis. Estudo sobre produtos autôctones e a mudança no estatuto do jornalista". In: Brazilian Journalism Review. V. 9, Nº 2. 2013. Disponível em: < <http://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/view/519/489> >. Acesso em: 10 jun. 2014.

BENTES, Ivana. Mídia de mobilização. Disponível em: < <https://www.facebook.com/midiaNINA/photos/a.164308700393950.1073741828.164188247072662/285023501654902/?type=1> >. Acesso em: 8 mar. 2014.

BRASIL, Antonio; FRAZÃO, Samira Moratti. Drones no ar e ninjas nas ruas: os desafios do jornalismo imersivo nas mídias radicais. Sessões do Imaginário. Vol.18, n.30, 2013. Disponível em: < <http://revistaseletronica.pucrs.br/ojs/index.php/ameco/article/viewFile/15972/11080> >. Acesso em: 14 jul. 2014.

OPEN JOURNAL SYSTEMS

[Ajuda do sistema](#)

USUÁRIO

Login
Senha
☐ Lembrar usuário

NOTIFICAÇÕES

- [Visualizar](#)
- [Assinar](#)

IDIOMA

Selecione o idioma
Português (Brasil)

CONTEÚDO DA REVISTA

Pesquisa
Escopo da Busca
Todos

Procurar

- [Por Edição](#)
- [Por Autor](#)
- [Por Título](#)
- [Outras revistas](#)

TAMANHO DE FONTE



INFORMAÇÕES

- [Para leitores](#)
- [Para Autores](#)
- [Para Bibliotecários](#)

SOBRE O AUTOR

Fernando Firmino da Silva
Universidade Estadual da Paraíba - Brasil

JORNALISTA. Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (2013). Possui Mestre em *Políticas do Trabalho e da Mobilidade*



Revista
Científica



Revista Científica

ISSN 0124-2253
E-2344-8350
Rev. Cient.

Información
[Envíe su artículo AQUÍ](#)
[Normas de autor](#)
[Proceso de arbitraje](#)
[Todos los números](#)
[Indexación](#)
[Colaboración](#)
[Contáctenos](#)

Information
[Online Submissions](#)
[Author guidelines](#)
[Previous issues](#)
[Indexing](#)
[Collaboration](#)
[Contact](#)





PALABRAS CLAVE
[Aprendizaje](#) [enseñanza](#) [Matemáticas](#)
[escolares](#) [plurimodal](#) [aprendizaje](#) [auto](#)

INICIO ACERCA DE INICIAR SESIÓN REGISTRARSE BUSCAR ACTUAL ARCHIVOS AVISOS

Inicio > Vol. 1, Núm. 21 (2015) > **Cuervo Gómez**

Políticas Sobre Aprendizaje Móvil Y Estándares De Usabilidad Para El Desarrollo De Aplicaciones Educativas Móviles

William Oswaldo Cuervo Gómez, Javier Antonio Ballesteros Ricaurte

Resumen

Los adelantos tecnológicos llevados a cabo en los últimos años en el sector de los dispositivos móviles, han permitido que estos cuenten con mejores especificaciones de hardware y software, despertando la imaginación e interés de docentes, desarrolladores de contenidos y demás actores del proceso educativo, gracias a su característica de portabilidad, la cual facilita a los usuarios ejecutar tareas en cualquier momento y lugar. Por lo anterior, se realizó la revisión a publicaciones de la literatura, en donde se identificaron políticas y recomendaciones que ayudan a obtener una mayor comprensión sobre cómo la incorporación de tecnologías móviles en contextos pedagógicos puede contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación. Además, se realizó la revisión de literatura en las bibliotecas digitales IEEE Xplore, ScienceDirect, Scopus y Google Scholar, en donde se detectaron los principales conceptos, definiciones y recomendaciones sobre usabilidad, los cuales deberán ser tenidos en cuenta en el diseño de aplicaciones educativas móviles.

Palabras clave

Dispositivos móviles, usabilidad, m-learning, educación.

