



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA:

**EL MOBILE LEARNING COMO ESTRATEGIA EN LA EDUCACIÓN
PARA ADULTOS.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magister en Educación.

Autor:

Vinicio Mario Gavidia Vallejo

Tutor:

MSc. Fredy Esparza Bernal

QUITO – ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Vinicio Mario Gavidia Vallejo, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **“EL MOBILE LEARNING COMO ESTRATEGIA EN LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS”**, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 14 días del mes de septiembre de 2022, firmo conforme:

Autor: Vinicio Mario Gavidia Vallejo

Firma:



Número de Cédula: 0601948987

Dirección: Pichincha, Quito,

Correo Electrónico: mariogavidia63@gmail.com

Teléfono: 0984072017

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “EL MOBILE LEARNING COMO ESTRATEGIA EN LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS”, presentado por Vinicio Mario Gavidia Vallejo, para optar por el Título de Magíster en Educación.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 14 de septiembre 2022



Firmado electrónicamente por:
**CARLOS FREDY
ESPARZA BERNAL**

.....
Ing. Fredy Esparza Bernal, MSc.

C.I:

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de “MAGÍSTER EN EDUCACIÓN” son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 14 de septiembre del 2022



Vinicio Mario Gavidia Vallejo

C.C.: 0601948987

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “EL MOBILE LEARNING COMO ESTRATEGIA EN LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS”, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 14 septiembre 2022



Firmado electrónicamente por:
**ANGEL MARCELO
RAMIREZ ERAS**

.....
Ángel Marcelo Ramírez Eras
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**MIRIAN SOLEDAD
BASANTES VASQUEZ**

.....
Mirian Basantes Vásquez
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
**CARLOS FREDY
ESPARZA BERNAL**

.....
Fredy Esparza Bernal
VOCAL

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado a todas las personas jóvenes adultos que por diferentes razones no pudieron culminar sus estudios.

A mi esposa, mi hija nietos, hermana, familiares y amigos, a mis padres que desde el cielo han sido mi motivación, para alcanzar un logro más en mi vida profesional.

Mario Gavidia

AGRADECIMIENTO

Al ser supremo por haberos brindado la oportunidad de llegar a culminar esta Maestría, venciendo todos los obstáculos y vicisitudes que ha puesto en mi camino como prueba de constancia y perseverancia.

Agradezco a mi esposa mi familia por estar presentes en todo momento brindándome su apoyo incondicional.

A todos los Docentes de la Universidad Indoamérica que impartieron sus valiosos conocimientos sin egoísmo alguno, especialmente a mi tutor el cual me brindó su apoyo de manera eficiente y eficaz para terminar el trabajo de investigación con éxito.

¡Mil Gracias!

Mario Gavidia

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRELIMINARES	Pág.
PORTADA	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad.....	1
Planteamiento del Problema.....	8
Análisis Crítico.....	9
Destinatarios del Proyecto.....	10
Objetivos	10
Objetivo general	10
Objetivos específicos	10
CAPÍTULO I	
MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación.....	11
Conceptualización del Objeto y Campo de Estudio	15
Constelación de Ideas de la Variable Independiente	16
Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	17
DESARROLLO DE LA TEORÍA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	18

TIC	18
TECNOLOGÍA MÓVIL	19
MOBILE LEARNING	21
Definición	21
Dispositivos móviles	22
Teléfono inteligente	23
Tablets	24
Características	24
Recursos Tecnológicos basados en M-Learning	25
Ventajas de su uso en el aula	26
Desventajas	26
Sistemas operativos	27
Estrategias didácticas del M-Learning	28
Modalidad Virtual	28
Aplicación Móvil	29
Desarrollo de competencias	29
El conectivismo	30
DESARROLLO TEÓRICO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	31
CURRÍCULO	31
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	33
Clasificación de las estrategias didácticas	34
EDUCACIÓN PARA ADULTOS	35
Características de las personas jóvenes y adultas	36
La educación para adultos a nivel internacional	37
Metas e indicadores de la educación para adultos	38
Educación extraordinaria para personas con escolaridad inconclusa	39
Currículo y adaptaciones para jóvenes y adultos de escolaridad inconclusa	41
Metodología	41
Características de la adaptación curricular en la EPJA	42
Organización del currículo EPJA	43
Descripción de codificación del currículo	43
Características de la adaptación curricular en la EPJA	43

Elementos del Currículo.....	44
Mallas curriculares oficializadas	44

CAPÍTULO II
DISEÑO METODOLÓGICO

Generalidades	45
Enfoque y diseño de la investigación.....	45
Paradigma.....	45
Modalidad de la investigación.....	46
Tipos de la investigación.....	46
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de datos	47
Técnicas para la recolección de la información	47
Encuesta	47
Entrevista.....	48
Instrumentos de recolección de la información.....	48
Cuestionario.....	48
Guía de entrevista	48
Plan y procedimiento de recolección de la información	49
Procedimiento.....	49
Población y muestra.....	50
Población.....	50
Muestra.....	50
Validez y Confiabilidad	51
Validez	51
Confiabilidad	52
Alfa de Cronbach para confiabilidad	53
Interpretación de la confiabilidad del cuestionario.....	53
Análisis e interpretación de resultados	58
Análisis e interpretación de resultados de la encuesta a los estudiantes.....	58
Análisis e interpretación de resultados de la entrevista a docentes	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Tema:	80
Datos Informativos	80
Antecedentes de la Propuesta	80
Justificación	81
Definición del tipo de producto	82
Objetivos	82
Objetivo general	82
Objetivos específicos	82
Análisis de Viabilidad.....	83
Factibilidad normativa	83
Factibilidad social	84
Factibilidad técnica.....	84
Factibilidad financiera.....	84
Factibilidad educativa-pedagógica	84
Metodología.....	85
Plan de Acción.....	87
Guía Docente de Estrategias Didácticas.	89
BIBLIOGRAFÍA	118
LINKOGRAFÍA.....	127
ANEXOS.....	130
Anexo 1. Cuestionario aplicado a los Estudiantes.....	130
Anexo 2. Entrevista dirigida a Docentes.....	132
Anexo 3. Fichas de valoración de Especialista	134
Anexo 4. Fichas de valoración del Director.....	136
Anexo 5. Matriz de entrevista	138
Anexo 6: Matriz de conclusiones	147
Anexo 7: Carta de autorización de la Institución Educativa	150
Anexo 8: Planificación didáctica.....	151
Anexo 9: Valoración de la propuesta por especialistas	156

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 1. Recursos tecnológicos basados en el uso M-learning.....	25
Tabla N° 2. Acepcciones de currículo.....	31
Tabla N° 3. Metas e indicadores de la educación para adultos.....	38
Tabla N° 4. Distribución de la población.....	50
Tabla N° 5. Muestra.....	51
Tabla N° 6. Estadísticas de confiabilidad Alfa de Cronbach.....	53
Tabla N° 7. Operacionalización de Variables.....	54
Tabla N° 8. Dispositivos móviles de uso personal con acceso a internet dispone para sus clases de estudios sociales.....	58
Tabla N° 9. Herramientas digitales que utiliza el docente de Estudios Sociales ..	59
Tabla N° 10. Utilización de presentaciones en línea por el profesor de Estudios Sociales.....	61
Tabla N° 11. El uso de internet facilita el aprendizaje de Estudios Sociales.....	62
Tabla N° 12. El aprendizaje autónomo, con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan los aprendizajes.....	63
Tabla N° 13. Utilización Quiz de evaluación en línea.....	65
Tabla N° 14. Técnicas que utiliza su profesor a través de dispositivos móviles para motivar el interés por la asignatura.....	66
Tabla N° 15. Utilización de recursos tecnológicos ayudan a fomentar un aprendizaje útil para la vida.....	68
Tabla N° 16. Uso de videos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianza el conocimiento de Estudios Sociales.....	69
Tabla N° 17. Uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes.....	71
Tabla N° 18. El docente utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo a sus necesidades.....	72
Tabla N° 19. Plan de acción.....	87
Tabla N° 20. Recursos digitales con tecnología móvil.....	98

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura N° 1. Árbol de problemas causas y efectos	9
Figura N° 2. Organizador Lógico de Variables.....	15
Figura N° 3. Constelación de Ideas de la Variable Independiente	16
Figura N° 4. Constelación de Ideas de la Variable Dependiente	17
Figura N° 5. Estado general del uso de móviles, Internet y redes sociales en Ecuador	20
Figura N° 6. Estrategias didácticas con M-Learning	28
Figura N° 7. Clasificación de las estrategias Didácticas.....	34
Figura N° 8. Características personas jóvenes y adultas.....	36
Figura N° 9. Características del currículo	40
Figura N° 10. Normativa para la Educación Inconclusa.....	41
Figura N° 11. Etapas de la metodología	42
Figura N° 12. Dispositivos móviles de uso personal con acceso a internet dispone para sus clases de estudios sociales	58
Figura N° 13. Herramientas digitales que utiliza el docente de Estudios Sociales	60
Figura N° 14. Utilización de presentaciones en línea por el profesor de Estudios Sociales	61
Figura N° 15. El uso de internet facilita el aprendizaje de Estudios Sociales.....	62
Figura N° 16. El aprendizaje autónomo, con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan los aprendizajes	64
Figura N° 17. Utilización Quiz de evaluación en línea	65
Figura N° 18. Técnicas que utiliza su profesor a través de dispositivos móviles para motivar el interés por la asignatura	67
Figura N° 19. Utilización recursos tecnológicos ayudan a fomentar un aprendizaje útil para la vida.....	68
Figura N° 20. Uso de videos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianza el conocimiento de Estudios Sociales	70

Figura N° 21. Uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes	71
Figura N° 22. El docente utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo a sus necesidades	72
Figura No 23. Características del Mobile Learning.....	97

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

TEMA: EL MOBILE LEARNING COMO ESTRATEGIA EN LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS.

AUTOR:

Vinicio Mario Gavidia Vallejo

TUTOR:

MSc. Fredy Esparza Bernal

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación se fundamentó en la metodología de Mobile Learning (M-Learning) en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales. Se fundamenta en la utilización de herramientas tecnológicas, orientado a estudiantes jóvenes y adultos. Programa Educación Inconclusa modalidad a distancia virtual, tiene como principal objetivo general: Establecer al Mobile Learning como estrategia didáctica en el aprendizaje de los estudiantes adultos del Décimo Grado de Educación General Básica modalidad virtual de la Unidad Educativa Juan Montalvo. El sustento teórico se emplazó estrategias didácticas del M-Learning. La metodología utilizada se fundamenta en el escenario del paradigma mixto que permiten abarcar una serie de habilidades para poder visibilizar un problema del contexto de aprendizaje. La modalidad de la investigación es básica, teniendo como objetivo comprender el fenómeno en estudio; lo que permitió obtener datos específicos de la realidad a través del análisis sistemático del problema con el fin de describirlo e interpretar su dimensión, para la utilización de estrategias metodológicas en la aplicación de las tecnologías móviles en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. Asimismo, las técnicas e instrumentos aplicados a estudiantes y docentes fueron: encuesta y entrevista, respectivamente. De los resultados obtenidos se concluyó a manera general que pese a ser una modalidad de estudio a distancia virtual, utilizan incipientemente herramientas tecnológicas que coadyuven a los estudiantes a afianzar sus conocimientos. Por tal razón, se precisó elaborar una guía didáctica de M-Learning, donde se detalló el proceso didáctico apoyándose en la tecnología.

Descriptor: Educación para adultos, Estrategias didácticas, Mobile Learning.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA**

THEME: MOBILE LEARNING AS A STRATEGY IN ADULT EDUCATION.

AUTOR: Vinicio Mario Gavidia Vallejo

TUTOR: MSc. Fredy Esparza Bernal

ABSTRACT

This research project was based on the Mobile Learning (M-Learning) methodology in the learning process of Social Studies. It is based on the use of technological tools, aimed at young and adult students. Unfinished Education Program, virtual distance modality, has as its main general objective: To establish Mobile Learning as a didactic strategy in the learning of adult students of the Tenth Grade of Basic General Education, virtual modality of the Juan Montalvo High School. The theoretical support was based on didactic strategies of M-Learning. The methodology used is based on the mixed paradigm scenario that allows covering a series of skills to make a problem of the learning context visible. The research modality is basic, aiming to understand the phenomenon under study; which allowed obtaining specific data of reality through the systematic analysis of the problem in order to describe it and interpret its dimension, for the use of methodological strategies in the application of mobile technologies in the teaching-learning process of the subject of Studies Social. Likewise, the techniques and instruments applied to students and teachers were: survey and interview, respectively. From the results obtained, it was concluded in a general way that despite being a virtual distance study modality, they incipiently use technological tools that help students to strengthen their knowledge. For this reason, it was necessary to develop an M-Learning didactic guide, where the didactic process was detailed, supported by technology.

Keywords: Adult education, Didactic strategies, Mobile Learning.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

Este proyecto de investigación está enfocado en una línea de investigación de gestión pedagógica de la innovación y la sublínea entorno digital de la formación de los seres humanos, la misma que sustenta el argumento del aprendizaje móvil como estrategia en la educación de adultos, conjuntamente es significativo porque tiene en cuenta el uso de estas herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la comunidad educativa. La educación en continuo desarrollo, según Martí, (2017) la educación actual debe responder a la sociedad en rápida evolución y cultivar nuevas habilidades y destrezas en los alumnos con nuevos modos de adaptación acordes a sus vertiginosos y progresivos cambios.

La educación es un derecho universal, la UNESCO, (2020) menciona que, para promover la participación en el desarrollo sostenible, enfocado en el Objetivo 4 para garantizar una "educación inclusiva, equitativa y de alta calidad" y promover el "aprendizaje permanente para todos" se establece en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas (pág. 10). Esta agenda promueve un mundo tolerante, abierto, inclusivo que brinde protección a los más vulnerables, los factores sociales, económicos y culturales pueden afectar la igualdad de los estudiantes, la educación es capaz de proponer una sociedad inclusiva, las diferencias estudiantiles como desafío para encontrar talentos y hacerlos crecer.

La Declaración Universal de los Derechos Humanos en su artículo 26 establece que la educación es un derecho universal, la UNESCO persigue el mismo fin, en su constitución establece que deberá "garantizar el acceso pleno e igualitario a la educación para todos "[...] promover la igualdad de oportunidades educativas" UNESCO (2011). La educación y la tecnología deben ser accesibles para todos, según la OEA (1993) en el artículo 51, los Estados miembros promoverán la ciencia y la tecnología, la educación y la investigación en el campo de la tecnología para

adaptarla a sus propias necesidades a fin de lograr y promover el desarrollo integral de cada país (p.16), de manera que el acceso a la tecnología, las oportunidades en todos los sectores del país deben ser garantizadas por el gobierno, sin mencionar que la inclusión existe.

También se menciona en la Constitución de la República del Ecuador, (2008) en el artículo 343, que establece que:

El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. (p.106)

La inclusión de personas en todo el mundo garantiza un mejor nivel de vida para los sectores más desfavorecidos, es un derecho, escrito en la constitución, como se menciona:

Artículo 341.- El Estado creará las condiciones para la protección integral de su población a lo largo de su vida, que asegure los derechos y principios reconocidos constitucionalmente, en especial la igualdad en la diversidad y sin discriminación, y priorizará sus esfuerzos hacia los grupos necesitados. teniendo en cuenta la desigualdad persistente, la exclusión, la discriminación o la violencia o por su edad, salud o discapacidad. Ministerio de Ecuador (2008)

Todo esto se refiere en relación con lo anterior al sistema educativo, el cual debe adaptarse a la diversidad y necesidades que pueda tener la institución educativa. Así se menciona en la ley orgánica para la reforma de la educación intercultural, en el

apartado 2.1 de los principios rectores de la educación, en la letra c. En este caso la Asamblea Nacional del Ecuador (2021), menciona que

Se garantiza a todas las niñas, niños y jóvenes un entorno de aprendizaje accesible y asequible que respete sus diferentes necesidades, capacidades y características y elimine toda forma de discriminación. Se establecerán medidas positivas especiales para coordinar la realización del derecho a la educación. (pág. 15)

La educación en inclusión es un factor importante en todas las sociedades del mundo, desde este punto de vista de Toca et al., (2020):

La educación inclusiva junto con el desarrollo y adquisición de nuevas tecnologías, la creación de una participación regular del alumnado y por supuesto la puesta en marcha de ofertas para personas con discapacidad se ha convertido en referentes en los últimos años. (pág. 21)

Asimismo, Toca et al., (2020), citado en Blanco (2008) afirma:

Las escuelas inclusivas son escuelas que no cuentan con mecanismos de selección ni ningún tipo de discriminación, y que modifican sus propuestas funcionales y pedagógicas para integrar la diversidad del alumnado y así promover la cohesión social, que es una de las metas de la educación. (pág. 5)

La educación no formal también es una forma de evitar la exclusión, para abordar el enfoque de educación inclusiva se necesitan cambios profundos en el currículo, es decir, rígidos y abrumados y necesitan elegir "estrategias de enseñanza y aprendizaje más dinámicas y activas y mejorar los programas de formación docente, formación inicial y en servicio" Acedo (2008, p.61).

Dependiendo de las dimensiones de las políticas, prácticas y cultura inclusivas en la sociedad, esto influirá en las instituciones educativas para ofrecer y brindar oportunidades educativas inclusivas y de calidad a todos los involucrados en ella. Con base en todo lo mencionado anteriormente, se decidió realizar un estudio bibliográfico cualitativo-descriptivo de las herramientas tecnológicas y la posibilidad de inclusión pedagógica, que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera del aula, con carácter dinámico, objetivo, analítico y atractivo para hacer efectiva esta investigación y alcanzar los objetivos que nos hemos propuesto.

Desde los inicios de la humanidad, la educación siempre se ha desarrollado, actualmente existen cambios significativos en la misma, que dan lugar a diferentes formas de enseñar.

Las herramientas digitales han ido evolucionando con el tiempo, hasta que a principios de los 80 se utilizaron más en los negocios, cambiaron la historia en los últimos dos siglos, las referencias a épocas, ciclos o tiempos históricos cambiantes se han vuelto cada vez más frecuentes, como si la propia tecnología fuera el principal detonante de la transformación histórica. Lejos de desaparecer, esta tendencia al determinismo tecnológico se profundiza, si cabe, en un paisaje de cambio tecnológico acelerado, donde Internet y los teléfonos móviles parecen para muchos comportarse como las manecillas volubles que agitan el reloj. Reigada Olaizola & Burkle (2006)

A principios de la década de 1840, la escena educativa se desarrolló a partir de materiales impresos a través de cartas, luego en la década de 1860, la educación se pensó a través de la televisión y la radio, luego la televisión y el video. comenzaron a formar parte del proceso educativo, y en la década de 1970, con Internet, comenzaron a producirse cambios significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con base en lo anterior y gracias a todos estos desarrollos, García Aretio & García Blanco, (2016) confirma que la comunicación sincrónica y asincrónica ofrece un gran potencial para el aprendizaje presencial y a distancia siempre que se oriente con un sentido pedagógico (p.6), también a través de EVA se pueden utilizar escenarios muy dinámicos para la enseñanza y el aprendizaje.

Gracias a la incorporación de las TIC en la enseñanza, las instituciones educativas fomentan cambios en los métodos de enseñanza. Solo mejorarán las instituciones que cambien, mejoren y actualicen su forma de enseñar y utilicen los últimos recursos tecnológicos. Se trata de explotar nuevas oportunidades de interacción, que es el aporte didáctico más importante de las TIC.

Las TIC forman parte de nuestra vida cotidiana, esto es más evidente entre los jóvenes que las utilizan ya sea para entretenerse o para sus estudios, entonces las instituciones educativas, los docentes y todos los responsables de la comunidad educativa son conscientes de su importancia.

En el nuevo contexto socio tecnológico, los estudiantes no solo deben dominar la tecnología y ser capaces de acceder al conocimiento, sino que también deben saber participar, ayudar y colaborar con sus nuevos conocimientos en una sociedad en red. Sin duda, se debe implementar el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de esta forma se crea un ambiente de cooperación entre los estudiantes, tanto en la exposición del docente como en la participación de los estudiantes.

Internet permite un soporte básico en todo este proceso, esta transformación se hace realidad en la era digital del siglo XXI, conocida como la era basada en las tecnologías de la información, Internet se define como:

Los sistemas de información global están lógicamente conectados a un espacio de direcciones basado en el Protocolo de Internet (IP) global que admite la comunicación utilizando el conjunto de protocolos TCP/IP o sus extensiones u otros protocolos compatibles con IP. Chávez, (2018, pág. 6)

En el campo de la educación, la sociedad del conocimiento siempre está tratando de ofrecernos diferentes formas de aprender, por lo que la era actual de las tecnologías de la información nos brinda diferentes herramientas para acceder y compartir conocimientos y crear diferentes recursos educativos digitales.