Texto completo:

[Ver](#)

DOI: <http://dx.doi.org/10.14483/udistrital.jour.RC.2015.21.a4>

[Añadir comentario](#)

COMPARTIR

Copyright (c) 2015 Revista Científica

IDIOMA
Escoge idioma
(Español • **Entregar**)







USUARIO/A
Nombre de usuario/a
Contraseña
☐ No cerrar sesión
[Iniciar sesión](#)

CONTENIDO DE LA REVISTA
Buscar
Ámbito de la búsqueda
Todo
[Buscar](#)

Examinar
• [Por número](#)
• [Por autor/a](#)
• [Por título](#)
• [Crear invitación](#)

OPEN JOURNAL SYSTEMS
INFORMACIÓN
• [Para autores/as](#)
• [Para bibliotecas/instituciones](#)

[Servicio de ayuda de la revista](#)

TAMAÑO DE FUENTE
[xx] [x] [xx]

Information

- [For Readers](#)
- [For Authors](#)
- [For Librarians](#)
- [Metadata Harvesting \(OAI2\)](#)

Navigation

- ▼ [Help](#)
 - [How to submit a journal contribution](#)
 - [Submission and review process](#)
 - [How to send a revision](#)
- ▶ [Search contributions](#)

[Home](#) » [Search contributions](#)

A New Protection for Android Applications

Title A New Protection for Android Applications

Publication
Type Journal ArticleYear of
Publication 2016

Authors Latifa, E. R. - R. A. J. Y., and M. A. EL-KIRAM

Journal International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence

ISSN 1989-1660

Issue Regular Issue

Volume 3

Number 7

Date
Published 06/2016

Pagination 15-19

Abstract

Today, Smartphones are very powerful, and many of its applications use wireless multimedia communications. Prevention from the external dangers (threats) has become a big concern for the experts these days. Android security has become a very important issue because of the free application it provides and the feature which make it very easy for anyone to develop and published it on Play store. Some work has already been done on the android security model, including several analyses of the model and frameworks aimed at enforcing security standards. In this article, we introduce a tool called PemisSecure that is able to perform both static and dynamic analysis on Android programs to automatically detect suspicious applications that request unnecessary or dangerous permissions.

Keywords Android, Mobile Device, Mobility, Security

DOI 10.9781/ijimai.2016.372

URL http://www.ijimai.com/journal/sites/default/files/files/2016/05/ijimai20163_7_2.pdf_15309.pdf

We use cookies on this site to enhance your user experience

By clicking any link on this page you are giving your consent for us to set cookies.

[Yes](#) [No](#)



UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

vinculos

CIENCIA TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD: UN ENLACE HACIA EL FUTURO

Revista

ISSN 1794 - 211X

e-ISSN 2322 - 939X

INICIO

ACERCA DE

INICIAR SESIÓN

REGISTRARSE

BUSCAR

ACTUAL

ARCHIVOS

AVISOS

PORTAL WEB INSTITUCIONAL

DOC AUTORES

Inicio > Vol. 11, Núm. 1 (2014) > Vanegas

ANDROID ?...DE QUÉ ME HABLAN

Carlos Alberto Vanegas

Resumen

Actualmente el uso de dispositivos móviles se ha incrementado, especialmente los teléfonos inteligentes a los cuales se les han proporcionado funciones como pantallas de alta resolución, mayor potencia de procesamiento, mayor capacidad de almacenamiento, navegación por Internet, reproducción de multimedia, realizar operaciones bancarias, GPS, conexión a redes sociales, Wi-Fi, entre otras. Estos dispositivos corren bajo un sistema operativo determinado que hace posible administrar las diferentes aplicaciones con capacidades avanzadas. Android es un sistema operativo abierto para dispositivos móviles adquirido por Google y por el grupo Open Handset Alliance que representa una alternativa tecnológica capaz de administrar todos los recursos de manera eficiente y sin interrupciones, de tal manera que el usuario puede mantener una comunicación estable haciendo uso de los recursos que el hardware le suministra. En este artículo se analiza el sistema operativo Android, su arquitectura, las versiones existentes, su máquina virtual Dalvik, así como el desarrollo de un sencillo ejemplo de una aplicación Android. of traditional cell phones to great deal.

Palabras clave

aplicación; código abierto; dispositivo; programación; sistema operativo.

Texto completo:

[PDF HTML](#)

Referencias

- Google Projects for Android [en línea]. Disponible en <http://code.google.com/intl/es/android/>.
- Open Handset Alliance [en línea]. Disponible en http://www.openhandsetalliance.com/android_overview.html.
- Software Android [en línea]. Disponible en <http://upcommons.upo.edu/pfc/bitstream/2009.1/6752/1/memoria.pdf>.
- What Is Android [en línea]. Disponible en <http://developer.android.com/guide/basics/what-is-android.html>.
- Arquitectura de Android [en línea]. Disponible <http://androiddelfty.com/2011/07/04/arquitectura-de-android/>.
- Software de comunicaciones – Arquitectura Android [en línea]. Disponible en <https://sites.google.com/site/siwou3m/home/android/generalidades/2-2-arquitectura-de-android>.
- SDK updates [en línea]. Disponible en <http://android-developers.blogspot.com/search/label/SDK%20updates>.
- Versiones Android [en línea]. Disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/Android>.

Herramientas Del Artículo

- Imprima este artículo
- Metadatos de Indexación
- Cómo citar un elemento
- Referencias de búsqueda
- Política de revisión
- Envíe este artículo por correo electrónico ([inicie sesión](#))
- Enviar un correo electrónico al autor/a ([inicie sesión](#))
- Publique un comentario ([inicie sesión](#))

Contenido De La Revista

Buscar

Ámbito de la búsqueda

Todo

Buscar

Examinar

Por número

Por autor/a

Por título

Otras revistas

Usuario/A

Nombre de usuario/a

Colaboración con Editoriales en la Elaboración de Libros de Texto

Collaborating with Publishers to Develop Coursebooks

Collaboration avec des Maisons d'édition à l'élaboration de Manuels

Juan Carlos Araujo Portugal

Escuela Oficial de Idiomas de Burgos(España) Mailing Address: Calle Batalla de Villalar, s/n. 09006 Burgos, España E-mail: jcaraujo@educa.jcyi.es

Received: 2014-01-31 / Reviewed: 2014-09-19/ Accepted: 2014-09-19

How to reference this article: Araujo Portugal, J. C. (2014). Colaboración con Editoriales en la Elaboración de Libros de Texto. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 19 (3), 325-349. doi: 10.17533/udea.ikala.v19n3a07

Servicios Personalizados

Artículo ▾

Español (pdf)

Artículo en XML

Referencias del artículo

Como citar este artículo

Traducción automática

Enviar artículo por email

Indicadores ▾

Citado por ScELO

Accesos

Links relacionados <

Compartir ▾



Otros

Permalink

trayectoria profesional como profesor de inglés de la Escuela Oficial de Idiomas (EOI) de Burgos, que es una de las más grandes de la Comunidad Autónoma de Castilla y León, y como integrante del Departamento de Inglés que cuenta con importante número de profesores. En concreto, se describe el trabajo realizado con cada una de esas editoriales, prestando atención en cada caso a los siguientes aspectos: objetivos de dicha colaboración, descripción de en qué consistió el trabajo realizado, las conclusiones sobre el mismo y los resultados finales, para que pueda servir de estímulo y aliente para que otros profesores se animen a colaborar con editoriales cuando tengan la oportunidad de hacerlo.

Papel de los Materiales Didácticos en la Enseñanza-Aprendizaje de Idiomas

Kitao y Kitao (1997) señalan que en la enseñanza de lenguas se pueden distinguir cinco integrantes fundamentales: los alumnos, el profesor, los materiales didácticos, la forma de enseñanza y la evaluación.

Según Tomlinson (2012), "se considera material didáctico aquel que se puede utilizar para facilitar el aprendizaje de una lengua" (p. 143). Entre los materiales didácticos se pueden incluir los libros de texto, los videos o DVD, las cintas o CD de audio, programas informáticos, lecturas adaptadas, tarjetas de vocabulario, juegos, páginas web, aplicaciones para los teléfonos móviles. Todos ellos tienen influencia en el contenido y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A pesar de ello, la mayoría de los estudios que ha habido hasta el momento sobre el tema se han centrado exclusivamente en los materiales impresos.