Esta red proporciona acceso a diversas aplicaciones, como a través de contenido multimedia, hipertexto, aplicaciones, sonido, etc. Permite la creación de una secuencia de aprendizaje significativa para quien la utiliza, por supuesto si esta búsqueda tiene una enseñanza didáctico-pedagógica, aspectos importantes para los individuos.

La proliferación de tecnologías móviles (MP3, PDA, iPad, e-books, etc.) en la sociedad tiene consecuencias para los jóvenes y ha propiciado la aparición de un nuevo paradigma educativo: Mobile Learning o mobile learning. Los teléfonos móviles se han convertido en la herramienta de comunicación más utilizada en el mundo, superando a los medios impresos, la televisión e Internet. Dada su importancia, pretende mostrar cómo utilizar los dispositivos móviles, especialmente los teléfonos, como herramientas educativas dentro y fuera del aula.

El número de usuarios de telefonía móvil supera ya los 5.000 millones en todo el mundo, según datos facilitados por la GSMA (Organización de Empresas y Operadores Móviles). La respuesta es el aprendizaje móvil, haciendo de estos dispositivos un aliado en la educación. Los dispositivos móviles están proliferando y afectando cada vez más a nuestra vida diaria. Una educación que vive en el debate sobre los cambios educativos necesarios para adaptarse a las exigencias del siglo XXI no puede dar la espalda a la realidad. El aprendizaje móvil, que convierte a los teléfonos móviles en un aliado para los docentes en el aula, se ha consolidado como una de las mejores alternativas.

El uso de la tecnología móvil se ha convertido recientemente en una herramienta básica en la vida diaria del ser humano. El uso de dispositivos móviles para el

aprendizaje de niños, jóvenes y adultos ha despertado el interés de explorar este medio como un potencial recurso educativo, dando como resultado el aprendizaje móvil. Esta forma de educación, aunque nueva, se ha extendido a todos los niveles educativos, especialmente en el campo de la educación para adultos que quieren completar sus estudios en el nivel de educación general básica y el nivel de licenciatura. Este trabajo revela una investigación sobre el estado del aprendizaje móvil o M-Learning en el proceso de aprendizaje de adultos, considerando el interaprendizaje como una estrategia clave en el desarrollo.

El Ministerio de Educación del Ecuador ofrece un servicio educativo excepcional en modalidad mixta, intensivo, dirigido a la población joven y adulta con escolaridad incompleta, donde se presenta la modalidad a distancia virtual, que es una oferta que marca una diferencia radical en condiciones educativas la inclusión va fortaleciendo el cumplimiento de los derechos educativos de jóvenes y adultos en situación de escolaridad incompleta, a través de la creación de un ambiente de aprendizaje basado en las tecnologías de la información y la comunicación, adaptado a los requisitos de acceso marcados por los objetivos del grupo.

Esta investigación está relacionada con el estudio teórico de las fuentes primarias y secundarias, además de realizar un relevamiento de los últimos conocimientos del M-Learning en Educación y también lograr la inclusión de las unidades pedagógicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación. La Unidad Educativa Juan Montalvo, en la enseñanza de adultos en la modalidad virtual, al tiempo que incentiva a los docentes a utilizar nuevos métodos pedagógicos y tecnologías, para lograr la motivación de los estudiantes, así como el análisis y comprensión de los materiales educativos, para evitar la deserción estudiantil.

La Unidad Educativa Juan Montalvo ubicada en el Distrito Metropolitano de Quito, brinda servicios educativos en los niveles de educación general básica y pregrado, además ofrece educación virtual dirigida a adultos que no han concluido

sus estudios y se benefician de servicios educativos excepcionales dirigidos a jóvenes y adultos, población con escolaridad incompleta en la modalidad virtual.

La Modalidad Virtual a Distancia es una alternativa educativa que marca una diferencia radical en la educación y la inclusión, su propósito es promover la formación integral de los estudiantes; propone un proceso de aprendizaje autónomo basado en medios tecnológicos y un entorno virtual bajo una plataforma de interacción, con apoyo sincrónico y asincrónico de tutores o guías, así como instrumentos pedagógicos y contenidos de apoyo.

Planteamiento del Problema

La educación en modalidad virtual a distancia demuestra, en tiempos de la pandemia del COVID 19, la importancia de capacitar a los docentes y con ello a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales en el grado décimo del nivel medio superior, con 1001 estudiantes y 7 docentes en el área, menos interesante para los estudiantes, lleva a un aprendizaje repetitivo y memorístico, con poco uso de los recursos tecnológicos, aunque los estudiantes los tengan.

Es necesario tener en cuenta que el uso de tales estrategias con el aprendizaje móvil en la educación secundaria es importante para el desarrollo de un aprendizaje interactivo, creativo e innovador que despierte el interés de los estudiantes. En la institución educativa de Juan Montalvo se ha demostrado la implementación de estrategias didácticas excepcionales, especialmente en el uso de la tecnología móvil.

La implementación de estrategias didácticas en estudios sociales permitirá a los estudiantes de la modalidad virtual desarrollar la competencia en el manejo de la tecnología en su autoaprendizaje y lograr un aprendizaje significativo, es por ello que se formulan las siguientes interrogantes. **¿El Mobile Learning como estrategia de enseñanza fortalece la educación de adultos en estudios sociales?**

El siguiente diagrama establece la causa del problema, así como el efecto resultante del uso limitado de herramientas de tecnología móvil en la educación de estudiantes adultos en la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la modalidad extraordinaria a distancia en línea.

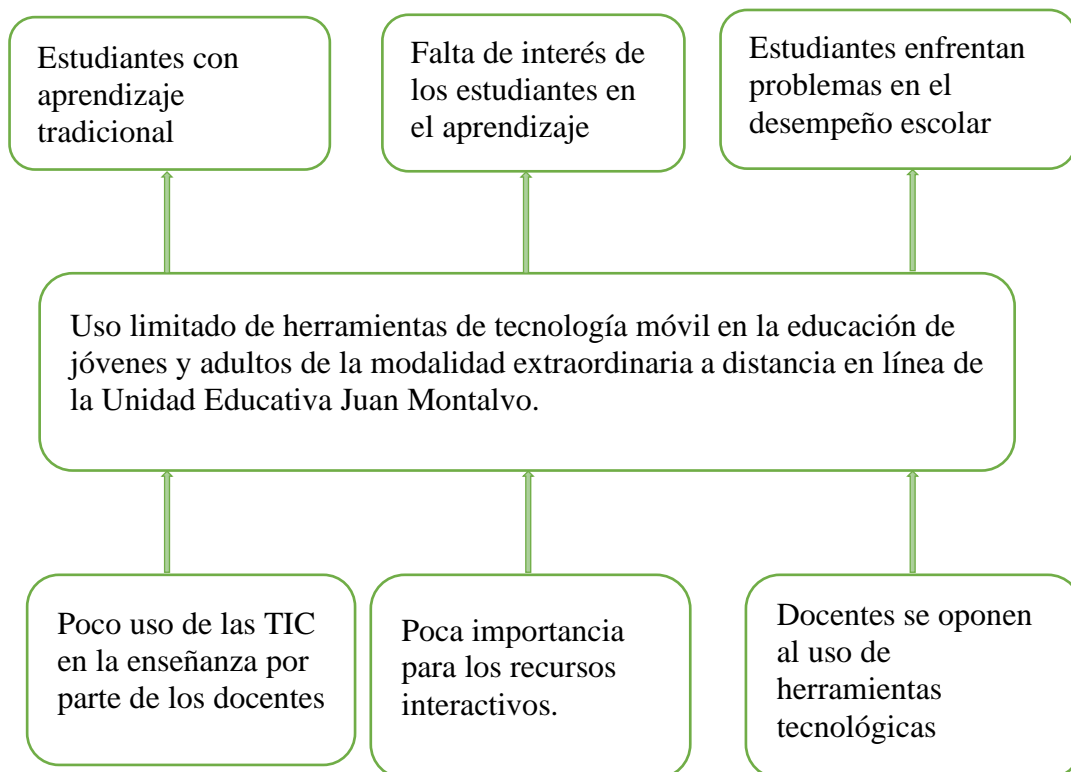


Figura N° 1. Árbol de problemas causas y efectos
Elaborado por: Vinicio Mario Gavidia Vallejo

Análisis Crítico

El uso limitado de herramientas tecnológicas hace que la enseñanza, incluso virtual, tradicional y aburrida, donde los estudiantes detrás de la pantalla no desarrollen aprendizaje, además de la falta de interés en el uso de recursos interactivos resultando en un menor interés, en eso. Otro factor es la resistencia de los docentes al uso de herramientas tecnológicas, que convierten el aula virtual en un almacén de videos de YouTube y documentos extensos, lo que provoca que los estudiantes tengan problemas con su desempeño escolar.

Destinatarios del Proyecto

Esta investigación tiene como objetivo verificar el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de fortalecer su uso como estrategia de aprendizaje en Ciencias Sociales en décimo grado EGB, con 98 estudiantes de dos cohortes cuyas edades difieren entre 30 años y 40 años. Además, 2 profesores del proyecto escolar modalidad virtual de la Unidad Educativa Juan Montalvo. Por tal motivo, se sugiere crear e implementar una estrategia de aprendizaje a través del Mobile Learning, en las asignaturas de Ciencias Sociales, que contribuirá a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes y lograr aprendizajes significativos.

Objetivos

Objetivo general

Desarrollar estrategias didácticas basadas en el Mobile Learning para el aprendizaje de los estudiantes adultos del Décimo Grado de Educación General Básica, modalidad virtual de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

Objetivos específicos

- Diagnosticar la utilización de estrategias didácticas utilizando la tecnología en el aprendizaje de adultos del Décimo Grado de EGB, modalidad virtual en el área de Estudios Sociales.
- Identificar tecnologías móviles aplicables al aprendizaje de adultos de la asignatura de Estudios Sociales.
- Elaborar una propuesta basada en la aplicación del Mobile Learning en el aprendizaje de los estudiantes del Décimo Grado de EGB del Programa EPJA, Modalidad a Distancia Virtual en la asignatura de Estudios Sociales.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Para apoyar el trabajo de investigación, se presentan los siguientes estudios como referencias.

En la Universidad de Cataluña existe una tesis, cuyo autor es Moisés Heraldo Guerrero Chiqui M, sobre el tema “He aprendido: una alternativa al uso de aplicaciones móviles educativas como complemento al proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de inglés” (Guerrero M. (2021)

El autor propone la implementación de herramientas móviles que faciliten e integren el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que pretende ser un aporte al conocimiento M-Learning.

Para tener una aproximación en relación al concepto de aplicaciones móviles se menciona a Alegsa (2017), citado en Cárdenas y Cáceres, (2019), quien lo define como un software o programa caracterizado por trabajar con menos recursos, capacidad de procesamiento y menor espacio de almacenamiento. Esta aplicación se puede instalar y ejecutar en dispositivos móviles como tabletas, iPads, teléfonos inteligentes, etc.

En cuanto al vínculo entre este concepto y la educación, Kortabitarte et al. (2018) sugirieron que "en particular, las aplicaciones pueden ayudar a crear escenarios de aprendizaje donde las emociones juegan un papel central a través de la interactividad y las experiencias sensoriales. Como sabemos, el aprendizaje implica emoción, y la emoción implica cognición” (p. 68). De igual forma, Cárdenas y Cáceres (2019) revelaron que:

Las aplicaciones móviles son la mejor manera de ofrecer contenido educativo, tanto en términos de popularidad como de accesibilidad. Si bien existen varias aplicaciones educativas para llamar la atención de los nativos digitales, se debe tener en cuenta que su diseño debe adaptarse a las necesidades de los estudiantes, con el objetivo de atraer su atención hacia la educación y así lograr el objetivo de aumentar el conocimiento. (pág. 27)

Por lo tanto, se puede concluir que las aplicaciones móviles utilizadas en el campo de la educación pueden brindar beneficios educativos siempre y cuando se logren los objetivos de aprendizaje. Esta aplicación móvil se puede considerar como una herramienta didáctica innovadora que completa el proceso de enseñanza-aprendizaje y permite: llamar la atención, interactuar, fomentar la colaboración, diversificar contenidos y actividades de aprendizaje, crear experiencias de aprendizaje significativas, discriminar la información, aumentar la motivación, la autonomía y mucho más, promover el constructivismo. (Guerrero, 2021)

En el Centro Tecnológico Academia-CTA-Universidad La Sabana, Chía-Cundinamarca - Colombia, se encuentra un artículo de Oscar R. Boude (2021), con el tema “Diseño de estrategias de aprendizaje móvil en la educación superior a través del proceso de formación docente”.

El autor menciona que: El propósito de esta investigación es fortalecer el diseño de estrategias de aprendizaje móvil en la Universidad de La Sabana (Colombia) a través del proceso de formación docente. (Boude, 2021)

El autor concluye diciendo: es relevante que la intuición en la educación superior tenga una política clara para la incorporación de dispositivos móviles en el proceso educativo, debido a que durante el proceso educativo algunos docentes no saben si se les permite utilizar sus respectivos dispositivos móviles. estudiantes o si existen lineamientos institucionales para integrar estos dispositivos al proceso formativo (Boude, 2021)

En la Universidad Autónoma de la Región de los Andes, existe una tesis del escritor Pérez Serrano X. (2017), con el tema “M-LEARNING EN LA MEDIACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LA CARRERA SEMESTRE 8 UNIVERSIDAD DE CHIMBORAZO”, en general. objetivo: Diseño de estrategia didáctica orientada a m-learning para mejorar el aprendizaje en comunicación de estudiantes de octavo semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Nacional de Chimborazo. Luego del trabajo de investigación se concluyó: El proceso de aprendizaje mediado desarrollado en el aula se refuerza con M-Learning, que permite la inclusión de la tecnología de dispositivos móviles e Internet con todos sus servicios.

En la Universidad Técnica de Ambato existe una tesis, escrita por Ponluisa Ojeda L. (2014), con el tema “M-Learning y su relación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la carrera de docencia informática de la Facultad de Humanidades y Educación Universidad Técnica de Ambato, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”. El propósito es determinar cómo incide el uso del M-Learning en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de magisterio de la carrera de Informática de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Técnica de Ambato. Llegue a la siguiente conclusión: De acuerdo a los resultados obtenidos en el estudio, se puede apreciar que los estudiantes desconocen sobre la aplicación de las herramientas de M-Learning en la docencia y por ende no son conscientes de las ventajas y beneficios del M-Learning. Ponluisa L (2014)

En el archivo digital de la Universidad Técnica de Ambato, en investigación de pregrado sobre telefonía inalámbrica desarrollada en la Universidad Técnica de Ambato, en la facultad sistémica, con el tema: “Análisis de la tecnología inalámbrica móvil de banda ancha 3g con acceso a Internet y servicios móviles”, autor Vaca (2005), cuyo objetivo es brindar soluciones con tecnología de tercera generación que beneficien y faciliten la comunicación móvil en nuestro país.

El investigador llegó a las siguientes conclusiones:

- La introducción de un estándar global de tercera generación permitirá grandes economías de escala en la fabricación de equipos y, por lo tanto, hará que las comunicaciones globales estén disponibles para todos en nuestro país y en el planeta.
 - El establecimiento de un único estándar inalámbrico de tercera generación también traerá beneficios significativos a los países en desarrollo y contribuirá al logro del objetivo de la UIT de cerrar la brecha entre los países industrializados y los países en desarrollo en términos de acceso a las comunicaciones y la información.
 - El aumento de la competencia reducirá las tarifas y la tecnología de tercera generación permitirá diseñar nuevas funciones, servicios y aplicaciones.
- Vaca, (2005)

Se confirma que el uso de la tecnología mejora el proceso educativo, debido a que la mayoría de la población actualmente cuenta con un teléfono inteligente.

Conceptualización del Objeto y Campo de Estudio

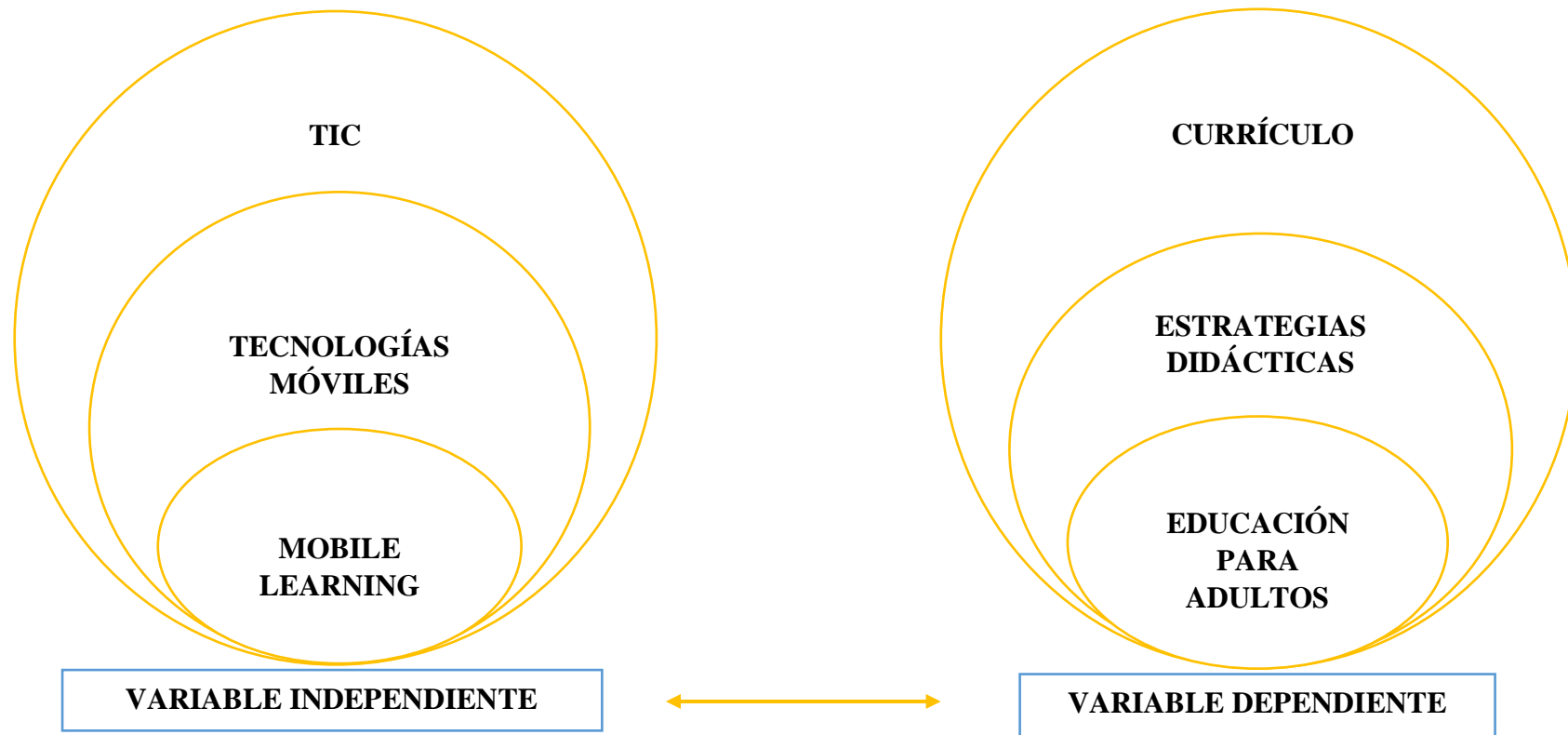


Figura N° 2. Organizador Lógico de Variables
Elaborado por: Mario Gavidia

Constelación de Ideas de la Variable Independiente

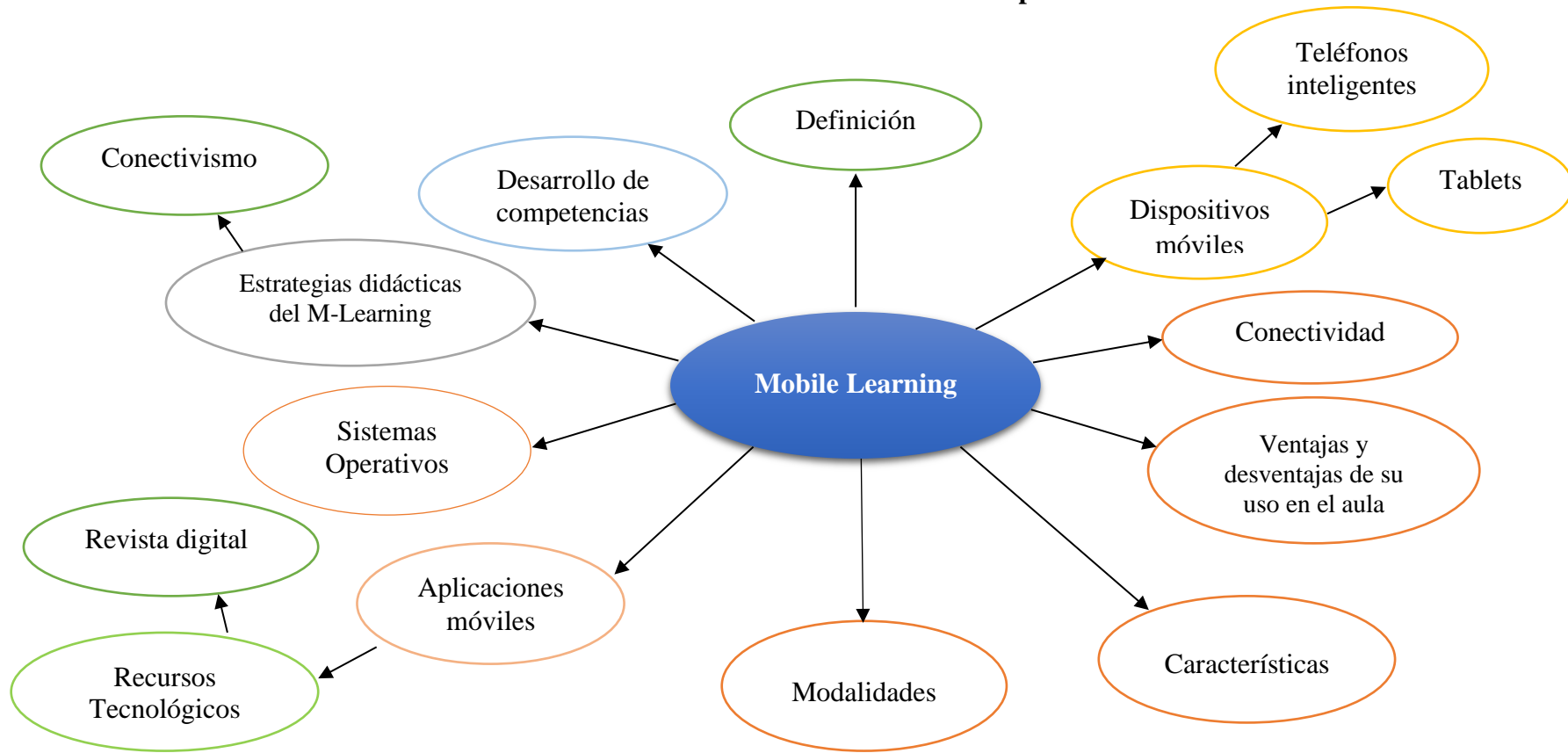


Figura N° 3. Constelación de Ideas de la Variable Independiente
Elaborado por: Vinicio Mario Gavidia Vallejo

Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

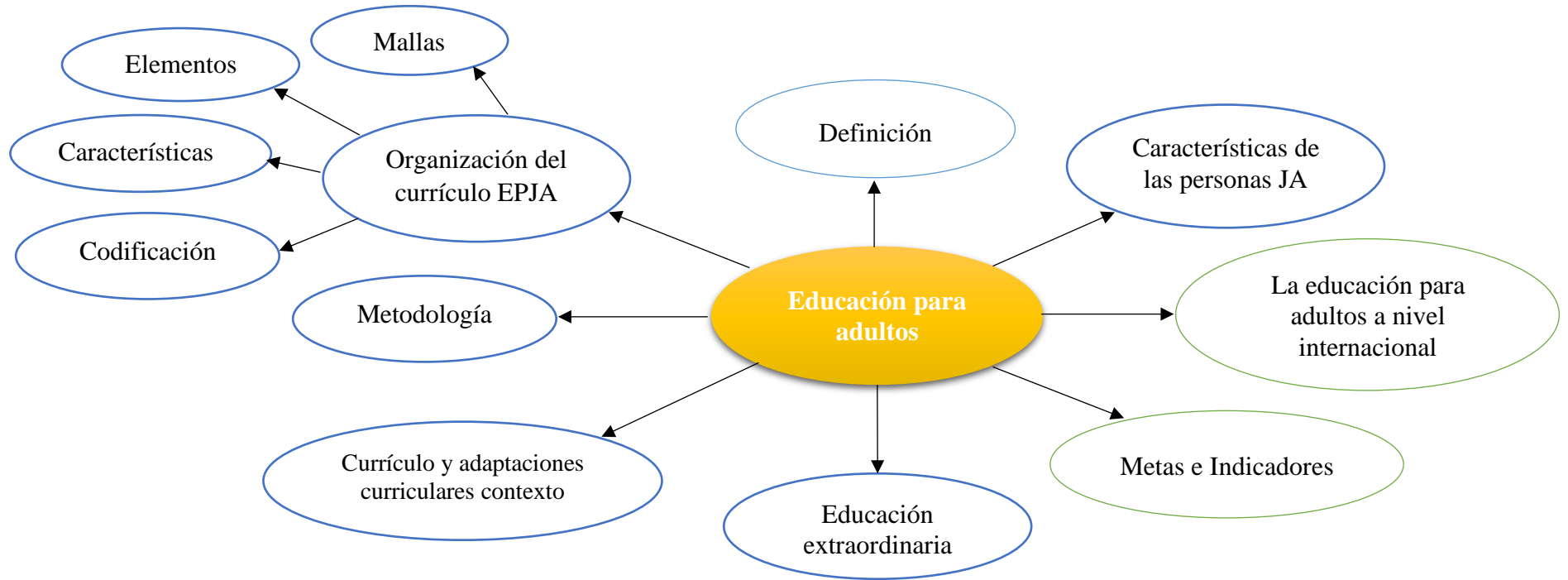


Figura N° 4. Constelación de Ideas de la Variable Dependiente
Elaborado por: Vinicio Mario Gavidia vallejo

DESARROLLO DE LA TEORÍA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

TIC

El significado de las siglas es tecnología de la información y la comunicación, nos permite realizar diversas tareas basadas en el proceso de recuperación, almacenamiento, distribución de información y comunicación, optimización de tiempo, espacio y recursos económicos. En ese sentido, según (UNESCO, 2002, p. 10), se hace referencia a lo siguiente:

Las TIC se consideran un universo de dos grupos, representado por las tecnologías de la comunicación (TC) tradicionales -compuestas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional- y por las tecnologías de la información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de grabación de contenidos (informática, comunicación, telemática).

En este sentido, existen diversos tipos de herramientas tecnológicas con propiedades técnicas y expresivas. Cuando se mencionan estos dos conceptos, se cree que lo técnico se basa en la inmaterialidad, la digitalización, la automatización, mientras que lo expresivo tiende a ser hipertextual, hipermedia. y multimedia y realidad virtual. De esta manera, es necesario resaltar la diversidad con la que se genera el potencial de nuevos entornos de comunicación, nuevas formas de acceder, generar y transmitir información, todo esto se puede realizar a través de dinámicas científicas, tecnológicas y técnicas combinadas con nuevos paradigmas. Interacción entre máquinas y humanos.

En el sector educativo que actualmente intenta mejorar e innovar el modelo de enseñanza-aprendizaje con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), uno de estos nuevos modelos es el M-Learning o mobile learning, un modelo que se centra en el uso de dispositivos móviles. dispositivo (teléfono móvil, teléfonos celulares) que permiten la interacción entre docentes y estudiantes y el uso de objetos de estudio en diferentes materias, con la posibilidad

de interactuar con otras herramientas de aprendizaje, sistemas, personas, que pueden ser nuevas tecnologías móviles y otros dispositivos para crear un ambiente pedagógico. aprendizaje. mediante el uso de estrategias didácticas tecnológicas (Bernal & Hernández, 2015).

TECNOLOGÍA MÓVIL

La tecnología móvil se ha vuelto imprescindible en la vida de las personas en la actualidad, más aún desde la pandemia del COVID-19. Este dispositivo, tal como lo afirma la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO, (2013), se ha extendido a tal punto que la mayoría de las personas pueden darse el lujo de comprar personalmente las TIC -tecnologías de la información y la comunicación- teléfonos móviles porque son bajos en cuestión de costos, facilidad de uso, universalidad, portabilidad, comunicación e interactividad.

Al respecto, Izarra (2010) afirma que los teléfonos móviles son cada vez más comunes y cuentan con mayor capacidad de procesamiento, conectividad instantánea, mayor autonomía, interactividad, facilidad de uso y casi la mayoría de las funciones antes asociadas a las computadoras. Además, ofrecen canales de comunicación a través de mensajes de texto, chats, foros, videollamadas, redes sociales, aplicaciones informáticas, correo y noticias, por mencionar algunos. Además, suelen ser más económicas que las computadoras de escritorio o portátiles y ofrecen más libertad y flexibilidad para estudiar en cualquier lugar.

Con respecto a las implicaciones anteriores, en los últimos años ha crecido el interés por estudiar cómo las TIC móviles pueden cambiar y mejorar las prácticas educativas, debido a que la sociedad actual vive en la complejidad de las TIC, razón por la cual se han convertido en una herramienta importante. para el desarrollo de las actividades diarias.

El repositorio digital de la sucursal presenta los resultados de un relevamiento estadístico de la situación digital en el Ecuador 2020-2021



Figura N° 5. Estado general del uso de móviles, Internet y redes sociales en Ecuador

Fuente: Branch 2021.

Nota: la figura contiene los resultados de investigación realizada en el año 2021, referente al uso de celulares, usuarios de internet y usuarios activos de redes sociales en el Ecuador.

A raíz de la pandemia del COVID-19, el mayor uso de las plataformas digitales de comunicación instantánea y las redes sociales ha llevado a que la mayoría de los ecuatorianos se conecten para enviar, consultar y compartir información de todo tipo.

Con respecto a lo publicado por (Diario el País, 2020):

En Ecuador, solo el 16% de los hogares rurales tienen internet y las señales gratuitas en lugares públicos se han convertido en la solución a la brecha digital del país. El acceso a la educación virtual es un desafío para 4,4 millones de estudiantes en Ecuador, quienes de repente vieron la pandemia del coronavirus cerrar sus escuelas y aprender a moverse desde casa.

Esta es la realidad que enfrenta la mayoría de la población a nivel general, el uso de recursos móviles y el internet listo que facilitan el proceso de aprendizaje interactivo.

MOBILE LEARNING

Definición

El aprendizaje móvil o Mobile Learning es una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de los teléfonos móviles u otros dispositivos móviles, como son las agendas electrónicas, tabletas, laptop entre otros, con conectividad a Internet, es una tendencia que ha surgido a raíz de los grandes avances en los dispositivos inteligentes.

M-Learning lo define Lago (2018):

Se refiere al uso de pequeños dispositivos digitales portátiles como teléfonos inteligentes y tabletas, estos dispositivos permiten la comunicación inalámbrica de datos e información con rapidez y versatilidad. El aprendizaje móvil tiene ventajas como la accesibilidad, la conectividad, la ubicuidad, es decir, el acceso en cualquier momento y lugar, rompiendo así las barreras de tiempo y espacio. El m-learning es una versión mejorada del e-learning (aprendizaje online o virtual), universalizado en todos los ámbitos de la acción humana. El uso de tales dispositivos y sus aplicaciones implica adaptar los materiales digitales para su mejor uso. (pág. 114)

El proceso de m-learning, como su nombre indica, se traduce al español, mobile learning, llevado a cabo a través de diversas aplicaciones móviles, gamificación, interacción social, realidad aumentada, etc. También UNESCO, (2012) define el aprendizaje móvil como “facilitado a través de teléfonos móviles, solos o combinados con otras tecnologías” Este nuevo enfoque innovador hace posible facilitar la construcción del conocimiento, así como desarrollar las habilidades necesarias en los estudiantes para resolver problemas en cuanto al aprendizaje, esta metodología conecta las dimensiones pedagógicas del conductismo, cognitivismo, constructivismo, cooperación en red y luego conectivismo.

Diversas contribuciones definen el mobile learning como una metodología de enseñanza y aprendizaje que, según Santiago y Trbaldo (2015), es “un método que utiliza pequeños dispositivos móviles, como teléfonos móviles, PDA, tabletas, PocketPC, iPod y todo lo que se tenga”, otros dispositivos tienen algún tipo de conexión inalámbrica" (pág. 5).

Por otro lado, O'Malley (2003) afirma que:

El aprendizaje móvil es... cualquier forma de aprendizaje que ocurre cuando el estudiante no está en un lugar fijo; o aprendizaje que ocurre cuando los estudiantes aprovechan las oportunidades de aprendizaje que ofrece la tecnología móvil. (pág. 7)

Dispositivos móviles

Los dispositivos móviles en el ámbito educativo se han convertido en un motor en la creación de perfiles o competencias digitales que impulsan el desarrollo de la educación. Estos dispositivos son parte fundamental de la vida diaria de un individuo y se han convertido en una herramienta necesaria para todas las actividades cotidianas como el aprendizaje (Ramírez, 2017, p. 38). En la actualidad, estos dispositivos se han convertido en un aspecto muy necesario e importante tanto para las actividades diarias de los individuos como para el proceso de aprendizaje.

Se clasifica como una máquina verdaderamente versátil porque tiene muchos tipos y está sujeta a constantes cambios y mejoras. La flexibilidad de este campo de estudio permite a los usuarios adaptarse a él y poder realizar todo tipo de actividades académicas. El principal uso de este dispositivo para el aprendizaje es la aplicación o programa de software antes mencionado que puede ser utilizado como herramienta educativa para generar conocimiento o simplemente obtenerlo. Entre los dispositivos móviles más importantes que la gente usa hoy en día se encuentran los teléfonos inteligentes y tabletas.

Teléfono inteligente

Los teléfonos celulares son algo que se hace muy necesario en la sociedad actual, sobre todo entre los jóvenes, entre los estudiantes, siendo su principal medio de comunicación y entretenimiento, así como sus amigos académicos. En la actualidad, la comunidad tiene pleno conocimiento del uso de esta herramienta, por lo que es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje aprovechar este conocimiento como una ventaja para hacer de esta herramienta tecnológica una fuente de educación.

Utilizar estos instrumentos en el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene más beneficios de los que imaginamos y está más a nuestro alcance de lo que pensamos. Por tanto, se basa en dos premisas importantes: la facilidad de disponer de esta herramienta educativa y el conocimiento de su uso y la capacidad del alumno para utilizarla. Valero, et.al. (2012, p. 9)

En otras palabras, estos dispositivos móviles e inteligentes son de fácil acceso y utilizan instrumentos a través de los cuales se puede promover el método m-learning, un método muy importante para la sociedad actual.

Según Naranjo & Basantes (2015):

Los dispositivos móviles, también conocidos como teléfonos celulares o teléfonos inteligentes, ofrecen más funciones que los teléfonos celulares regulares; es decir, una computadora que permite la conexión a una red, la instalación de programas o aplicaciones, con la funcionalidad completa de un organizador personal. (pág. 25)

Por ello, los smartphones se han convertido en una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tablets

Estos dispositivos móviles también son comúnmente utilizados por los estudiantes como un teléfono inteligente, forma parte del proceso de aprendizaje porque brinda acceso m-learning a varios documentos (archivos PDF, libros electrónicos, artículos, documentos de Word, etc.) disponibles en la web y se pueden descargar para implementar como estudiante diversas actividades educativas. Los alumnos pueden acceder a los contenidos de forma rápida, sencilla y aprovechar todas las posibilidades multimedia que ofrece el nuevo formato en la versión digital” (Pérez, 2011, p. 14).

Cabe señalar que entre las principales características multimedia de esta herramienta tecnológica se encuentra la capacidad de: navegar por la web, leer libros electrónicos, reproducir música, reproducir video, audio, videoconferencia, etc. Tales funciones multimedia permiten a los usuarios tener más opciones. y cómo aprender o adquirir conocimientos.

El uso de dispositivos electrónicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los adultos despierta su interés, promueve el autoconocimiento y la creatividad.

Características

Entre las diversas funciones del M-learning se mencionan las siguientes:

- (1) El uso de dispositivos móviles se caracteriza por la portabilidad del acceso inalámbrico a la información.
- (2) También consiente aprender a trabajar porque puede ser en cualquier lugar o en cualquier momento.
- (3) Lo anterior admite el autoaprendizaje accediendo a la información en tiempo real.
- (4) También aprueba un aprendizaje objetivo porque se accede a muchas fuentes y de diferentes autores.
- (5) Permitir el uso de la Aplicación para el aprendizaje o la creación de contenido.
- (6) Posee sensores como acelerómetro, GPS, cámara y otros que pueden enriquecer

el proceso de aprendizaje. (7) Cualquier usuario puede utilizar su dispositivo móvil para uso personal. (8) La pantalla táctil asiente el uso de otras funciones. (pág. 2)

Las características del M-learning están totalmente relacionadas con el proceso educativo, su caracterización posibilita el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes por la diversidad de funciones, conectividad, proximidad, digitalización, interactividad, flexibilidad, en todas partes, accesible y móvil.

Dadas estas características, cabe señalar que también suelen tener un efecto especial por su portabilidad, tecnología en cuanto a su innovación, también son temporales en cuanto a su breve uso y la constante actualización de los recursos de tecnología móvil, hardware y software, en el caso de las aplicaciones.

Recursos Tecnológicos basados en M-Learning

Los recursos tecnológicos son considerados parte de la tecnología informática, en la vertiente M-Learning son dispositivos móviles y por tanto programas o aplicaciones que nos permiten trabajar, acceder y consultar información desde diferentes dispositivos, en cualquier lugar.

Tabla N° 1. Recursos tecnológicos basados en el uso M-learning.

Tipos de dispositivos móviles	Tipos de aplicaciones móviles
Smartphones	Facebook
PDA	Instagram
Tablets	LinkedIn
Consolas de video juego portable	Telegram
Reproductores MP3	Docs To Go
Notebooks	WhatsApp
Smart speaker with Alexa	ScreenCast
Smartwatches	Moodle
	Comands For Alexa
	YouTube
	Google
	Fastory
	Quizlet
	Flipsnack
	Camtasia

Elaborado por: Vinicio Mario Gavidia Vallejo

Ventajas de su uso en el aula

La ventaja del M-Learning es que es muy beneficioso en cuanto a su uso, de esta manera se puede aprender en cualquier lugar y en cualquier momento, lo que facilita el aprendizaje personal y permite la retroalimentación inmediata por parte del docente, al mismo tiempo que promueve la persistencia el aprendizaje cooperativo y cooperativamente.

En cuanto a la igualdad de oportunidades M-Learning, destaca esta ventaja porque permite que todos los usuarios interactúen y utilicen esta vía para optimizar los recursos económicos y acceder a todos los contenidos de la web y diversas redes sociales entre contenidos u otras plataformas de aprendizaje y así contribuir al cierre la brecha digital para todos los usuarios.

Desventajas

Una de las mayores desventajas del M-learning es que estas herramientas, para funcionar simultáneamente, requieren acceso a internet para poder compartir, colaborar, entre otras actividades más relacionadas con el aprendizaje móvil. Entre otras debilidades, la aplicación sigue Mosquera Gende, (2018). Uso indebido de cámaras de fotos y video: ciberacoso, discusiones vía Whats App autoregulado que requiere la intervención de personas formadas en valores en el aspecto social, en el aspecto técnico hay más debilidades:

- Algunos programas no funcionan sin acceso a Internet.
- Funciones limitadas sin pago ni suscripción.
- Publicidad excesiva.
- Compatibilidad con otros sistemas operativos.

Sistemas operativos

Un sistema operativo es un programa general que le permite controlar y administrar recursos de hardware y aplicaciones de software. Stallings (2005) menciona “utiliza los recursos de hardware de uno o más procesadores para brindar un conjunto de servicios a los usuarios del sistema. El sistema operativo también administra memoria secundaria y dispositivos de E/S (entrada/salida) para sus usuarios. En este sentido, el sistema operativo ofrece a los usuarios la forma más precisa de comunicación a través de una interfaz gráfica con interacción hombre-máquina.

En ese sentido, al referirnos a M-learning, el sistema operativo cumple la misma función, pero con diferente compatibilidad en todos los procedimientos que realiza cada sistema operativo (SO), para dispositivos móviles existen varios tipos de SO que habilitan cada uno de ellos los trabajos, de esta parte del dispositivo entre estas partes se configuran: parte de comunicación GSM, sincronización, mensaje, sensor, cámara web, GPS, sonido, batería, pantalla, etc. Todas estas funciones funcionan con los siguientes tipos de SO:

- Sistema operativo Android: multitarea de código abierto modificable basada en Linux.
- Ios: el código cerrado no se puede modificar.
- Symbian OS: permite el diseño de aplicaciones multiplataforma.
- Sistema operativo Blackberry: le permite trabajar con las herramientas de sincronización de Novell GroupWise, Microsoft Exchange Server y Lotus Notes.
- Sistema operativo Windows Phone: puede usar la versión de oficina tal como se encuentra en la computadora, pero en términos de aplicaciones es muy limitada.