En opinión de Allwright (1981), los materiales didácticos deben enseñar a los alumnos a aprender; tendrían que ser recursos que aporten ideas y actividades para el proceso de enseñanza-aprendizaje, y deberían proporcionar a los docentes la razón de ser de su labor profesional. Dado que los alumnos tienen distintos estilos de aprendizaje, los materiales didácticos ideales deberían tener como objetivo facilitar a estos diferentes modos de experimentar con la lengua. Sin embargo, la mayoría de los materiales elaborados por las editoriales se centran en informar a los usuarios sobre los rasgos de la lengua y cómo practicarlos. En concreto Richards (2001a) señala que los materiales didácticos sirven de base para la mayor parte de los modelos de uso de la lengua que se presenta a los alumnos y que se utilizan en el aula. Esto es algo que corroboran Tomlinson et al. (2001) y Masuhara et al. (2008) en sus artículos, en los que analizan métodos para la enseñanza del inglés a adultos, cuando señalan que el interés principal de los libros de texto es incluir explicaciones detalladas y proporcionar ejercicios de práctica.

Según Allwright (1981) los libros de texto resultan muy rígidos para poder ser utilizados directamente como material de instrucción. O'Neill (1982), por su parte, mantiene que los materiales didácticos se deben adecuar a las necesidades de los alumnos incluso si no se han diseñado de forma específica para ellos. Asimismo deben permitirles repasar y preparar las clases. También tienen que resultar rentables en lo que se refiere a la inversión de tiempo y dinero, y deben poder ser adaptados.

Allwright (1981) resalta que los materiales controlan el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que O'Neill (1982) mantiene que lo ayudan. Para Al Falasi (2008) los materiales didácticos pueden representar otra forma de contacto con el idioma además del profesor. Kitao y Kitao (1997) indican que, en teoría, los profesores con experiencia podrían enseñar un idioma sin utilizar un libro de texto. Sin embargo, muchos docentes no disponen de suficiente tiempo para elaborar materiales complementarios, motivo por el que se limitan a seguir el libro de texto. Por

IDIOMA

Elige idioma
Español ▼ Enviar

CONTENIDO DE LA REVISTA

Búsqueda

Ámbito de la búsqueda
Todo ▼
Buscar

Navegar

Por número
Por autor
Por título
Otras revistas
Categorías

HERRAMIENTAS DEL ARTÍCULO

Imprimir este artículo
Metadatos de indexación
Cómo citar un elemento
Enviar este artículo por correo electrónico (hacer sesión)
Enviar un correo electrónico al autor/a (hacer sesión)

INICIO ACERCA DE INICIAR SESIÓN REGISTRARSE CATEGORÍAS BÚSQUEDA
ACTUAL ARCHIVO AUTOS

Inicio > Vol. 33, Núm. 3 (2015) > *Céspedes Ventura*

DISPOSITIVOS DIGITALES MÓVILES EN EDUCACIÓN. EL APRENDIZAJE UBICUO

Raúl Céspedes Ventura

TEXTO COMPLETO

PDF

ENLACES REFBACK

- No hay ningún enlace refback.

Copyright (c) 2015 Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinOtraDerivada 4.0 Internacional.



e-revist@s

(designado como "Productos WPS ML") al que se puede acceder a través del sitio web de la UNESCO, de conformidad con los términos establecidos en la presente licencia. Usted puede compartir, copiar, extraer y distribuir los Productos WPS ML y partes de los mismos a terceras personas, con fines no lucrativos. Usted puede integrar los Productos WPS ML o partes de los mismos, sin modificación, en sus propios materiales. Usted acepta incluir la atribución a la UNESCO mediante la mención expresa "UNESCO", el nombre de los Productos, la fuente (enlace al sitio web de los Productos) y la fecha de publicación. A excepción de lo que concierne a dicha atribución, Usted no tiene derecho a usar el nombre de la UNESCO o de WPS ML ni ningún otro acrónimo, marca registrada, emblema oficial o logotipo de la UNESCO, como tampoco puede representar o aludir a ninguna asociación, patrocinio, auspicio o afiliación de o con la UNESCO o del programa WPS ML.

Todo uso comercial de cualquiera de los Productos WPS ML o partes de los mismos queda estrictamente prohibido, a menos que dicho uso se haga mediante la autorización expresa de la UNESCO. Cualquier petición relativa al uso comercial y a los derechos de traducción de los Productos WPS ML deberá dirigirse a: publication.copyright@unesco.org. Publicaciones UNESCO, 7, place de Fontenay, 75352 París 07 SP Francia.