Estrategias didácticas del M-Learning

El uso de M-Learning en el proceso educativo ofrece a los docentes algunas estrategias sofisticadas, como recordar a sus alumnos sobre calendarios de actividades, evaluaciones, tareas; también puedes enviar mensajes de apoyo o aliento; el feedback, la entrega de materiales a través de teléfonos móviles, el aprendizaje colaborativo apoyado por teléfonos móviles, la organización de actividades o la recogida de materiales en diversos medios electrónicos o multimedia, ya que las TIC se han convertido en la actualidad en una herramienta básica en todos los campos.

Las estrategias didácticas en el proceso educativo se mencionan en el siguiente diagrama:

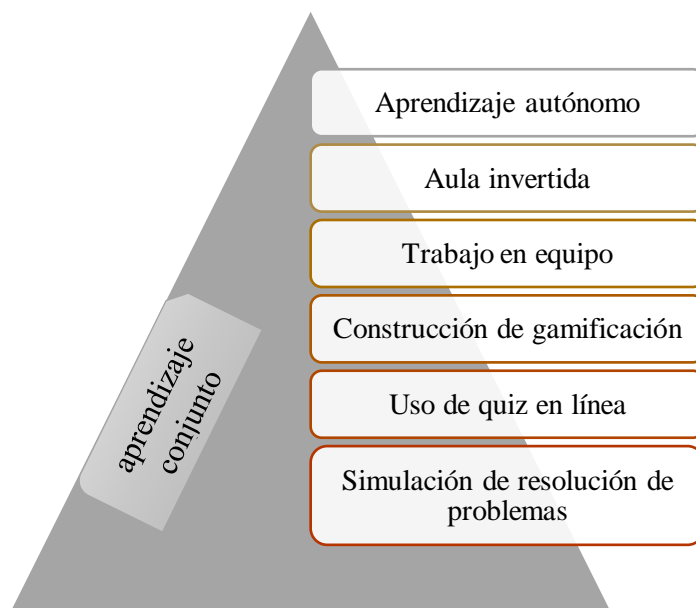


Figura N° 6. Estrategias didácticas con M-Learning

Elaborado por: Vinicio Mario Gavidia Vallejo

Nota: Se detalla estrategias didácticas que se pueden utilizar en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Modalidad Virtual

Se define como aquella en donde los docentes y estudiantes participan e interactúan en un entorno digital, a través de recursos tecnológicos haciendo uso de las

facilidades que proporciona el internet y las redes de computadoras de manera sincrónica.

Aplicación Móvil

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

Facebook, Instagram, LinkedIn, Telegram, Docs To Go, WhatsApp, ScreenCast, Moodle, YouTube, Fastory, Quizlet, Flipsnack, Camtasia, Issuu

Desarrollo de competencias

Se entiende por competencia la capacidad y las habilidades de retención de conocimientos que poseen los individuos para poder realizar una actividad en contexto y en la resolución de problemas. (Attewell, 2009), destaca que “La competencia es la capacidad de hacer algo, pero la palabra competencia también significa una dimensión más amplia de la capacidad”. Según el autor, la competencia es la capacidad o habilidad que toda persona debe tener en los aspectos personal, laboral y profesional. Al vincular estas características competitivas con el M-learning, apuesta por un aprendizaje innovador.

Se tienen en cuenta los actores de la competencia, y son docentes, instituciones y estudiantes, es decir, es necesario entender la dinámica del M-learning. En los aspectos pedagógicos relacionados con el M-learning, el autor (Fletscher Bocanegra & Morales González, 2007, p. 21) señala que:

Para garantizar el uso del modelo, los nuevos actores, estudiantes, docentes e instituciones deben tener características mediadas por el manejo, uso y distribución de la tecnología y un enfoque pedagógico exploratorio activo basado en la experimentación.

El conectivismo

Siemens (2004) Define como: un modelo de aprendizaje que refleja una sociedad en la que el aprendizaje ya no es una actividad individual. Ahora se trata de reconocer el hecho de que los modos de aprender y su función se alteran cuando se utilizan nuevas herramientas. (p. XIII)

En base a lo expuesto, Siemens crea al conectivismo como tipo de aprendizaje que se adapta a la realidad actual caracterizado por ser cambiante, donde el aprendizaje mediado por el uso de las TIC posibilita a los alumnos obtener mayores resultados en menor tiempo en cuanto a información se refiere, además en relación con la educación la teoría del conectivismo expone a nivel pedagógico que se aprende de manera colaborativa y a nivel didáctico.

Es necesario resaltar la importancia de las acciones de los actores, el escritor en este caso se refiere al uso y distribución de la tecnología para mantener un aprendizaje activo, entonces cobra importancia el tema de la movilidad tecnológica como herramienta útil para los procesos y actividades académicas con énfasis en la interacción y habilidades en torno a la velocidad, conexión, participación, comunicación, digitalización, puntos clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proceso de m-learning crea la misma dinámica en la recepción, procesamiento y devolución de información, destacando aquí los beneficios de la tecnología y cómo afecta el proceso de aprendizaje, destacando las principales dinámicas de interacción:

- red colaborativa.
- Interfaz gráfica de comunicación de entidad humana.
- Interacción profesor-alumno-contenido.
- Intercambio de información.
- Simulación con realidad aumentada.
- Código QR.

- Participación continua.
- Sincronización de la información.
- Acceso remoto.
- Digitalización de contenidos.
- Interacción en redes sociales.
- Gamificación.

DESARROLLO TEÓRICO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

CURRÍCULO

Pérez M. (2021) cita a Corica y Dinerstein y muestra que la palabra currículum es bastante cercana a todos aquellos que actúan como partícipes del proceso educativo desde cualquier ámbito, pero no se analiza lo que en él se incluye.

El autor Pérez M. menciona a Pansza para mostrar las diversas formas de la palabra currículum:

Tabla N° 2. Acepciones de currículum

AUTOR	CONCEPCIÓN
El currículum como los contenidos de la enseñanza. Briggs	En este sentido se trata de una lista de materias, asignaturas o temas que delimitan el contenido de la enseñanza y del aprendizaje en las instituciones escolares. De hecho, quienes identifican el currículum con contenidos destacan la transmisión de conocimientos como función principal de las escuelas.
El currículum como plan o guía de la actividad escolar. Taba	Un plan de aprendizaje, enfatiza la necesidad de un modelo ideal para la actividad escolar, su función es la homogeneizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.
El currículum entendido como experiencia.	Esta interpretación del currículum, pone su énfasis, no en lo que se debe hacer, sino en lo que en

	<p>realidad se hace, es decir: la suma de las experiencias que los alumnos realizan dirigidos por la escuela.</p>
<p>El currículo como sistema. Kaufman</p>	<p>Se desarrolla, por la influencia de la teoría de los sistemas, en educación, el sistema se caracteriza por:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos constituyentes - Relaciones entre los elementos constituyentes. <p>Destaca la existencia de metas, las cuáles apuntan los elementos y sus relaciones. Interpretan el enfoque de sistemas como un proceso sistemático y lineal.</p>
<p>El currículo como disciplina</p>	<p>En esta clasificación, el currículo no solo es un proceso activo y dinámico, sino también, es una reflexión sobre este mismo proceso.</p>
<p>Pansza, M.</p>	<p>Propone que el currículo representa una serie estructurada de experiencias de aprendizaje que en forma intencional son articuladas con una finalidad concreta que es: producir los aprendizajes esperados. Para lograr esto se tienen dos aspectos interconectados: el diseño y la acción. Implican una concepción de la realidad, del conocimiento y del aprendizaje.</p>
<p>Corica y Dinerstein</p>	<p>El currículo es el eslabón entre la cultura y la sociedad exterior a la escuela y la educación, entre el conocimiento o la cultura heredados y el aprendizaje de los alumnos, entre la teoría (ideas, supuestos y aspiraciones) y práctica posible, dadas unas determinadas condiciones.</p>

Elaborado por: Vinicio Mario Gavidia Vallejo

Fuente: Universidad Autónoma del estado de Hidalgo

A decir del Ministerio de Educación del Ecuador (2022) El currículo es la expresión del proyecto educativo elaborado por los miembros de un país o naciones para promover el desarrollo y socialización de las nuevas generaciones y, en general, de

todos sus integrantes; en el currículo se expresan en mayor o menor medida las aspiraciones educativas del país, se muestran instrucciones o pautas de acción sobre cómo proceder para hacer realidad esas aspiraciones y constatar que realmente se han cumplido.

Es una propuesta nacional que adapta un currículo técnico sólido y fundamentado de acuerdo con las necesidades de aprendizaje de la comunidad de referencia junto con recursos que aseguren las condiciones mínimas necesarias para mantener la continuidad y coherencia en la realización de las aspiraciones educativas, garantizando un alto nivel. . proceso educativo y de aprendizaje de calidad.

El currículo vigente en Ecuador desde el año 2016, el cual ha sido adaptado y armonizado a través de diversos acuerdos ministeriales, a pesar de las consecuencias de la pandemia del COVID-2019, se ha adaptado al currículo prioritario en todos los niveles y subniveles.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Nolasco (2017) indica que:

Las estrategias didácticas se definen como los procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr un aprendizaje significativo de los alumnos. Cabe señalar que el uso de diferentes estrategias didácticas permite a los docentes lograr un proceso de aprendizaje activo, participativo, colaborativo y vivencial. Las experiencias repetidas de trabajo en equipo hacen posible el aprendizaje de valores y sentimientos que de otro modo serían imposibles de alcanzar. (pág. 1)

Es importante recalcar que la estrategia como fuente de comunicación debe ser utilizada en relación con el propósito del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la competencia a trabajar.

La estrategia didáctica se define entonces como un procedimiento en el que docentes y estudiantes organizan conscientemente acciones para construir y alcanzar objetivos esperados e inesperados en el proceso de enseñanza y aprendizaje, adaptados a las necesidades de los participantes de manera significativa.

Clasificación de las estrategias didácticas

Desde la postura de Gutiérrez, (2018), los docentes ahora se dedican a promover diferentes estrategias metodológicas, con un ambiente de enseñanza que promueva el aprendizaje significativo, son herramientas que logran actividades interactivas que aportan elementos práctico-pedagógicos desde un enfoque lúdico, pero es necesario centrarse en cualidades como la creatividad, la visión, la innovación, la experiencia, las habilidades y las actitudes cognitivas y procedimentales. Los beneficios logrados son la comunicación grupal cercana, el entendimiento mutuo, el conocimiento esperado y el liderazgo.

Según varios autores, se identifican diferentes estrategias:



Figura N° 7. Clasificación de las estrategias Didácticas

Fuente: Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas.

Nota: Detalla estrategias didácticas desde el enfoque de los docentes y de los estudiantes, considerando que es un proceso de enseñanza aprendizaje.

Existen estrategias didácticas que posibilitan la activación de los conocimientos existentes entre los estudiantes, tales como preguntas consideradas como lluvia de ideas, ilustraciones, organizadores gráficos, debates, discusiones guiadas, aulas invertidas con el uso de teléfonos inteligentes y tabletas, colaboración, simuladores con el uso de tecnología, lo que significa que el docente debe elegir las estrategias de aprendizaje que quiere utilizar en el desarrollo de su clase, de acuerdo a las características de los estudiantes, así como los temas que quiere desarrollar.

Según Sánchez et al. (2019), las estrategias pedagógicas para los procesos de enseñanza-aprendizaje pertinentes deben complementarse con el uso correcto de las TIC, debido a que la conectividad global en los países subdesarrollados atrae a grupos con intereses similares, que se desarrollan a través de Internet, plataformas digitales o redes sociales, para el campo de la educación es una oportunidad de mejorar y cambiar la educación, mayor interacción entre docentes-alumnos, rediseño de roles, desarrollo de técnicas de aprendizaje comprensibles y concretas, un conjunto de nuevas formas de aprender.

EDUCACIÓN PARA ADULTOS

La educación nos concierne a todos, es un proceso que permite al hombre darse cuenta de la existencia de otra realidad más completa, a la que está llamado ya la que avanza, se dirige. Es formar individuos capaces de autonomía intelectual y moral y que respeten la autonomía de los demás, precisamente sobre la base de las reglas de la reciprocidad, y apunta a una formación integral a lo largo de nuestra vida para lograr el verdadero desarrollo del potencial creativo y del valor.

El aprendizaje de jóvenes y adultos desde el marco del constructivismo y el cognitivismo tiene ciertos privilegios que conviene mostrar. Aunque muchos estudios psicológicos se enfocan en el aprendizaje y la escolarización de los niños, algunas contribuciones enfatizan que mucho del conocimiento que los adultos aportan para resolver situaciones no proviene de lo que aprenden en la escuela, sino

de lo que aprenden. y que esto puede significar, en determinadas circunstancias, incluso tener que subordinar el aprendizaje formal (Scribner y Cole, 1973).

La educación de adultos responde a varias definiciones: es un sustituto de la educación primaria para la mayoría de los adultos en el mundo; es un complemento a la formación básica o profesional de algunas personas que han recibido una educación incompleta; ampliar su educación y ayudarles a afrontar las nuevas exigencias de su entorno; mejorar la educación de quienes tienen un mayor nivel de educación; En definitiva, es una forma de expresión individual para todos. (Faure et al., 1973, pág. 289).

Características de las personas jóvenes y adultas

MINEDUC (2017) evalúa las siguientes características específicas que, en mayor o menor grado, distinguen a los jóvenes y adultos del resto de la población, permitiendo comprender su accionar:







- * Han acumulado experiencia y autonomía en los diferentes ámbitos de su vida.

- * El predominio de la razón y equilibrio emocional guían su desempeño personal

- * En la adultez, las legítimas preocupaciones por el saber, están acompañadas del saber hacer y el saber ser.

- * Los adultos necesitan sentirse útiles, por lo que aceptan el ejercicio de tareas y compromisos con madurez y responsabilidad

- * La necesidad de continuar con su preparación reside en su propia motivación e intereses, relacionados con mejoras salariales o logros personales.

- * Aprovecha la riqueza de su experiencia y busca la aplicación inmediata de aquello que aprende


Figura N° 8. Características personas jóvenes y adultas.

Elaborado por: Mario Gavidia

Nota: Características de jóvenes y adultos según el Ministerio de Educación

Es muy importante considerar las características referidas para el proceso de aprendizaje entre pares del estudiante adulto.

La educación para adultos a nivel internacional

Según la UNESCO (2016), el aprendizaje de acuerdo con el desarrollo de la evolución individual y la educación de adultos a nivel general en todo el mundo se han identificado como varias acciones básicas de desarrollo, incluidas las habilidades de los adultos, como importantes para lograr la sostenibilidad. desarrollo, incluida la erradicación de la pobreza, el crecimiento económico sostenible e inclusivo, la lucha contra la desigualdad y la promoción de la inclusión social.

El compromiso de aumentar el acceso a la educación de adultos es particularmente importante porque es el nivel educativo que muestra el mayor déficit en su financiación. Muy pocos países gastan el tres por ciento asignado del presupuesto nacional de educación en programas de alfabetización y educación de adultos. UNESCO, (2016]

La UNESCO (2016) estableció cuatro objetivos en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible en relación con la educación: “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de alta calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos”. Estas metas incluyen metas e indicadores relacionados con la educación de adultos, como la educación técnica y profesional, la alfabetización y la educación no formal de adultos y la educación superior.

Este objetivo está en consonancia con las ocho metas que la UNESCO considera el trabajo de la educación, esta cruz significa unidad porque las personas que lideran la educación deben ser educadas para que tengan los conocimientos y habilidades necesarias para conseguir un trabajo adecuado. Esta relación también se refleja en la legislación internacional de derechos humanos, donde se reconoce como derechos la educación y el derecho al trabajo.

Metas e indicadores de la educación para adultos

Según la propia UNESCO (2016), se han implementado cuatro metas e indicadores relacionados con la educación técnica y profesional de adultos.

Tabla N° 3. Metas e indicadores de la educación para adultos

METAS	INDICADORES
Meta 4.3: De aquí a 2030, asegurar el acceso igualitario de todos los hombres y las mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria.	Indicador 4.3.1: Tasa de participación de los jóvenes y adultos en la enseñanza y formación académica y no académica en los últimos 12 meses, desglosada por sexo.
Meta 4.4: De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.	Indicador 4.4.1: Proporción de jóvenes y adultos con competencias en tecnología de la información y las comunicaciones (TIC), desglosada por tipo de competencia técnica.
Meta 4.5: De aquí a 2030, eliminar las disparidades de género en la educación y asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad.	Indicador 4.5.1: Índices de paridad (entre mujeres y hombres, zonas rurales y urbanas, quintiles de riqueza superior e inferior y grupos como los discapacitados, los pueblos indígenas y los afectados por los conflictos, a medida que se disponga de datos) para todos los indicadores educativos de esta lista que puedan desglosarse.
Meta 8.6: De aquí a 2020, reducir considerablemente la proporción de jóvenes que no están empleados y no cursan estudios ni reciben capacitación.	Indicador 8.6.1: Proporción de jóvenes (entre 15 y 24 años) que no cursan estudios, no están empleados ni reciben capacitación

Fuente: Revista electrónica Derecho a la Educación

Se destaca la importancia de la educación no formal de adultos, que tiende a beneficiar a los grupos marginados.

La alfabetización de adultos es una prioridad internacional, por lo que se han implementado varios proyectos para erradicar el analfabetismo, lo que hace necesario adquirir las habilidades necesarias para acceder al empleo, al buen trabajo y al emprendimiento, incluyendo habilidades TIC.

Educación extraordinaria para personas con escolaridad inconclusa

La educación conjunta de jóvenes y adultos (EPJA) es una de las claves en el siglo XXI para lograr la inclusión social y el ejercicio de los derechos en todos los ámbitos de la vida social. En esa medida, es un imperativo ético, expresado en el país de Ecuador, en el enfoque del Buen Vivir, en la política educativa y traducido en acciones concretas. En el caso de Ecuador, la EPJA se dirige a una población de jóvenes y adultos que, por diversas razones, no pueden culminar sus estudios y que forman parte de grupos en situación de vulnerabilidad y exclusión.

La oferta educativa excepcional para personas con escolaridad incompleta ofrece la oportunidad de completar sus estudios en varios niveles y subniveles educativos y está dirigida a jóvenes y adultos que han sido excluidos de la educación por diversas causas y modelos económicos, sociales y políticos. Para atender a esta población, el Ministerio de Educación ofrece diversos programas educativos dirigidos a jóvenes y adultos, a partir de los 15 años, en situación de escolaridad incompleta.

A través del currículo nacional, el Ministerio de Educación ha desarrollado un currículo integrado con un enfoque interdisciplinario caracterizado por:

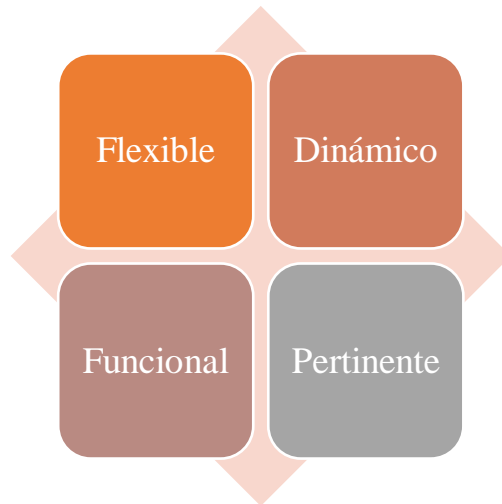


Figura N° 9. Características del currículo

Elaborado por: Mario Gavidia

Nota: La figura presenta las características del currículo para personas adultas con escolaridad inconclusa.

Según menciona el (Ministerio de Educación, 2017):

El currículo está diseñado en base a: a) conocimientos básicos esenciales de los niveles primario y secundario del currículo de educación normal 2016, y b) un abordaje sociopedagógico de los derechos propuesto en CONFINTEA V y VI, cuyo protagonista es el sujeto en parte que la educación y el aprendizaje se utilizan a lo largo de la vida como derechos humanos cuyo fin es contribuir al desarrollo sobre la base de los principios de respeto a la dignidad humana y justicia social. , que hace posible alcanzar una buena vida.