Todos los Productos WPS ML se proporcionan "tal como están". La UNESCO no ofrece ninguna garantía de ningún tipo, ni explícita ni implícita, en relación con el uso de los Productos WPS ML. En particular, la UNESCO deniega toda garantía relativa a la precisión, idoneidad de uso o propósito específico. Sírvase observar que otras partes podrían tener una participación en la propiedad de determinados Productos WPS ML o partes de los mismos. La UNESCO no ofrece garantías ni sugiere que tenga la propiedad o el control de todos los Productos o partes de los mismos, ni de los derechos que se deriven de los mismos. La UNESCO no se hará responsable ante Usted ni ante terceras personas por cualquier pérdida o daño que pudiera sobrevenir en relación con el uso de los Productos WPS ML o de partes de los mismos.

La UNESCO se reserva sus propios privilegios e inmunidades y, al autorizar el acceso a los Productos WPS ML, no limita en modo alguno esos derechos ni renuncia a ellos. Al hacer uso de los Productos WPS ML, Usted acepta que cualquier controversia que pueda surgir entre Usted y la UNESCO en relación con los mismos y que no pueda dirimirse de manera amistosa, sea sometida a arbitraje, de conformidad con el Reglamento de Arbitraje de la CNUDMI y de sus cláusulas sobre las leyes aplicables. El tribunal de arbitraje no tendrá autoridad para atribuir daños punitivos. Cualquier decisión que dicte el tribunal de arbitraje como resultado final su labor de arbitraje en caso de controversia, reclamación o litigio será vinculante para las Partes. Las ideas y opiniones expresadas en la presente publicación pertenecen a su autor y no reflejan necesariamente los puntos de vista de la UNESCO.

Los términos empleados en esta publicación y la presentación de los datos que en ella aparecen no implican toma alguna de posición de parte de la UNESCO en cuanto al estatus jurídico de los países, territorios, ciudades o regiones, ni respecto de sus autoridades, fronteras o límites.

Publicado en 2012

por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
7, place de Fontenay, 75352 París 07 SP, Francia

© UNESCO 2012

Los derechos y la reutilización de contenido deben ejercerse en seguimiento de la licencia descrita en los párrafos anteriores

ISSN 2305-8617

Elaborado para la UNESCO por: María Teresa Lugo y Sebastián Schumann

Coordinado por los editores: Steven Vosloo y Mark West

Edición y diseño gráfico: Rebecca Kraut

Diseño de la portada: Aurélie Mazoyer

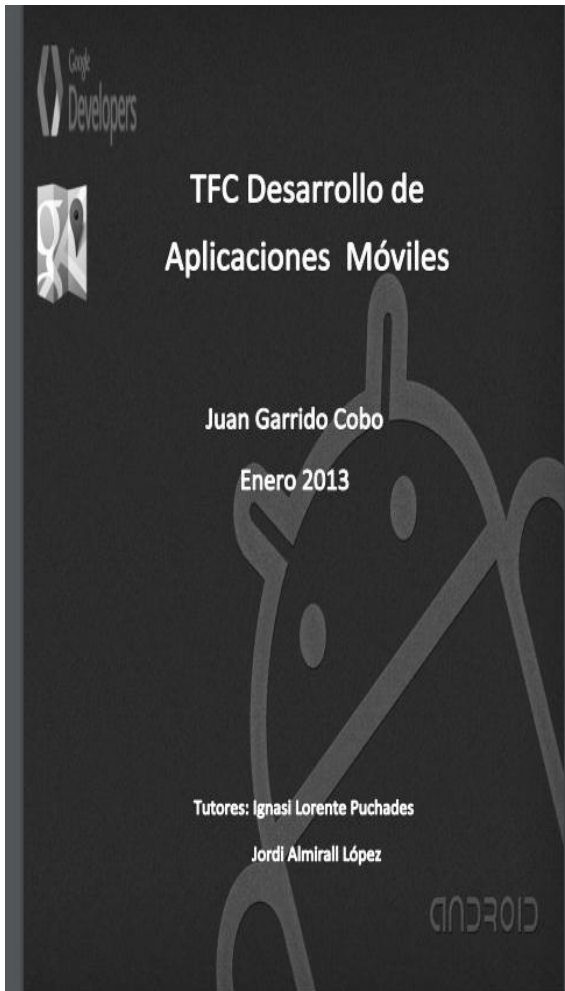
directores de las instituciones educativas para ayudar a los estudiantes a prepararse para realizar la prueba en sus teléfonos celulares y proporcionar apoyo técnico durante el día del examen.

De los 18.000 estudiantes seleccionados, alrededor de 10.000 completaron la evaluación. Los estudiantes debían introducir un código en su teléfono móvil para recibir preguntas de opción múltiple y enviaban sus respuestas en forma de mensajes de texto. Sus respuestas fueron enviadas directamente a la base de datos del Ministerio de Educación, lo cual aumentó considerablemente la velocidad con la que los resultados podían ser procesados. A su vez, dado que los estudiantes utilizaron sus propios teléfonos móviles para tomar el examen, el costo y las necesidades de recursos humanos para la distribución de la evaluación se redujeron sustancialmente. Los resultados del examen, así como una evaluación de los métodos utilizados para su administración, aún no están disponibles al público; serán parte de un futuro informe a ser publicado por el Ministerio de Educación de Paraguay.

LA MEJORA DE LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE: BridgeIT y Seeds of Empowerment (varios países)

La mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje es uno de los principales objetivos de los esfuerzos de aprendizaje móvil. Muchas iniciativas de aprendizaje móvil en América Latina buscan aprovechar la portabilidad, la ubicuidad y la conectividad proporcionada por las tecnologías móviles para aumentar el acceso de estudiantes y profesores a oportunidades educativas y mejorar la calidad de las experiencias de aprendizaje. Los tres proyectos seleccionados en esta sección se centran específicamente en la mejora de la calidad educativa en grupos socio-económicos desfavorecidos y otras poblaciones vulnerables en la región.

Los primeros dos proyectos fueron lanzados por BridgeIT, una iniciativa global impulsada por Nokia, la Fundación Pearson, el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) y la Fundación Internacional de la Juventud (IYF), que busca propiciar la mejora de la calidad educativa a través del uso y el aprovechamiento de dispositivos móviles en el aula. Todos los proyectos de BridgeIT focalizan en la formación y el desarrollo profesional docente. Los