Para el subnivel básico superior a la educación básica general y el nivel medio superior, se han realizado adaptaciones curriculares para la educación de jóvenes y adultos, las cuales se basan en el currículo del nivel de educación normal, tomando en cuenta estas diferentes realidades. población, así como sus características, intereses y necesidades.

Currículo y adaptaciones para jóvenes y adultos de escolaridad inconclusa

El Ministerio de Educación ecuatoriano emite diversas normas que rigen el currículo y la adecuación curricular para jóvenes y adultos con escolaridad incompleta.

ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2017-00040-A	Artículo 5	Adaptaciones curriculares
<ul style="list-style-type: none">• Emite el Currículo integrado de alfabetización, y las adaptaciones curriculares del subnivel de básica superior de educación general básica y nivel de bachillerato para la educación extraordinaria de personas con escolaridad inconclusa con sus respectivas cargas horarias.	<ul style="list-style-type: none">•“Para el Subnivel de Básica Superior de Educación General Básica Extraordinaria. - Se aplicará las Adaptaciones Curriculares para la Educación Extraordinaria de personas con escolaridad inconclusa, diseñadas a partir del Currículo Nacional Obligatorio; y, contextualizadas según las necesidades, características e intereses de los jóvenes y los adultos.” p.4	<ul style="list-style-type: none">•El MINEDUC emite el Documento para Educación General Básica y Bachillerato, en el que se adapta las Destrezas con Criterios de Desempeño de la educación ordinaria para el currículo de educación extraordinaria, pero respetando el Criterio de evaluación y sus Indicadores de evaluación

Figura N° 10. Normativa para la Educación Inconclusa

Elaborado por: Mario Gavidia

Nota: El MINEDUC, emite en el año 2017, un Acuerdo Ministerial, el currículo integrado para personas con escolaridad inconclusa.

En otras palabras, para el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y adultos, los docentes deben cumplir con la carga horaria asignada y hacer ajustes curriculares de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

Metodología

La metodología que utilice el docente para el proceso de enseñanza y aprendizaje dependerá de las necesidades educativas de los grupos de estudiantes jóvenes y adultos, para ello es necesario tener en cuenta diferentes procesos didácticos, lo importante es fomentar la autonomía en el aprendizaje. jóvenes y adultos utilizan determinadas estrategias didácticas, según el método elegido.

Puede ser un método de pensamiento crítico donde se desarrollen las etapas de anticipación, construcción y consolidación del conocimiento. O utilizar de nuevo el método ERCA con etapas de experiencia, reflexión, consolidación y aplicación. El siguiente gráfico ilustra la relación entre estas etapas.

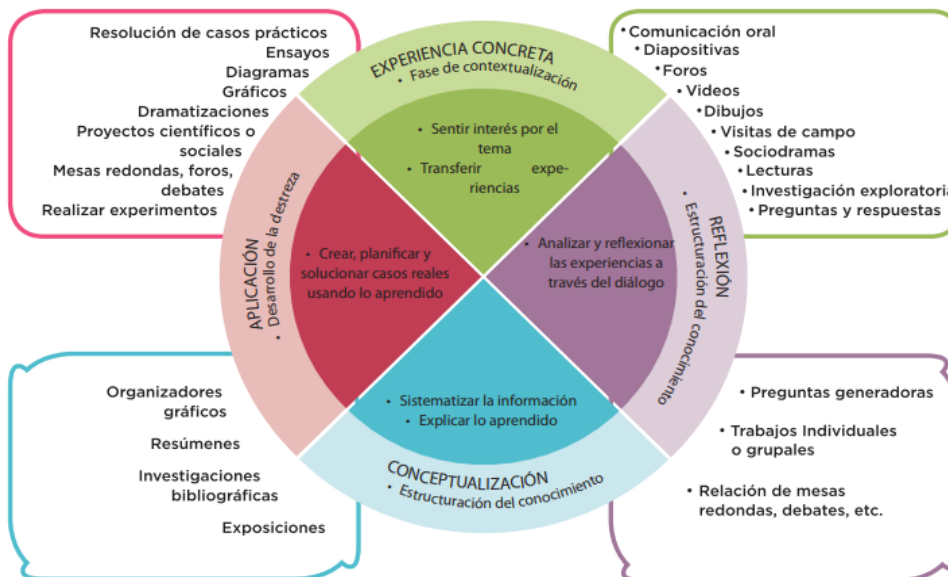


Figura N° 11. Etapas de la metodología

Fuente: MINEDUC

Nota: Detalla las etapas de la metodología y las estrategias metodológicas que se utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes jóvenes y adultos.

Características de la adaptación curricular en la EPJA

MINEDUC (2014), en su documento sobre la adecuación del currículo para la educación con jóvenes y adultos, presenta diferentes elementos curriculares para el subnivel básico de educación general y todo el nivel de matrícula general, así como el desarrollo de educación de las escuelas primarias y secundarias.

En cada subnivel, el aprendizaje en los diferentes bloques curriculares se organiza en función de objetivos que hacen referencia a las competencias a desarrollar. Este objetivo se expresa en forma de competencias obtenidas tras la realización del examen general de acceso y en el que se formulan todos los elementos del plan de estudios. El currículo aporta más flexibilidad y cumple con

el objetivo de acercar las propuestas a los intereses y necesidades especiales de los estudiantes jóvenes y adultos, al mismo tiempo que permite una mejor adaptación a los diferentes ritmos de aprendizaje. La elaboración de recomendaciones para el currículo implica una división de responsabilidades, de modo que las autoridades nacionales son las responsables del diseño del currículo obligatorio,

El documento de adaptación curricular para jóvenes y adultos con escolaridad incompleta presenta el desarrollo de los elementos curriculares en cada campo de estudio, la distribución de competencias con criterios de desempeño, criterios e indicadores de evaluación, así como los aprendizajes básicos necesarios y deseados.

Organización del currículo EPJA

En un documento publicado por el MINEDUC (2017), se presenta el currículo para jóvenes y adultos en la escuela, que aún no está terminado, campo de conocimiento que se desarrollará en el subnivel básico superior y en BGU. Las áreas que se abordan son: lengua y literatura, matemáticas, estudios sociales, lenguas extranjeras, deportes, educación cultural y artística y emprendimiento y gestión.

Descripción de codificación del currículo

Codificación de metas integradoras en subniveles, metas generales de área, metas de área por subniveles de EGB, metas específicas para BGU, habilidades con criterio de desempeño para EGB, habilidades con criterio de desempeño para BGU, indicadores para evaluación de criterio EGB, indicadores para evaluación de criterio UBG.

Características de la adaptación curricular en la EPJA

Para la educación de los estudiantes con escolaridad incompleta, el Consejo de Educación presenta en un documento la adecuación del mismo plan de estudios

dividido en subniveles de educación, tanto de Educación Básica como de Licenciatura, para cada rama del saber.

Elementos del Currículo

En los elementos curriculares para este tipo de estudios se presentan aprendizajes básicos, aprendizajes básicos importantes, aprendizajes básicos deseados, bloques curriculares, criterios de evaluación, competencia con criterios de desempeño e indicadores de evaluación.

Mallas curriculares oficializadas

Este currículo es emitido por el Ministerio de Educación a través de un acuerdo ministerial, el cual regula su uso en todas las instituciones educativas, tanto públicas como privadas. Se determinan los temas y la carga de trabajo.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Generalidades

Esta investigación se basa en el contexto de la ontología o ciencia de la creación. Las mismas personas que consideran a las personas como individuos, seres sociales cuyas necesidades incluyen conocer a los demás, en el mundo, a través de relaciones intersubjetivas. (Knuth, 1997).

Esto quiere decir que para pensar y crecer no sólo es necesario escuchar, sino también expresarse con palabras. Aunque los pensamientos exceden a las palabras, y esta última es la revelación del mundo y de las cosas y la revelación del hombre. (Broudy, 1994).

Enfoque y diseño de la investigación

Paradigma

La investigación actual sobre el aprendizaje móvil y la educación de adultos se basa en escenarios de paradigmas cualitativos y cuantitativos que permiten la inclusión de diferentes habilidades para resaltar problemas en el contexto de aprendizaje. Cook y Reichardt (1997) definen un paradigma cualitativo como aquel que “propone una visión fenomenológica global, inductiva, estructuralista, subjetiva, orientada a procesos, típica de la antropología social” (p. 28). Por lo tanto, los datos se registraron y analizaron utilizando fuentes de investigación primarias y secundarias sobre estrategias de aprendizaje que utilizan el aprendizaje móvil en la educación de adultos.

En cuanto al paradigma cuantitativo, es necesario enfatizar lo que dicen los investigadores McMillan J. y Schumacher S. (2015), "Use la recopilación y el análisis de datos para refinar las preguntas de investigación o descubrir nuevas preguntas en el proceso interpretativo" (p. 55). Con base en este paradigma, se utilizan instrumentos para la recolección de datos, lo que permite obtener resultados confiables y válidos.

Modalidad de la investigación

La modalidad del estudio es fundamental porque tiene como buscar y comprender el fenómeno que se investiga; lo que permite obtener datos específicos sobre la realidad a través de un análisis sistemático del problema para describirlo e interpretar sus dimensiones, para el uso de estrategias metodológicas en el uso de la tecnología móvil en el proceso de enseñanza-aprendizaje en ciencias sociales. Estudios, en alumnos de décimo grado de Educación General Básica, Modalidad Virtual de proyectos escolares inconclusos en la Unidad Educativa Juan Montalvo.

Se utilizó una revisión de la literatura. que ayuda en la selección y compilación de información de varias fuentes primarias, secundarias, terciarias y generales, incluidas; diversos métodos de búsqueda bibliográfica permiten encontrar y seleccionar la información necesaria y oportuna que se encuentra en bibliografías existentes en diversas fuentes como revistas electrónicas, repositorios digitales, bibliotecas digitales, entre fuentes de artículos académicos, libros, fuentes multimedia, etc.

Tipos de la investigación

Cabe señalar que este trabajo se basa en una investigación exploratoria y descriptiva. García (2019), afirma: "La exploratoria es la investigación que pretende darnos una visión general de una determinada estimación de la realidad, mientras que la descriptiva se utiliza para frecuencias, promedios y otros cálculos estadísticos" (pp. 5-13). Como menciona el autor, en el aspecto exploratorio para

tener una visión general de la realidad y en el aspecto descriptivo para fortalecer la medición de algunas características básicas y de forma variable para describir el fenómeno investigado.

En la condición descriptiva, con información recopilada por actores de aprendizaje, docentes y estudiantes sobre Modalidad Virtual de proyectos escolares inconclusos en la Unidad Educativa Juan Montalvo, que permite establecer prioridades entre variables a través del análisis e interpretación de decisiones importantes que contribuyen a aumentar el conocimiento y resolver problemas.

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de datos

Técnicas para la recolección de la información

En opinión de Morales(2005) las técnicas e instrumentos de recolección de datos son recursos utilizados por los investigadores para acercarse a los sujetos de investigación con el fin de obtener información precisa, concreta y verdadera sobre sí mismos o sobre sujetos de investigación específicos y luego responder a las preguntas planteadas. De igual forma, muestra que las técnicas utilizadas en la investigación en ciencias sociales son muchas, citando entre ellas la observación y la encuesta.

Encuesta

Para la recolección de la información se utilizó la técnica de la encuesta, la cual se estructuró de acuerdo a los indicadores de las variables y dimensiones investigadas, utilizada para los estudiantes de grado décimo de la EGB, Modalidad Virtual de proyectos escolares inconclusos en la Unidad Educativa Juan Montalvo, con el objetivo de conocer opiniones sobre el uso del Mobile Learning en la enseñanza de adultos en materias de ciencias sociales.

Entrevista

Según Troncoso-Pantoja y Amaya-Placencia (2017), las entrevistas son una de las herramientas de recopilación de información más utilizadas en la investigación cualitativa. Los datos se obtuvieron a través de la interacción directa entre los entrevistados y el investigador.

Esta técnica es particularmente útil para los investigadores que se basan en guías de entrevista para obtener información directamente de la persona. Debe aplicarse de acuerdo con el contexto de la población docente objeto de estudio, que se explicará con más detalle más adelante.

Instrumentos de recolección de la información

Cuestionario

Según Chasteauneuf, 2009 citado por Hernández et al. (2014) cuestionario es un conjunto de preguntas sobre la variable a medir. Por lo tanto, un cuestionario es el instrumento más adecuado para recolectar datos, ya que debe ser adecuado al problema de investigación.

Se utilizó como instrumento un cuestionario a través de un formulario de Google, debidamente estructurado, con el objetivo de recopilar información relacionada con los estudiantes para sustentar propuestas de solución diseñadas teniendo en cuenta opiniones sobre aplicaciones de aprendizaje móvil en el aprendizaje. Las recomendaciones propuestas se presentan como alternativas de respuesta en una escala Likert de Siempre, Casi siempre, Siempre Casi nunca (de Becerra, Martínez, & Novoa, 2016, p. 105). (Anexo 1).

Guía de entrevista

Las entrevistas, como muestran Troncoso-Pantoja et al. (2017), utilizado para recopilar información que no se puede medir cuantitativamente. Se realizan una

serie de preguntas directamente al entrevistado, que se centran en describir el problema a resolver.

La guía de entrevista constó de preguntas abiertas aplicadas a docentes de ciencias sociales a través de una plataforma de videoconferencia (Online), lo que permitió alcanzar los objetivos de investigación propuestos. (Apéndice 2).

Plan y procedimiento de recolección de la información

Procedimiento

Para llevar a cabo esta investigación, el proceso de recolección y análisis de la información se organiza a través de tres fases, las cuales se describen a continuación:

Fase I: Recopilación de información. El propósito de esta fase es identificar todas las teorías e investigaciones relacionadas con el problema que se investiga, para obtener, a través de fuentes primarias o secundarias, una base para analizar los resultados y generar conclusiones y recomendaciones.

Fase II: Uso de instrumentos de recolección de datos. El instrumento diseñado posibilita la recolección de información en la realidad, donde existen hechos relacionados con la aplicación de estrategias metodológicas utilizando mobile learning en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales entre los estudiantes. Modalidad virtual de proyectos escolares inconclusos en la Unidad Educativa Juan Montalvo.

Fase III: Análisis de resultados, conclusiones y recomendaciones. En esta fase final, los datos recopilados se analizan e interpretan utilizando estadísticas descriptivas. Elaborar un resumen de conclusiones y recomendaciones a partir de los resultados de la fase anterior y la base teórica que sustente la investigación.

Elaborar recomendaciones didácticas desde Estudios Sociales para estudiantes adultos de décimo grado de Educación General Básica.

Población y muestra

Población

Según Toledo (2019), “la población está constituida por todos los elementos que participan del fenómeno definidos y acotados en el análisis del problema de investigación” (p. 5), en este estudio de caso se incluye a la población 98 estudiantes del décimo grado de educación general básica y 2 docentes del Colegio Juan Montalvo; de los cuales 40 estudiantes varones y 58 estudiantes mujeres que participan del programa Educación Extraordinaria en este caso en línea. Por lo tanto, es posible trabajar con toda la población.

La siguiente tabla desglosa los datos:

Tabla N° 4. Distribución de la población

Población de la Muestra		Porcentaje
Docentes	2	2%
Estudiantes	98	98%
Total	100	100%

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Estadística de la institución

Muestra

Según Camacho (2013), una muestra se compone de unidades seleccionadas de una población específica y este es el sujeto o elemento utilizado para un estudio investigativo. Se puede definir como un subconjunto de la población que es una representación fiel de este conjunto y tiene su valor.

Como ya se mencionó, la muestra de este estudio está constituida por toda la población o universo, la cual está conformada por 2 docentes y 98 estudiantes de 2

cohortes de décimo grado de educación general básica excepcional en la modalidad a distancia en línea de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

Tabla N° 5. Muestra

Población de la Muestra		Porcentaje
Docentes	2	2%
Estudiantes	98	98%
Total	100	100%

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Estadística de la institución

Validez y Confiabilidad

Validez

La validez del instrumento de recolección de datos se refiere a la afirmación de Busot (2004) “Se puede lograr una gran y suficiente precisión de medición en el sentido de que realmente mide la característica que se pretende medir” (p. 75), ya que de esta medición dependerá la calidad de la información que se obtenga para llegar a la decisión que se pretende lograr. La determinación de la validez del instrumento planteado en esta investigación se realiza a través de la evaluación de expertos, la cual consiste en opiniones emitidas por un panel de expertos ya sea en el tema estudiado o en el campo de la metodología para determinar si el instrumento cumple con los requisitos.

Se seleccionan dos (2) expertos según el tema, el titular de la materia y un profesional de cuarto nivel en educación de adultos, quienes evaluaron los enunciados del instrumento con base en los criterios de claridad, consistencia y sesgo temático. (Ver anexos 3 y 4)

Confiabilidad

La confiabilidad se refiere al nivel de aplicabilidad del instrumento repetidamente a una población homogénea con las mismas características en el mismo espacio y tiempo, siempre que no se cambien los ítems medidos para verificar si están bien diseñados y si todas las preguntas se entienden. Hernández, Fernández & Baptista(2014) afirman que, si se aplica repetidamente al mismo grupo de sujetos u objetos, se deben obtener los mismos resultados.

Para la confiabilidad se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, según la opinión de Hernández, Fernández & Baptista (2014), requiere un uso único del instrumento cuyo valor está entre 0 y 1; cuando el valor obtenido es cercano a cero (0), la confiabilidad es menor, mientras que cuando es cercano a uno (1), refleja una alta consistencia de los ítems. Para este coeficiente también se utilizó una prueba piloto sobre una muestra de sujetos pertenecientes a una población de características similares a la de la investigación.

Fórmula:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Donde:

k : El número de ítems

$\sum s_i^2$: Sumatoria de la varianza de los ítems

s_t^2 : Varianza de la suma de los ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

A mayor correlación lineal entre ítems, mayor alfa de Cronbach. Para casos específicos, los resultados Alpha de Cronbach obtenidos se muestran en la siguiente tabla:

Alfa de Cronbach para confiabilidad

Tabla N° 6. Estadísticas de confiabilidad Alfa de Cronbach

Estadísticas de Fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	Nro. De elementos
,915	,920	21

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Programa estadístico SPSS

Interpretación de la confiabilidad del cuestionario

George y Mallery (2003) sugieren lo siguiente para evaluar el coeficiente alfa de Cronbach:

- Coeficiente alfa $> 0,9$ es excelente
- Coeficiente alfa $> 0,8$ es bueno
- El coeficiente alfa $> 0,7$ es aceptable
- El coeficiente alfa $> 0,6$ es cuestionable
- Coeficiente alfa $> 0,5$ es malo
- El coeficiente alfa $< 0,5$ no es aceptable". (p.75)

Por lo tanto, al utilizar una encuesta a veintiún estudiantes de EGB de grado noveno (21), el valor de confiabilidad del Alfa de Cronbach es de 0.915, que está en el rango de más de 0.9; que se toma como un coeficiente excelente, lo que proporciona confianza y seguridad del instrumento aplicado.

Tabla N° 7. Operacionalización de Variables

Variables Independiente: Aprendizaje móvil

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
			ESTUDIANTES	DOCENTES	
El proceso M-learning como su nombre lo indica traducido al español aprendizaje móvil, se da a través de las diferentes aplicaciones móviles, gamificación, interacción social, realidad aumentada, etc. Así también la (UNESCO, 2012), define al aprendizaje móvil como “aquel que es facilitado por teléfonos celulares, solos o en combinación con otras tecnologías”.	TIC Tecnología móviles	Utilización de herramientas digitales.	1. ¿Con cuál dispositivo móvil de uso personal, con acceso a internet dispone para sus clases de estudios sociales? Teléfono inteligente Tablet Laptop PC 2. ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales utiliza el docente de estudios sociales para su aprendizaje? YouTube Moodle Zoom Meetings Google Meet Kahoot	1. ¿Dispone de un dispositivo móvil de uso personal, con acceso a internet? 2. ¿Utiliza herramientas digitales en sus clases? 3. ¿Considera que el uso de internet facilita la enseñanza de Estudios Sociales? 4. ¿Cree que el desarrollo del aprendizaje autónomo con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, afianza los aprendizajes de los estudiantes?	Técnicas: Encuesta Entrevista Instrumentos: Cuestionario Guía de entrevista

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para la recolección de la información se realizó una entrevista a los docentes y una encuesta a los estudiantes cuyos resultados se presentan a continuación:

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta a los estudiantes

Pregunta 1. ¿Qué dispositivos móviles de uso personal con acceso a internet dispone para sus clases de estudios sociales?

Tabla N° 8. Dispositivos móviles de uso personal con acceso a internet dispone para sus clases de estudios sociales.