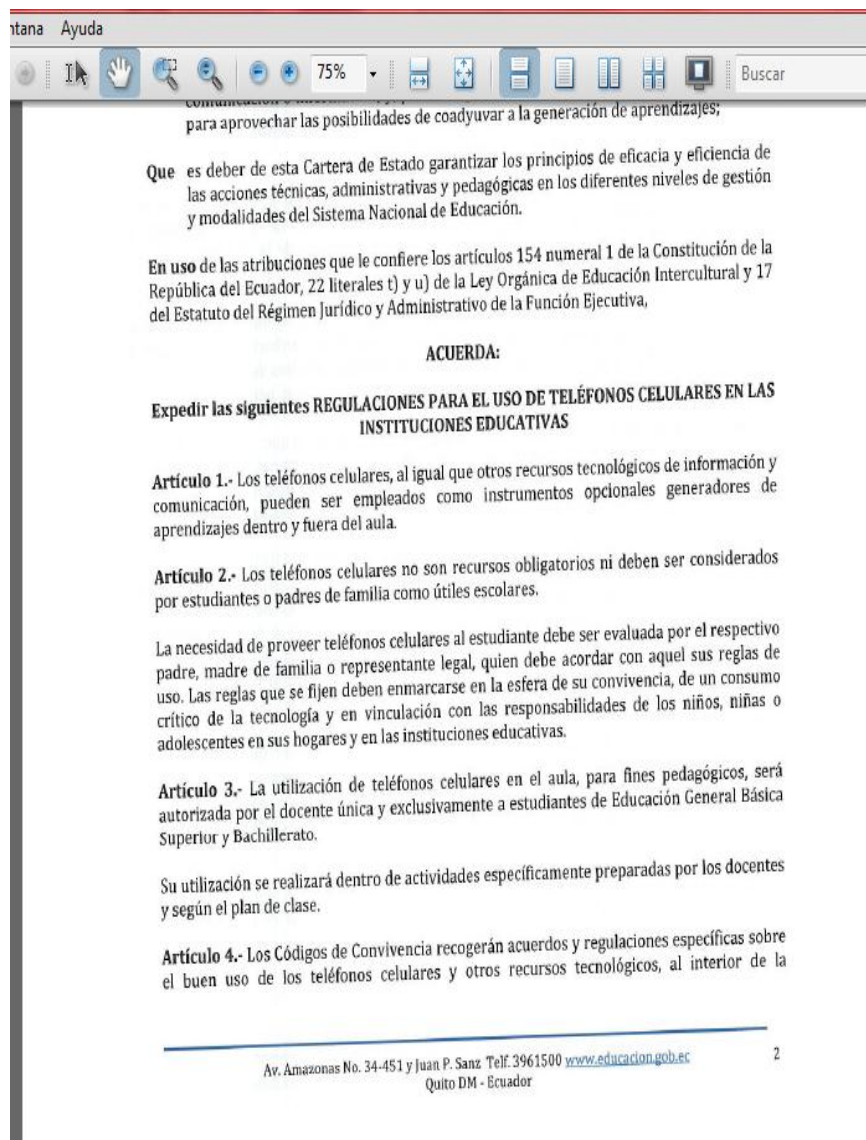


memoria como siempre, el mismo ejecutable, que en un sistema moderno o Unix.

Los requisitos de desarrollo para Android exigen el uso del JDK (Java Development Kit) en su versión 6.

El desarrollo para aplicaciones Android se realiza de forma común en Java, aunque existe la posibilidad de realizar parte de una aplicación mediante otros lenguajes mediante el set de herramientas NDK (Native Development Kit) aunque no es recomendable debido a que aumenta la complejidad del desarrollo de las aplicaciones.

Siguiendo las recomendaciones de Google el proyecto usará el lenguaje de desarrollo Java.



DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y TECNOLÓGICAS CON APRENDIZAJE MÓVIL

Luis Vargas Mendoza, Marcela Georgina Gómez Zermelo, Rosa de Lourdes Gomez Zermelo

RESUMEN

Este artículo presenta los resultados de un estudio sobre el desarrollo de las habilidades cognitivas y tecnológicas promovidas por un proyecto de aprendizaje móvil entre estudiantes de nivel licenciatura. Para el análisis se usó la perspectiva cualitativa y el tipo de diseño de investigación es un estudio de casos. Para la recolección de datos se emplearon entrevistas con un muestreo de máxima variación, la observación directa de plataformas y recursos, y la aplicación de cuestionarios a profesores y estudiantes. Los resultados muestran que no todos los cursos promueven el desarrollo de todas las habilidades de pensamiento de acuerdo a la Taxonomía revisada de Bloom. Pero sí que existe una tendencia en las plataformas más enriquecidas para que el alumno realice tareas cognitivas de orden superior con su dispositivo. En general, hay una mayor cantidad de recursos digitales que apoyan los niveles de pensamiento medio y superior, pero la mayoría de los cursos promueve las que corresponden al nivel básico. Además, se identificó una preferencia de ciertas habilidades cognitivas influenciada tanto por el diseño instruccional de la plataforma como por la naturaleza misma del curso. Con las habilidades tecnológicas ocurre algo similar, las más destacadas tienen que ver con buscar, filtrar y usar información, así como de mejor manera el trabajo individual y colaborativo y emplear sistemas de información.

USUARIO/A

Nombre
usuario/a

Contraseña

☐ Recordar mis datos

[Login](#)

NOTIFICACIONES

[Ver](#)
[Suscribirse](#) / [Des-suscribirse](#)

CONTENIDO DE LA REVISTA

Buscar

Todos

[Buscar](#)

Navegar
[Por número](#)
[Por autor](#)
[Por título](#)