Alternativa	Teléfonos inteligentes			Tablet			Laptop			PC		
	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Siempre	43	43,88	43,88	9	9,18	9,18	23	23,47	23,47	27	27,55	27,55
Casi siempre	20	20,41	64,29	2	2,04	11,22	6	6,12	29,59	8	8,16	35,71
Regularmente	11	11,22	75,51	3	3,06	14,29	6	6,12	35,71	4	4,08	39,80
Casi nunca	6	6,12	81,63	4	4,08	18,37	15	15,31	51,02	9	9,18	48,98
Nunca	18	18,37	100	80	81,63	100	48	48,98	100	50	51,02	100
TOTAL	98	100		98	100		98	100		98	100	

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

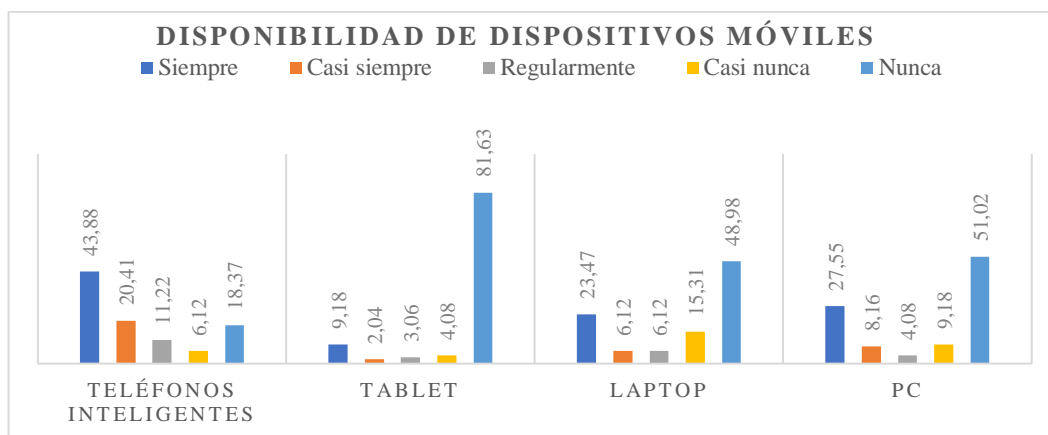


Figura N° 12. Dispositivos móviles de uso personal con acceso a internet dispone para sus clases de estudios sociales

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis e Interpretación

Un 43,88% de los estudiantes encuestados destacan que siempre disponen de dispositivos móviles de uso personal como el teléfono inteligente, un 27,6% una PC, y un 23,5% una Laptop, frente al 81,63% de los estudiantes que no dispone de una Tablet.

Los teléfonos inteligentes se han transformado en herramientas fundamentales en el desarrollo de las diferentes actividades, lo que se evidencia en el alto porcentaje de estudiantes que indican que lo disponen con acceso a la red internet, así como también de las PC y laptop, convirtiéndose en una fortaleza que puede ser utilizada en el aprendizaje de los estudiantes objeto de estudio, que asisten a la oferta académica de Educación a distancia virtual. Considerando que el M-Learning utiliza dispositivos móviles, para obtener aprendizajes significativos.

Pregunta 2. ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales utiliza el docente de estudios sociales para su aprendizaje?

Tabla N° 9. Herramientas digitales que utiliza el docente de Estudios Sociales

Alternativa	YouTube			Moodle			Zoom Meeting			Google Meet			Kahoot		
	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Siempre	40	40,82	40,82	29	29,59	29,59	43	43,88	43,88	27	27,55	27,55	10	10,20	10,20
Casi siempre	19	19,39	60,20	7	7,14	36,73	17	17,35	61,22	15	15,31	42,86	10	10,20	20,41
Regularmente	11	11,22	71,43	8	8,16	44,90	9	9,18	70,41	9	9,18	52,04	7	7,14	27,55
Casi nunca	8	8,16	79,59	10	10,20	55,10	6	6,12	76,53	9	9,18	61,22	6	6,12	33,67
Nunca	20	20,41	100	44	44,90	100	23	23,47	100	38	38,78	100	65	66,33	100
TOTAL	98	100		98	100		98	100		98	100		98	100	

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

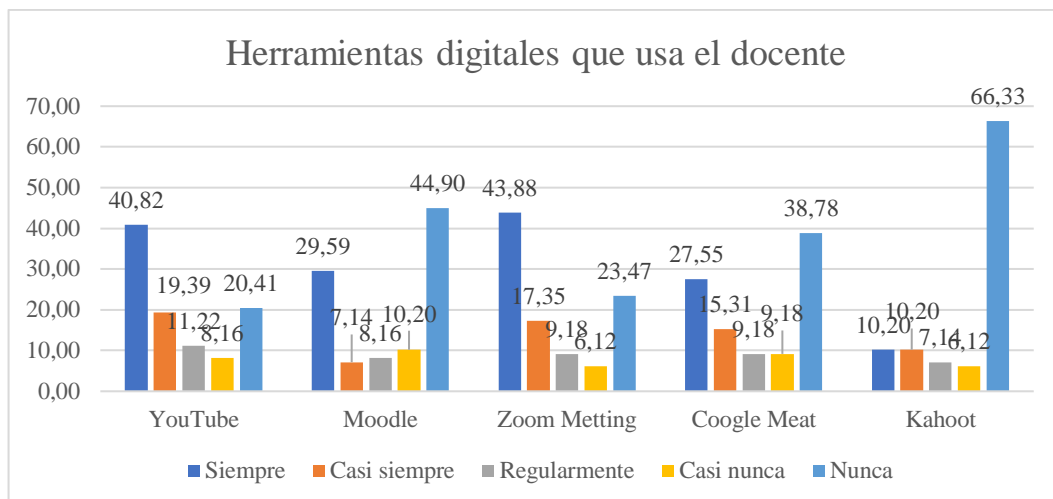


Figura N° 13. Herramientas digitales que utiliza el docente de Estudios Sociales
Elaborado por: Mario Gavidia
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis e Interpretación

Los estudiantes encuestados indican que las herramientas digitales que utiliza el docente de estudios sociales para su aprendizaje son: Zoom Meeting lo utilizan en un 43,38,41%, mientras que un 29,59% indican que no lo utilizan; referente a YouTube en un 40,88% lo utilizan con frecuencia frente a un 28,57% que menciona que no usan; en el caso de Google Meet el 27,04% menciona que su docente de Sociales lo utilizan mientras que un 47,96 dice que no lo realizan; en el caso del uso de Moodle el 29,59 menciona que se lo utiliza y el 52,04% que no se lo utiliza y referente a Kahoot indican en un 10,20% que se lo aplica y el 72,45% que el profesor no lo maneja.

Se evidencia que las herramientas tecnológicas más utilizadas en el aprendizaje de Estudios Sociales es YouTube y Zoom Meeting y las menos utilizada Kahoot, Google Meat y la plataforma Moodle, siendo necesario la aplicación de estrategias didácticas creativas, interesantes e innovadoras en el M-learning, pues permiten la comprensión de los estudiantes de los diversos conceptos de la asignatura de Estudios Sociales, posibilitando compartir y crear información, convirtiendo así a los estudiantes en consumidores y productores de información pasando los conocimientos a ser duraderos, alejados de la obsolescencia con la finalidad de que el estudiante adquiera los conocimientos.

Pregunta 3. ¿Utiliza el docente, presentaciones en línea en las clases de estudios sociales?

Tabla N° 10. Utilización de presentaciones en línea por el profesor de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Siempre	53	54,08	54,08
Casi siempre	19	19,39	73,47
Regularmente	12	12,24	85,71
Casi nunca	5	5,10	90,82
Nunca	9	9,18	100
TOTAL	98	100	

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

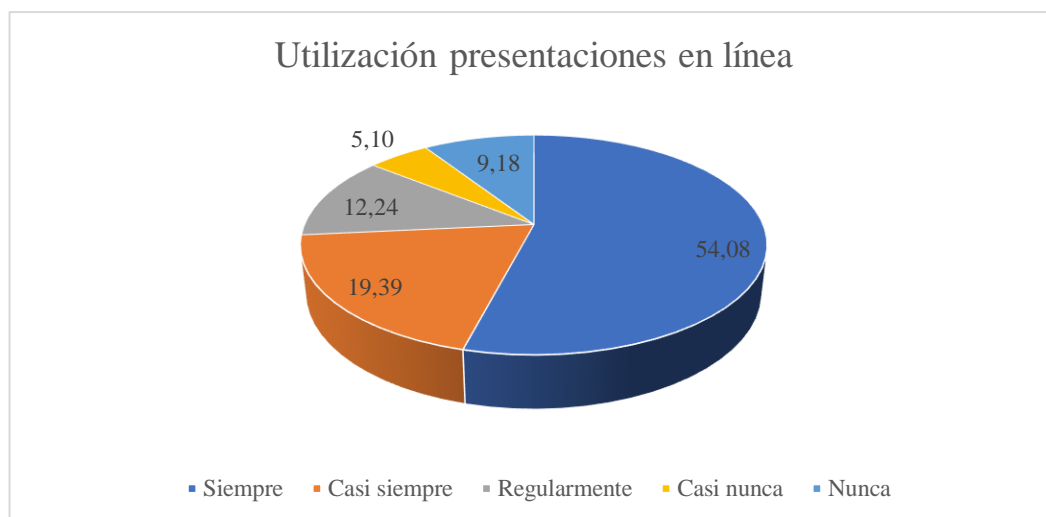


Figura N° 14. Utilización de presentaciones en línea por el profesor de Estudios Sociales

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis e Interpretación

De los estudiantes encuestados el 54,08% mencionan que Siempre su profesor de Estudios Sociales utiliza presentaciones en línea, el 19,39% indican que Casi Siempre, el 12,24% indica que Regularmente, el 5,10% señala que Casi nunca y un 9,18% dice que Nunca lo utilizan.

Los docentes de Estudios Sociales objeto de investigación, generalmente utilizan presentaciones en línea para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, pues es una herramienta fundamental en la oferta académica que brinda el Ministerio de Educación de educación a distancia en línea, así como también ha ofertado procesos de capacitación tendientes a actualizar a los maestros en el uso de la tecnología, esto debido a los últimos sucesos a nivel mundial, que conllevaron a los estudiantes a un aprendizaje virtual.

Pregunta 4. ¿Considera que el uso de internet facilita el aprendizaje de Estudios Sociales?

Tabla N° 11. El uso de internet facilita el aprendizaje de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Siempre	73	74,49	74,49
Casi siempre	10	10,20	84,69
Regularmente	4	4,08	88,78
Casi nunca	4	4,08	92,86
Nunca	7	7,14	100
TOTAL	98	100	

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

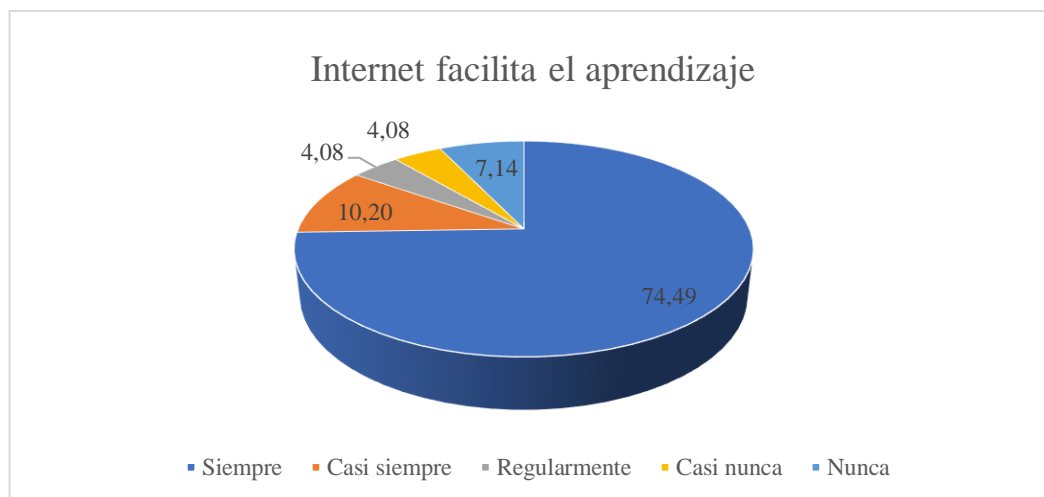


Figura N° 15. El uso de internet facilita el aprendizaje de Estudios Sociales

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis e Interpretación

El 74,49% de los estudiantes encuestados, referente a si el uso de internet facilita el aprendizaje de estudios Sociales, el 10,20% indican que Casi Siempre, el 14,08% indica que Regularmente, el 4,08% señala que Casi nunca y un 7,14% dice que Nunca lo facilita.

Se evidencia la utilidad que brinda el uso de la red internet en todos los niveles, como es el caso del sector educativo, tomando mayor relevancia en tiempos de pandemia, pues se convirtió en una estrategia a nivel mundial para avanzar en el proceso de educación. Más aún cuando los estudiantes objeto de estudio lo utilizan en el proceso de aprendizaje, estando conscientes que es una herramienta que facilita el inter aprendizaje.

Pregunta 5. ¿Cree que el aprendizaje autónomo, con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan los aprendizajes?

Tabla N° 12. El aprendizaje autónomo, con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan los aprendizajes

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Siempre	59	60,20	60,20
Casi siempre	21	21,43	81,63
Regularmente	8	8,16	89,80
Casi nunca	2	2,04	91,84
Nunca	8	8,16	100
TOTAL	98	100	

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

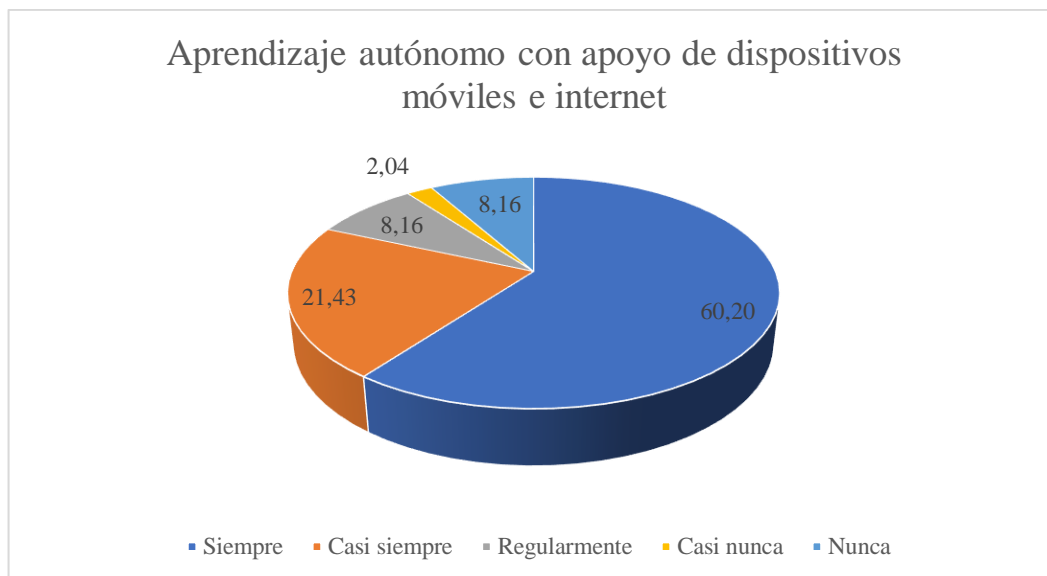


Figura N° 16. El aprendizaje autónomo, con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan los aprendizajes

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis e Interpretación

Referente a el criterio que el aprendizaje autónomo con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan el aprendizaje, el 60.20% de los estudiantes encuestados indican que Siempre, el 21,43% indican que Casi Siempre, el 8,16% indica que Regularmente, el 2.04% señala que Casi nunca y un 8,16% dice que Nunca lo refuerzan.

El aprendizaje autónomo es una modalidad que ha cobrado fuerza en los últimos tiempos, considerando que es la facultad para aprender por uno mismo usando los mecanismos necesarios como los diferentes dispositivos electrónicos, proponiendo actividades que fomenten la iniciativa, la creatividad y la motivación para llevar a cabo las tareas solicitadas y por ende refuerzan los aprendizajes de los estudiantes.

Pregunta 6. ¿Su docente de Estudios Sociales realiza Quiz en línea, de evaluación afianzando sus conocimientos?

Tabla N° 13. Utilización Quiz de evaluación en línea

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Siempre	46	46,94	46,94
Casi siempre	24	24,49	71,43
Regularmente	10	10,20	81,63
Casi nunca	8	8,16	89,80
Nunca	10	10,20	100
TOTAL	98	100	

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

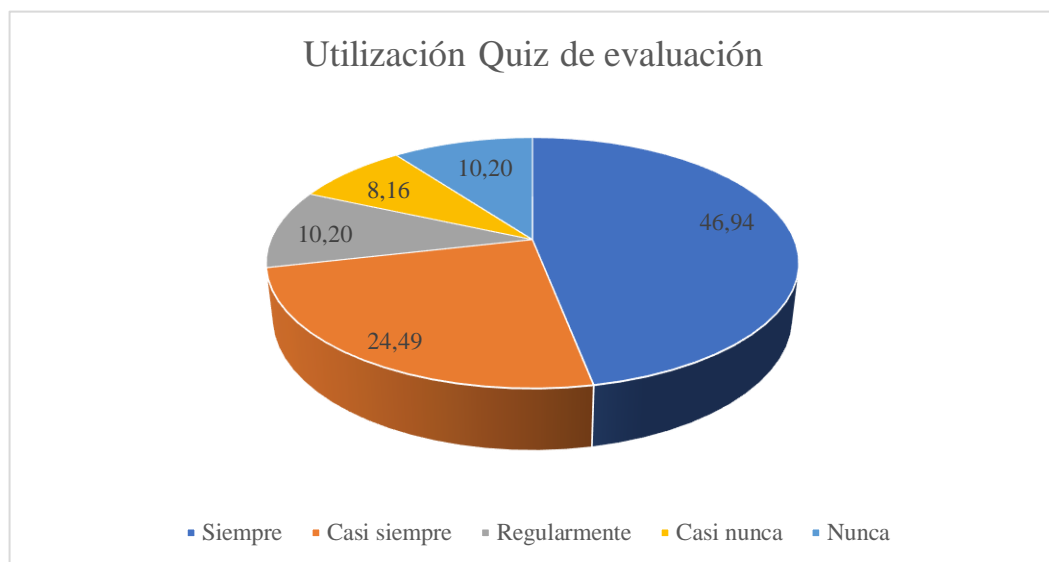


Figura N° 17. Utilización Quiz de evaluación en línea

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis e Interpretación

Los estudiantes al ser encuestados en lo concerniente a la utilización de Quiz de evaluación por el docente de Estudios Sociales, para afianzar sus conocimientos, un 46,94% indican que Siempre lo realiza, el 24,49% indican que Casi Siempre, el 10,20% indica que Regularmente, el 8,16% señala que Casi nunca y un 10,20% dice que Nunca lo aplican.

Es criterio de un sector de los estudiantes objeto de estudio, que los docentes utilizan Quiz de evaluación en el desarrollo de los aprendizajes, pero también un porcentaje significativo indican que no lo hacen, lo que conlleva a concluir que esta importante herramienta digital no es utilizada con frecuencia, considerando que la introducción de herramientas digitales innovadoras en el proceso de enseñanza es un reto para los docentes en la época actual, tomando en cuenta que un Quiz es una herramienta que sirve para evaluar el conocimiento que tiene un estudiante sobre un tema en concreto. Estos son aspectos que captan la atención del mismo, despertando su interés y motivación.

Pregunta 7. ¿Cuáles son las técnicas que utiliza su profesor a través de dispositivos móviles para motivar el interés por la asignatura?