BIBLIOGRAFÍA

- El acuerdo Ministerial 0070-14 en su artículo, 2. (17 de abril de 2014).
file:///C:/Users/JHONNY/Downloads/acuerdo_070-14.pdf. Obtenido de
educaciondecalidad.ec/biblioteca-digital/educacion.../doc.../788-acuerdo-070-
14.html
- (Donis, 2. p. (2012). 74.
(Cabanilla, 2. p. (2011). 13.
(Colmenares, 2. p. (2012). 109.
(Donis, 2. p. (2012). 80.
(Fajardo & Alvarado, 2. (2013).
Aguilar, R. (Febrero de 2013). *Las Tic's en la Educación Superior*. Recuperado el
Febrero de 2013, de
http://roniaguilar26.blogspot.com/2013_02_01_archive.html
Alejandra Beatriz | Challiol, C. |. (2012). juegos Educativos Móviles basados en
posicionamiento: una guía para su conceptualización. *SEDICE*.
Android OS. (05 de noviembre de 2012). <http://androidos.readthedocs.org>. Recuperado
el 26 de octubre de 2015, de
http://androidos.readthedocs.org/en/latest/data/detalles_tecnicos/
Araujo Portugal, J. C. (septiembre de 2014). <http://www.scielo.org.co>. (IKALA)
Recuperado el 26 de octubre de 2015, de
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-
34322014000300007&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-34322014000300007&lng=es&nrm=iso)
Cacheiro, D. (2014).
Castro. (2012). entorno para el desarrollo de aplicaciones móviles.
Cebin, R. (2012). Teoría del color.
cGraw-Hill Education. (14 de septiembre de 2010).
Charlier, O. R. (2012).
Charlier, O. W. (2012).
Dolores, M. (2014). 21-22.
Elisabet Higuera Albert, J. Q. (2009). *Las webquests, una metodología de aprendizaje
cooperativo, basada en el acceso, el manejo y el uso de información en la red*.
Barcelona: Octaedro.
Fuster, J. (1994). www.Dialnet.com. Recuperado el 22 de octubre de 2015, de
*file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-
LasCienciasEnLaEducacionPrimaria-2941306.pdf*
Garrido Cobo, J. (enero de 2013). <http://openaccess.uoc.edu>. Recuperado el 26 de
octubre de 2015, de
[http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/18528/6/jugarridocoTFC
0113memoria.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/18528/6/jugarridocoTFC0113memoria.pdf)
Gasca, M. C., Camargo, L., & Medina, B. (27 de agosto de 2013).
<http://www.scielo.org>. Recuperado el 26 de octubre de 2015, de
<http://www.scielo.org.co/pdf/tecn/v18n40/v18n40a03.pdf>
Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*.
México: McGRAW-HILL.
M LEARNING. (2012). <http://mlearning2012.blogspot.com>. Recuperado el 12 de
octubre de 2015, de [http://mlearning2012.blogspot.com/p/ventajas-y-
desventajas.html](http://mlearning2012.blogspot.com/p/ventajas-y-desventajas.html)
Martínez, G. y. (2013). Tecnología XXI. *Dialnet*, 21.
Mike, S. (2013). Distributive device. móvil tecnología for conversational learning.
International Journal of Continuing Engineering Education and Lifelong , 504.

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014).
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/acuerdo_070-14.pdf. Recuperado el 12 de octubre de 2015
- Ministerio de Educacion. (2010). *Matematica 7* (primera ed.). (L. Castro, Ed.) QUITO, Pichincha, Ecuador: SM.
- Moreno, M., & Quiñonez, D. (2009). La perspectiva didáctica de la estimulación motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 12.
- Núñez, S. (2010). *Infopedagogía*. Recuperado el 2010, de LAS TIC EN EL ISPED “MANUELA CAÑIZARES”: <http://infopedagogia-stalin.blogspot.com/>
- Pinedo, A. L. (2016). Aprendizaje móvil: De los modelos a las experiencias. *Red Iberoamericanan*, 2-7.
- Rodriges, M. (2012). Metos de Investigacion. *Silogismo*, 15-43.
- Rosales, A. d. (2013). Generador de aplicaciones J2ME para dispositivos móviles. *3C TIC*, 4.
- SEK International School. (2014). Recuperado el 12 de octubre de 2015, de <http://www.sek.es>: <http://www.sek.es/files/pdf/news/SEK-dell-caso-exito.pdf>
- TFC DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES. (05 de enero de 2013).
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/18528/6/jugarridocoTFC0113memoria.pdf>. Obtenido de
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/18528/6/jugarridocoTFC0113memoria.pdf>
- Tomlinson. (2012). Papel de los Materiales Didácticos en la Enseñanza-Aprendizaje de Idiomas. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 143.
- Unesco . (2012). LA MEJORA DE LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE:. *Unesco*, 25.
- UNESCO. (2012). <http://unesdoc.unesco.org>. (Rebeca Kraut) Recuperado el 12 de octubre de 2015, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216080s.pdf>
- Unesco. (2012). <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216080s.pdf>.
UNESCO, 18.
- Villalta. (2011). Modelos conceptuales para juegos educativos digitales. *universidade Federal do Paraná*, 2-3.
- Wigodski, J. (14 de 07 de 2010). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de <http://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/poblacion-y-muestra.html>