Tabla N° 14. Técnicas que utiliza su profesor a través de dispositivos móviles para motivar el interés por la asignatura

Alternativa	Crucigramas			Sopa de letras			Emparejamiento			Línea de tiempo		
	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Siempre	38	38,78	38,78	31	31,63	31,63	31	31,63	31,63	38	38,78	38,78
Casi siempre	18	18,37	57,14	19	19,39	51,02	19	19,39	51,02	21	21,43	60,20
Regularmente	19	19,39	76,53	25	25,51	76,53	24	24,49	75,51	14	14,29	74,49
Casi nunca	15	15,31	91,84	9	9,18	85,71	10	10,20	85,71	11	11,22	85,71
Nunca	8	8,16	100	14	14,29	100	14	14,29	100	14	14,29	100
TOTAL	98	100		98	100		98	100		98	100	

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

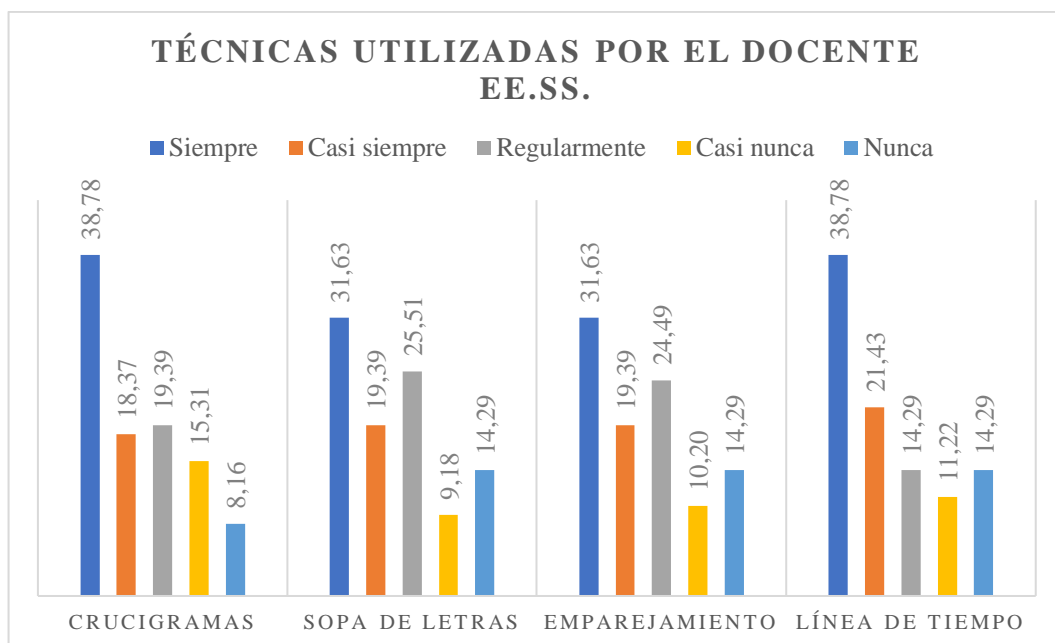


Figura N° 18. Técnicas que utiliza su profesor a través de dispositivos móviles para motivar el interés por la asignatura

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis e Interpretación

Los estudiantes al ser consultados respecto a las técnicas que utiliza su profesor a través de dispositivos móviles para motivar su interés por la asignatura, indican el 38,78% que Siempre utilizan la Línea de Tiempo, en similar porcentaje indican sobre el Crucigrama, el 31,63% indican tanto para la técnica de la Sopa de Letras y el Emparejamiento; así como también entre el Casi Siempre y Regularmente indican en un 35,71% en Línea de Tiempo, el 37,76% sobre el Crucigrama, el 44,90% sobre la Sopa de Letras y el 43,88% acerca del Emparejamiento. En relación a las alternativas de Casi Nunca y Nunca los estudiantes aluden referente a la técnica de Línea de Tiempo un 25,51%, sobre Emparejamiento un 24,49%, de Sopa de Letras indican un 23,47% y un 23,47% referente a los Crucigramas.

Se evidencia el uso de técnicas activas en el proceso de inter aprendizaje, de Estudios Sociales, siendo trascendental la utilización de herramientas digitales para la aplicación en el M-Learnig, a través de dispositivos móviles para que los estudiantes alcancen aprendizajes significativos, considerando que los dispositivos

móviles se han convertido en una herramienta fundamental en el sector educativo, pues en los programas que oferta el Ministerio de Educación con el propósito que la mayoría de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa terminen sus estudios, ha implementado plataformas educativas digitales en la oferta académica a distancia virtual.

Pregunta No 8. ¿Considera que el utilizar recursos tecnológicos ayuda a fomentar un aprendizaje útil para la vida?

Tabla N° 15. Utilización de recursos tecnológicos ayudan a fomentar un aprendizaje útil para la vida

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Siempre	64	65,31	65,31
Casi siempre	15	15,31	80,61
Regularmente	10	10,20	90,82
Casi nunca	3	3,06	93,88
Nunca	6	6,12	100
TOTAL	98	100	

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

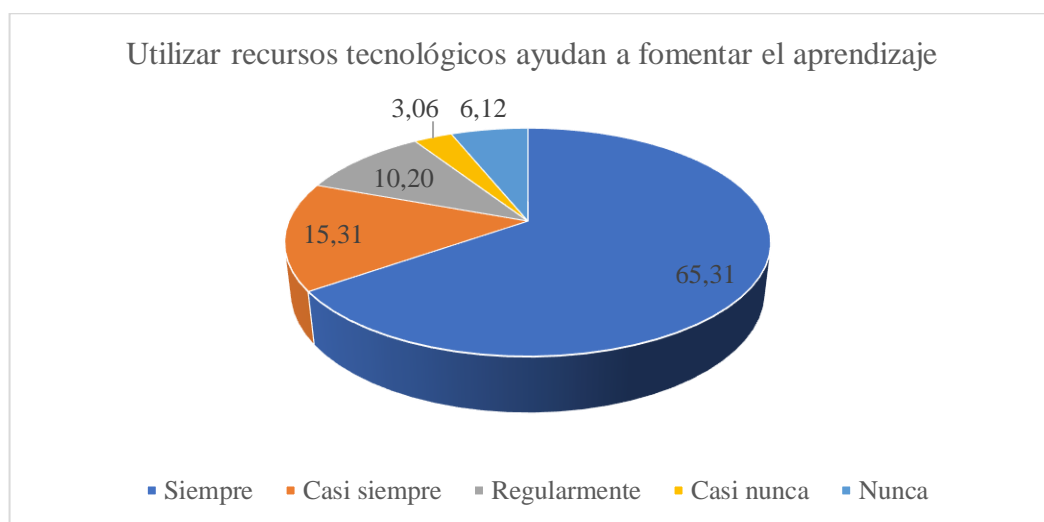


Figura N° 19. Utilización recursos tecnológicos ayudan a fomentar un aprendizaje útil para la vida

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis e Interpretación

Los estudiantes destacan la importancia de la utilización de recursos tecnológicos para fomentar aprendizajes útiles para la vida, indicando en un 65,31% que Siempre lo hacen, el 15,31% indican que Casi Siempre, el 10,20% indica que Regularmente, el 3,06% señala que Casi nunca y un 6,12% dice que Nunca lo fomentan.

La utilización de recursos tecnológicos de forma creativa, se convierte en un reto en el sector educativo, en razón que el aprendizaje es importante para el desarrollo de las personas, y la autonomía personal. En toda circunstancia de la vida se enfrenta con la posibilidad de incrementar el conocimiento, poniendo a prueba las habilidades y resiliencia. Ante estas circunstancias, los estudiantes objeto de investigación están conscientes que los recursos tecnológicos fomentan los aprendizajes útiles para la vida, siendo necesario se promuevan estrategias didácticas que posibilite este objetivo.

Pregunta 9. ¿Considera que el uso de videos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianza el conocimiento de Estudios Sociales?

Tabla N° 16. Uso de videos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianza el conocimiento de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Siempre	52	53,06	53,06
Casi siempre	16	16,33	69,39
Regularmente	10	10,20	79,59
Casi nunca	7	7,14	86,73
Nunca	13	13,27	100
TOTAL	98	100	

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

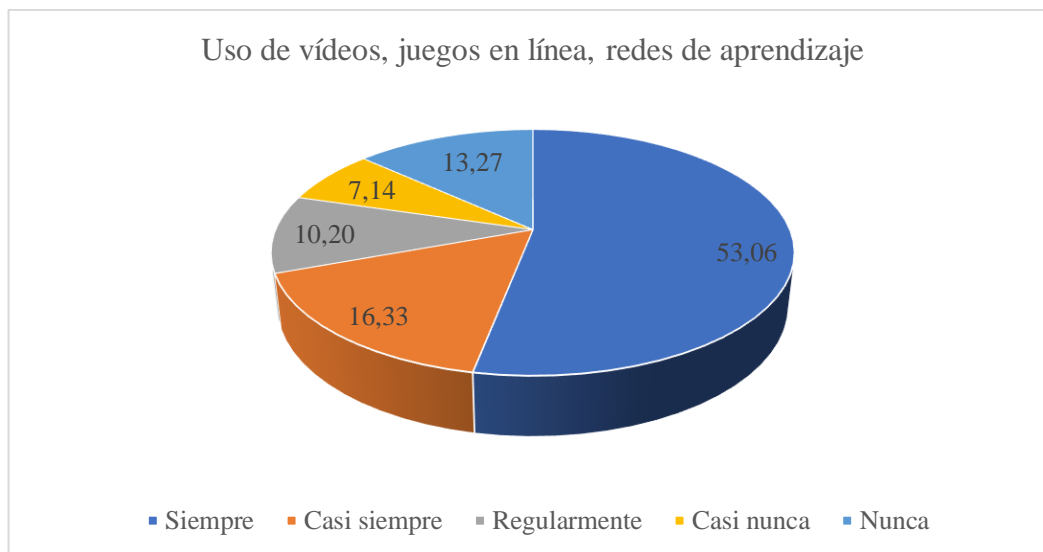


Figura N° 20. Uso de videos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianza el conocimiento de Estudios Sociales

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis e Interpretación

Los estudiantes encuestados referente la utilización de vídeos, juegos en línea, redes de aprendizaje en línea afianza el conocimiento de Estudios Sociales, el 53,06% indica que Siempre, el 16,33% indican que Casi Siempre, el 10,20% indica que Regularmente, el 7,14% señala que Casi nunca y un 13,27% dice que Nunca lo afianzan.

La utilización de diferentes estrategias en el proceso de aprendizaje en línea es muy importante, reflexionando que los estudiantes manejan los dispositivos móviles con experticia ya que nos encontramos en una nueva era digital, lo que debe ser aprovechado por los docentes y afianzar los conocimientos utilizando estrategias que despierten el interés en los estudiantes.

Pregunta 10. ¿Considera que el uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes?

Tabla N° 17. Uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Siempre	49	50,00	50,00
Casi siempre	22	22,45	72,45
Regularmente	12	12,24	84,69
Casi nunca	8	8,16	92,86
Nunca	7	7,14	100
TOTAL	98	100	

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

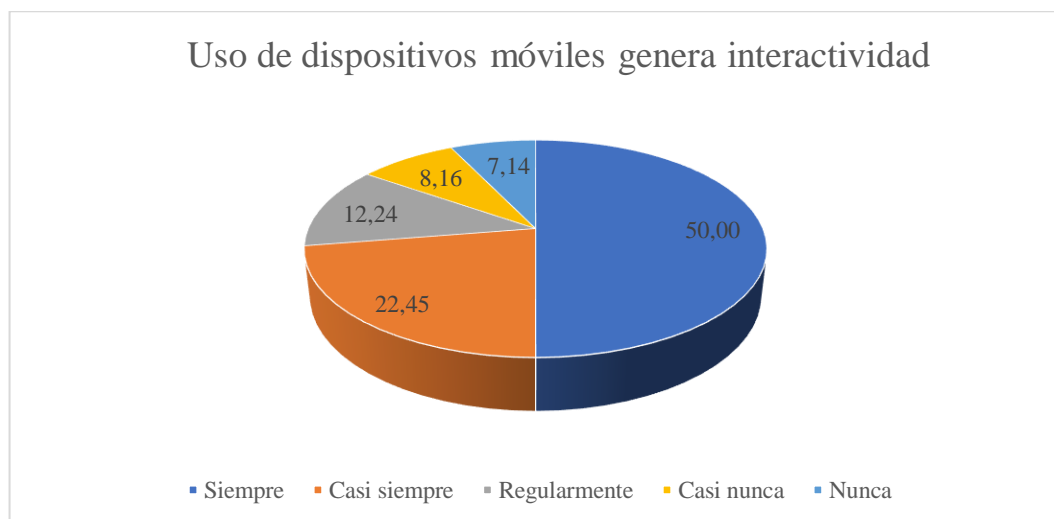


Figura N° 21. Uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis e Interpretación

Los estudiantes encuestados referente a si el uso de dispositivos móviles genera interactividad entre docentes y estudiantes, el 50% indica que Siempre, el 22,45% indican que Casi Siempre, el 12,24% indica que Regularmente, el 8,16% señala que Casi Nunca y un 17,14% dice que Nunca lo genera.

El avance del uso de la tecnología en todos los niveles implica que la mayoría de estudiantes, dispongan de dispositivos móviles, así como también en el nuevo contexto educativo las herramientas digitales tienen un rol importante. Los estudiantes investigados reflexionan que el uso de los dispositivos móviles, proporciona una conexión interactiva con sus docentes de Estudios Sociales, lo que es un factor importante para que incluya estrategias didácticas que conlleven a aprendizajes significativos.

Pregunta 11. ¿En clases de Estudios Sociales, su docente utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo a sus necesidades?

Tabla N° 18. El docente utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo a sus necesidades

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
Siempre	49	50,00	50,00
Casi siempre	25	25,51	75,51
Regularmente	10	10,20	85,71
Casi nunca	5	5,10	90,82
Nunca	9	9,18	100
TOTAL	98	100	

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

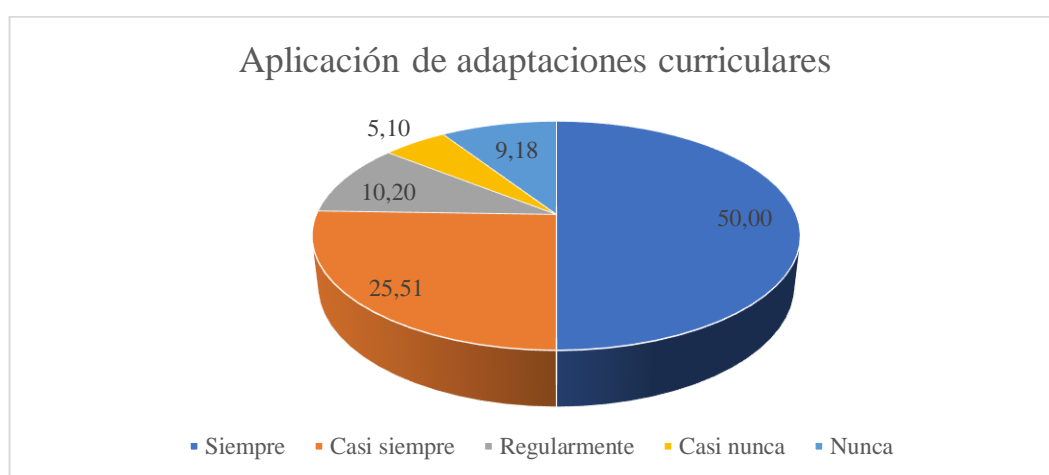


Figura N° 22. El docente utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo a sus necesidades

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis e Interpretación

Los estudiantes encuestados respecto a si el docente de Estudios Sociales, adapta los aprendizajes para los estudiantes de acuerdo a sus necesidades, el 50% indica que Siempre, el 25,51% indican que Casi Siempre, el 10,20% indica que Regularmente, el 5,10% señala que Casi nunca y un 9,78% dice que Nunca lo realizan.

El proceso educativo en las últimas décadas ha avanzado significativamente, se han emitido normas legales para que los diferentes estudiantes sean incluidos en el ámbito educativo, así como la obligatoriedad que tienen los docentes en la realización de las adaptaciones curriculares, que son considerados todos aquellos ajustes o modificaciones que se efectúan en los diferentes elementos del currículo, de acuerdo a sus necesidades. Además, es mandatorio que para el proceso educativo de la oferta extraordinaria que proporciona el Estado, se utilice el currículo adaptado para la población objeto de estudio.

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista a docentes

Encabezado de la entrevista realizada a los docentes del área de Estudios Sociales: Buenas noches estimados docentes de la modalidad Virtual Unidad Educativa Juan Montalvo. Para esta entrevista se contó con la presencia del Doctor Víctor Villamarín, experto en educación y el Magister Olguer Carrera, experto en educación para Jóvenes Adultos. Buenas tardes profesor, es un gusto contar con su apoyo en esta entrevista, para la realización de mi proyecto de investigación que tiene como tema “EL MOBILE LEARNING COMO ESTRATEGIA EN LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS”, en base al tema se han planteado las siguientes preguntas, sobre la utilización de estrategias didácticas a través de dispositivos móviles en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Conforme a la matriz de conclusiones Anexo N° 5 se detalla el análisis e interpretación de la entrevista realizada:

**1. ¿Dispone de un dispositivo móvil de uso personal, con acceso a internet?
Cuáles.**

Interpretación: Los docentes para las diferentes actividades disponen de dispositivos móviles con acceso internet. La educación en línea ha avanzado significativamente, lo que conlleva a que los docentes incursionen en herramientas tecnológicas con el uso de internet para que las clases sean dinámicas, interesantes y despierten la atención a los estudiantes. Debiendo aprovecharse estos dispositivos para afianzar el aprendizaje de los estudiantes.

2. ¿Utiliza herramientas digitales en sus clases?

Interpretación: Considerando que el campo de investigación es el proceso de aprendizaje en línea, los docentes necesariamente utilizan herramientas digitales lo que puede influir para afianzar el conocimiento de los estudiantes, toda vez que los estudiantes participantes en la investigación son adultos que retoman sus estudios luego de algunos años, por lo que la utilización de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje, con actividades innovadoras repercutirá en el aprendizaje.

3. ¿Considera que el uso de internet facilita la enseñanza de Estudios Sociales?

Interpretación: De la entrevista realizada se desprende que los docentes si consideran que el uso de la red internet facilita la enseñanza de Estudios Sociales, siendo importante recalcar que al ser la asignatura es netamente teórica, el uso del internet permite a los estudiantes transportarse en el tiempo y a diferentes lugares del planeta, para vivenciar el conocimiento, utilizando diferentes herramientas tecnológicas.

4. ¿Cree que el desarrollo del aprendizaje autónomo con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, afianza los aprendizajes de los estudiantes?

Interpretación: Los docentes coinciden en que el aprendizaje autónomo se desarrolla con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, más aún cuando el aprendizaje se realiza a distancia y en línea a jóvenes y adultos de escolaridad inconclusa. Por lo que resulta muy importante que los maestros para el desarrollo

del aprendizaje en línea conozcan de los beneficios del uso de las TIC, y las utilice en el proceso de aprendizaje, convirtiendo en clases interesantes que coadyuven a los estudiantes a alcanzar aprendizajes significativos.

5. ¿Realiza Quiz de evaluación para afianzar los conocimientos de sus estudiantes?

Interpretación: Los docentes utilizan las herramientas que disponen en la plataforma virtual de uso institucional, generalmente cuestionarios en línea. Siendo necesario que los docentes sean capacitados para aprovechar las bondades de las plataformas educativas que disponen, para que las evaluaciones no se conviertan en procesos tradicionales y temidos por los estudiantes, sino que sea a través de procesos dinámicos que enriquezcan el conocimiento.

6. ¿Durante las horas de clases de Estudios Sociales cuáles estrategias metodológicas utiliza para que los estudiantes se motiven y tomen interés por la asignatura?

Interpretación: Los docentes indican que utilizan estrategias metodológicas para que los estudiantes se motiven y tomen interés por la asignatura, pero no mencionan cuáles, por lo que es necesario que los docentes conozcan estrategias metodológicas con el uso de herramientas digitales, tomando en cuenta que el proceso de aprendizaje se imparte en línea y va dirigido a jóvenes y adultos de escolaridad inconclusa, pues deben ser motivados para culminar sus estudios.

7. ¿Estaría de acuerdo usted que se cuente con el apoyo de una guía para el aprendizaje móvil para fomentar el aprendizaje significativo en las aulas?

Interpretación: Los docentes entrevistados mencionan estar de acuerdo a utilizar un manual o una guía para desarrollar el aprendizaje móvil y fomentar el aprendizaje significativo en las aulas, pues consideran que es muy necesario para motivar a estudiantes con rezago de estudio de 20 años a 30 años, que aprendieron sus primeras letras a base de copias. El uso de una Guía Didáctica que permita a los docentes enriquecer su conocimiento de estrategias didácticas utilizando las TIC, es importante para esta modalidad de estudio

8. ¿Para el desarrollo de sus clases de Estudios Sociales, utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo a las características de los estudiantes?

Interpretación: Los docentes concuerdan en que en la modalidad de estudios a distancia en línea no es necesario realizar adaptaciones curriculares. Desconociendo que en las diferentes modalidades de estudio es necesario identificar las necesidades de los estudiantes y realizar las respectivas Adaptaciones curriculares, correspondiendo considerarse que, pese a ser los discentes son jóvenes y adultos, pueden presentar características diferentes.

Adicional, la modalidad de estudios para jóvenes y adultos de escolaridad inconclusa, trabaja con un currículo adaptado de acuerdo a las características de los estudiantes, siendo obligación de los docentes utilice los lineamientos dados por el Ministerio de Educación, y en el caso de detectar estudiantes con Necesidades Educativas Especiales, realizar las adaptaciones curriculares de acuerdo al grado de discapacidad, según las diferentes normativas emitidas por la Autoridad Educativa Nacional.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En concordancia a los objetivos de la investigación en donde se propone establecer al Mobile Learning como una estrategia didáctica en la educación de adultos del décimo grado de EGB. Modalidad a Distancia Virtual de la Unidad Educativa Juan Montalvo, en referente la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, se ha obtenido las siguientes conclusiones y recomendaciones:

Al verificar el uso de estrategias didácticas con tecnología móvil en el aprendizaje de adultos se evidencia que docentes y estudiantes objeto de estudio tienen varios dispositivos móviles como teléfonos inteligentes, PC y laptops con acceso a Internet que facilitan el aprendizaje para reforzar los conocimientos en la educación modalidad a distancia virtual en la asignatura de Estudios Sociales.

Al Diagnosticar la utilización de estrategias didácticas utilizando la tecnología en el aprendizaje de adultos, se encontró que en el proceso de enseñanza-

aprendizaje de las ciencias sociales en la modalidad a distancia virtual, los docentes utilizan YouTube y Zoom, herramientas que pueden provocar desinterés, si no son utilizadas correctamente por las diferentes temáticas abordadas en el área de estudios sociales.

Al Identificar tecnologías móviles aplicables al aprendizaje de adultos de la asignatura de Estudios Sociales los docentes infieren que utilizan tecnología móvil, para motivar a los estudiantes, lo que confirma por las características de la modalidad, el aprendizaje se realiza en línea utilizando la plataforma Moodle de uso institucional, pero no se ha manejan presentaciones creativas en línea como Canva, Genially, Powtoon, etc.

Los docentes manifiestan que utilizan tecnologías móviles para que los estudiantes se motiven y tomen interés por la asignatura, pero no señalan cuáles.

Elaborar una propuesta basada en la aplicación del Mobile Learning en el aprendizaje de los estudiantes del Décimo Grado de EGB del Programa EBJA, Modalidad a Distancia Virtual en la asignatura de Estudios Sociales. Los docentes coincidieron en que es necesario una guía de estrategia didáctica para el aprendizaje móvil en ciencias sociales, desde la modalidad a distancia virtual, porque razonaron que incentiva a los estudiantes a lograr aprendizajes significativos, para lo cual se hacen recomendaciones basadas en el uso del aprendizaje móvil como alternativa para consolidar conocimientos.

Además, dentro de los diferentes hallazgos encontrados se evidencio el uso de cuestionarios de evaluación se lo aplica vía online, lo que se reflexiona como una estrategia tradicional, que no fomenta la creatividad, en donde prima la memorización.

Es cierto que los docentes utilizan las nuevas tecnologías móviles con fines didácticos, pero está claro que el uso del M-Learning es escaso, por lo que no lo incorporan a sus clases.

Los docentes juzgan que, al ser los alumnos adultos, no necesitan adaptación curricular, lo que es corroborado por la mayoría de los discentes. Aspecto que va en desmedro del aprendizaje de los estudiantes.

Docentes y alumnos coinciden en que se potencia el aprendizaje de los alumnos al desarrollar un aprendizaje autónomo con el apoyo de los dispositivos móviles e Internet.

Recomendaciones

La disponibilidad de dispositivos móviles para docentes y estudiantes con acceso a Internet debe ser aprovechada en el aprendizaje de las ciencias sociales, para los estudiantes en modalidad remota virtual.

Los profesores deben estar preparados en las aplicaciones de tecnología móvil para el aprendizaje de adultos en estudios sociales, así como en el uso de las herramientas tecnológicas que tienen los estudiantes para llevar a cabo procesos de aprendizaje interesantes y creativos que motiven a los estudiantes a mejorar el aprendizaje.

Las diferencias individuales de los estudiantes están presentes en todos los niveles de la educación, por lo que es importante que los docentes encuentren requisitos previos especiales para adaptar varios elementos del currículo a las necesidades de los estudiantes, es necesario que se preparen los documentos de adaptación del currículo individual en coordinación con el Departamento de Consejería de la Institución.

Se determina la necesidad de actualizar y capacitar a los docentes en el uso de lineamientos para el uso de estrategias didácticas con el uso de herramientas de tecnología móvil además del proceso de enseñanza aprendizaje.

Las herramientas tecnológicas son recursos que priorizan ejercicios más interactivos y reflexivos que generan un aprendizaje autónomo al mismo tiempo que permiten la comprensión conceptual, transitando por diferentes escenarios utilizando la tecnología, desarrollando habilidades con criterios de acción crítica y reflexiva- Los docentes deben incluir estrategias didácticas mediante dispositivos móviles en su planificación curricular, lo que favorece el razonamiento de los estudiantes y por ende un conocimiento duradero con mejores resultados de aprendizaje.

Que los docentes utilicen estrategias didácticas basadas en el aprendizaje móvil con los estudiantes de décimo grado en EGB en el programa EPJA, Modalidad a Distancia Virtual en el área de estudios sociales. (Anexo No.6.)

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Tema:

Orientación de estrategias didácticas mediante el uso de Mobile Learning en el proceso de enseñanza-aprendizaje en ciencias sociales para estudiantes adultos del décimo grado de EGB en el Programa de Educación Inconclusa, Modalidad Virtual a Distancia.

Datos informativos

Nombre de la Institución:	Unidad Educativa “Juan Montalvo”
Provincia:	Pichincha
Cantón:	Quito
Dirección:	Gato Sobral Oe7-261 y Andrés de Artieda
Beneficiarios:	Estudiantes de décimo grado de EGB
Ejecución:	Durante el periodo septiembre 2020 – junio 2021
Responsable:	Ing. Mario Gavidia
Director:	M.Sc. Fredy Esparza Bernal

Antecedentes de la propuesta

Hoy en día, la educación de adultos que da la oportunidad de implementar la educación general básica como lección es una política nacional, por lo que el esfuerzo está dirigido a jóvenes que han cumplido los 15 años y adultos.

La escolaridad inconclusa se incluye en la educación que ofrece el gobierno a través del Ministerio de Educación.

Es el caso de la Unidad Educativa Juan Montalvo, una institución educativa centenaria que ofrece, la modalidad extraordinaria para el subnivel de educación general básica y Bachillerato en modalidad a distancia en línea, acogiendo a cientos de jóvenes y adultos que quieren terminar su educación en estos subniveles e iniciar estudios superiores.

En base a las investigaciones que ha indagado en la institución respecto al aprendizaje móvil de estudiantes del grado décimo EGB, surge la necesidad de elaborar una guía de estrategia metodológica utilizando diversas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje Estudios Sociales, lo que conducirá a estudiantes motivados e interesados en el campo de estudio.

Por lo tanto, la propuesta contribuye al logro de una educación de calidad, adecuada a las necesidades actuales y atendiendo a las necesidades de los estudiantes, para desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo.

Justificación

En los últimos años la sociedad ha cambiado de acuerdo al avance de la ciencia y la tecnología, el uso de la nueva tecnología móvil, abandona el aprendizaje tradicional, promueve el aprendizaje interactivo, que pretende completar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de décimo grado de Educación Básica Extraordinaria.

Los beneficiarios de este proyecto son los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Montalvo, una oferta única que demostrará el uso y aplicación de métodos actuales que trabajarán para lograr una educación de calidad acorde con la tecnología actual.

Este proyecto puede llevarse a cabo gracias a la apertura de las instituciones educativas a nuevas formas de educación y una vez determinados los posibles beneficios de utilizar el m-learning como recurso pedagógico, se dispone de orientaciones sobre estrategias metodológicas para el uso de las herramientas tecnológicas, como recursos pedagógicos de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Definición del tipo de producto

La orientación de la estrategia didáctica se realizará a través de la aplicación Mobile Learning en el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales para los estudiantes adultos de décimo grado de EGB en el Programa de Educación Inconclusa, Modalidad Virtual a Distancia, lo que ayudará a que los docentes tengan los recursos para ingresar a su currículo y por lo tanto en el aula para procesarlo.

Objetivos

Objetivo general

Orientar estrategias didácticas mediante el uso de Mobile Learning en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales para estudiantes adultos del décimo grado de EGB en el Programa de Educación Inconclusa, Modalidad Virtual a Distancia.

Objetivos específicos

- Diseñar estrategias didácticas basadas en mobile learning para el proceso de enseñanza aprendizaje en Estudios Sociales, del décimo grado de educación general de escolaridad inconclusa, de la Unidad Educativa Juan Montalvo.
- Dotar al docente de Estudios Sociales del Décimo Grado de Educación General Básica de escolaridad inconclusa, de un instrumento que facilite la elaboración

de estrategias didácticas basada en Mobile Learning para el proceso enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, para ser implementadas dentro de su planificación didáctica.

Análisis de viabilidad

Factibilidad normativa

La propuesta se fundamenta en el contexto normativo que rige el proceso educativo ecuatoriano, tales como:

Artículo 347, inciso 8, Constitución de la República del Ecuador (2008) “Integrar las tecnologías de la información y la comunicación al proceso educativo y promover la relación entre la educación y las actividades productivas o sociales”.

Este artículo apoya la libertad de los docentes para utilizar las nuevas herramientas y tecnologías, para adaptarlas a la educación y lograr que superen el aprendizaje de los estudiantes y mantengan la motivación en su transformación, mostrando una forma diferente de ver el conocimiento porque no solo mejora la adquisición del conocimiento. habilidades desde el punto de vista pedagógico y cognitivo, sino que también aportan recursos actualizados, innovadores y creativos que suman y fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Artículo 8, Letra f, Ley Orgánica de Educación Superior (2010) “Fomentar y realizar programas de investigación científica, tecnológica y educativa que contribuyan al mejoramiento y protección del medio ambiente y promuevan el desarrollo sostenible del país”.

Cosas que contribuyan a la libertad de crear e investigar nuevas herramientas que contribuyan a la mejora de la educación.

Factibilidad social

La implementación de este proyecto permite la inclusión social de diferentes grupos sin discriminación de cultura o pensamiento, lo que hace posible implementar el proyecto hábilmente para todos, lo que hace posible la implementación del proyecto.

Factibilidad técnica

Para el desarrollo e implementación de la propuesta, los docentes y estudiantes cuentan con herramientas tecnológicas que, como se puede apreciar en los resultados, cuentan con dispositivos móviles y conexiones a Internet suficientes para alcanzar las metas a alcanzar con el desarrollo e implementación. Orientación de la estrategia didáctica mediante el uso de la tecnología móvil como complemento al proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de ciencias sociales.

Factibilidad financiera

El estado anunció la educación gratuita en todos los niveles y formas de estudio hasta el tercer nivel. Para la implementación de las aplicaciones móviles se utilizarán los recursos y herramientas a disposición de los estudiantes y docentes de manera que no requiera costos de implementación. propuesta de este proyecto de investigación. Además, la institución cuenta con una plataforma Moodle proporcionada por el estado.

En su lugar, se proporcionan los recursos tecnológicos necesarios y diversas aplicaciones, que pueden descargarse gratuitamente de Internet.

Factibilidad educativa-pedagógica

El Ecuador se ha mantenido durante muchos años como un país que se desarrolla y cambia rápidamente a través de la aplicación y ejecución de los planes y proyectos

determinados y establecidos por el Ministerio de Educación con el objetivo de cambiar este proceso y eliminar los tradicionalismos que limitan el progreso y la educación. el sistema colapsa. institución a la rutina.

Asimismo, los estudiantes de ciencias sociales construyen su corpus a partir de sus propias acciones en el mundo junto con el conocimiento empírico. La historia, como parte de las ciencias sociales, no es el estudio de eventos lineales, sino el tema de historias y momentos alternativos. Las ciencias sociales brindan un marco de referencia para comprender las dinámicas sociales y orientan la capacidad analítica hacia una comprensión, interpretación y transformación crítica e integral de los procesos, de modo que el uso de estrategias didácticas innovadoras permitirá a los estudiantes alcanzar la competencia con el desempeño.

Metodología

Las recomendaciones presentadas ofrecen orientaciones detalladas, organizadas y planificadas encaminadas a mejorar la calidad de la educación y brindan estrategias didácticas a ser utilizadas en la práctica docente para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto que no se complementa. Las estrategias de instrucción brindan a los maestros recursos para mejorar gradualmente la instrucción de estudios sociales en función de los problemas observados con los nuevos métodos de instrucción. Dado que no existen suficientes estrategias para utilizar durante la enseñanza virtual, los juegos serios apoyarán a los docentes en el desarrollo de la clase, como una fuente alternativa para reforzar el aprendizaje y adquirir habilidades con criterio de desempeño.

Chacheiro, Sánchez y González (2016) mencionan que las estrategias didácticas son:

Herramientas de apoyo que ayudan a los profesores a consolidar el aprendizaje cuando surgen problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo que las clases sean motivadas, dinámicas,

participativas y divertidas, a diferencia de las clases tradicionales que actualmente son poco prácticas e inútiles. (pág. 65)

Por lo tanto, las estrategias didácticas son recursos utilizados por los docentes en el campo de la educación para resolver problemas que puedan surgir en su proceso de enseñanza para que puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Plan de Acción

Tabla N° 19. Plan de acción

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
PLANIFICACIÓN	Establecer un cronograma de actividades encaminadas en al diseño de y socialización de la propuesta.	<ul style="list-style-type: none"> - Reuniones con el docente tutor para la determinación de actividades. - Elaboración del cronograma de actividades establecido para el diseño y socialización de la propuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos tecnológicos. - Planificaciones de la asignatura de Estudios Sociales del Décimo Grado de EGB, Extraordinaria. 	100% del cronograma de actividades elaborado y aprobado.
SOCIALIZACIÓN	Dotar al docente Estudios Sociales del Décimo Grado de Educación General Básica de escolaridad inconclusa, una guía de estrategias didácticas basadas en Mobile Learning para el proceso enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, para ser implementadas dentro de su planificación didáctica.	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación con las autoridades de la Institución para la socialización de la Guía. - Preparación de la presentación de la Guía, - Socialización al personal docente de la Institución, de la Guía. 	<ul style="list-style-type: none"> - Oficios, convocatorias. - Recursos tecnológicos. - Presentación 	100% de la Guía de estrategias didácticas basadas en Mobile Learning socializado,

EJECUCIÓN	Desarrollar la guía de estrategias didácticas basadas en el Mobile Learning como complemento al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.	<ul style="list-style-type: none"> - Selección de las estrategias didácticas basadas en Mobile Learning, orientadas al proceso de enseñanza de Estudios Sociales. - Diseño de las estrategias didácticas basadas en Mobile Learning - Incluir en la planificación micro curricular las estrategias didácticas de la Guía. - Ejecución de las estrategias didácticas de la Guía en el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos tecnológicos - Planificaciones curriculares - Guía de estrategias didácticas basadas en el Mobile Learning. 	40% de las estrategias didácticas de la Guía implementadas.
EVALUACIÓN	Valorar los resultados derivados de la aplicación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño del instrumento de evaluación. - Informe de los resultados obtenidos 	- Instrumento de evaluación.	El 40% de las estrategias didácticas de la Guía evaluados en el proceso de aprendizaje,

Elaborado por: Mario Gavidia

UNIDAD EDUCATIVA "JUAN MONTALVO"



**GUÍA DOCENTE DE ESTRATEGIAS
DIDÁCTICAS MEDIANTE LA APLICACIÓN
DEL MOBILE LEARNING EN EL PROCESO
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE
ESTUDIOS SOCIALES PARA ESTUDIANTES
ADULTOS.**

AUTOR: Vinicio Mario Gavidia Vallejo

TUTOR: MSc. Fredy Esparza Bernal

Junio 2022

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
PORTADA	89
Índice de Contenidos.....	90
Presentación.....	92
Objetivos	93
Objetivo General.....	93
Objetivos Específicos.....	93
CAPÍTULO I	94
Fundamentación teórica	94
Estrategias didácticas	94
Ciclo de Aprendizaje ERCA	95
Mobile Learning	95
Características del M-learning.....	97
Herramientas Tecnológicas para Mobile Learning.....	98
CAPÍTULO II	101
Estrategias didácticas sustentadas en el Plan de Clase de la asignatura de Estudios Sociales (ERCA)	101
FASE DE EXPERIENCIA.....	101
ESTRATEGIA DIDÁCTICA “LO QUE SE”.....	101
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA YOUTUBE.....	101
Descripción.....	101
Objetivo de la estrategia.....	102
Procedimiento.....	102
FASE REFLEXIÓN.....	105
ESTRATEGIA DIDÁCTICA “MI CONOCIMIENTO EN LA MOCHILA”....	105
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA POWTONN.....	105

Descripción de la estrategia.....	105
Objetivo de la estrategia didáctica.....	105
Procedimiento.....	105
FASE CONCEPTUALIZACIÓN.....	108
ESTRATEGIA DIDÁCTICA	108
“LAS 3 Q: QUÉ VEO, QUE NO VEO,_QUÉ INFIERO”	108
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA MINDOMO	108
Descripción de la estrategia.....	108
Objetivo de la estrategia didáctica.....	108
Procedimiento.....	109
FASE APLICACIÓN.....	111
ESTRATEGIA DIDÁCTICA	111
“LAS 4 ESTACIONES”	111
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA GENIALLY.....	111
Descripción de la estrategia.....	111
Objetivo de la estrategia didáctica.....	111
Procedimiento.....	111
ESTRATEGIA DIDÁCTICA	114
“SOPA DE LETRAS”	114
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EDUCA PLAY	114
Descripción de la estrategia.....	114
Objetivo de la estrategia didáctica.....	114
Procedimiento.....	114
VALORACIÓN TEÓRICA POR EL MÉTODO DE ESPECIALISTAS....	116

PRESENTACIÓN

A continuación, se presenta la Guía de estrategias didácticas para la aplicación del Mobile Learning en el proceso enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales para estudiantes Décimo Grado de Educación General Básica del Programa Educación Inconclusa, Modalidad a Distancia Virtual, de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”

La presente guía tiene como objetivo que los docentes utilicen con sus estudiantes estrategias innovadoras, de fácil acceso y que se encuentran en la red internet, aprovechando los recursos digitales que poseen, lo que conlleva a desarrollar aprendizajes significativos.

Las herramientas tecnológicas que se presentan promueven el aprendizaje móvil, de acuerdo al currículo del área de Estudios Sociales.

OBJETIVOS

Objetivo General

Ofrecer al docente un conjunto de estrategias didácticas para ser aplicadas mediante la tecnología móvil en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

Objetivos Específicos

- Facilitar al docente estrategias didácticas para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.
- Dinamizar las clases mediante estrategias didácticas digitales.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico específica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes” (Tobón, 2010).

(Díaz, Frida y Hernández, 2010) menciona que, para enriquecer el proceso educativo, las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje se complementan. Señala que las estrategias de enseñanza son “procedimientos que se utilizan en forma reflexible y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos” Díaz, Frida y Hernández (2010, p. 118).

Las estrategias son los medios y los recursos que se ajustan para lograr aprendizajes a partir de la intencionalidad del proceso educativo, como elemento de reflexión para la actividad docente, ofrecen grandes posibilidades y expectativas de mejorar la práctica educativa. El docente para comunicar conocimientos utiliza estrategias encaminadas a promover la adquisición, elaboración y comprensión de los mismos. Es decir, las estrategias didácticas se refieren a tareas y actividades que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr determinados aprendizajes en los estudiantes.

Ciclo de Aprendizaje ERCA

El ciclo de aprendizaje ERCA, o aprendizaje de Kolb como también se lo conoce, sustenta que en el proceso de aprendizaje se representa cuatro etapas; experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación. Estas fases se interrelacionadas en el proceso adaptativo holístico de aprendizaje.

El propósito de ERCA es planificar una secuencia de actividades que se inician con la fase exploratoria, que surge de experiencia concreta, luego una siguiente fase de la reflexión considerando la experiencia y el análisis, se continúa con la conceptualización de los elementos tratados para luego llegar a la generalización con la aplicación.

Entonces a través del ciclo de aprendizaje ERCA proporciona al que a través de la relación con la realidad, con la experiencia los discentes reflexionen para luego ir construyendo su conocimiento, lo conceptualice y `para luego lo aplique en su vida cotidiana.

Mobile Learning

El aprendizaje móvil o m-learning como también se le conoce, es una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de los teléfonos móviles u otros dispositivos móviles, como son las agendas electrónicas y las tabletas o tablets, entre otros, con conectividad a Internet. (Vidal Ledo, Gavilondo Mariño, Rodríguez Díaz, & Cuéllar Rojas, 2015)

El tener la posibilidad de acceder a la educación en todo momento y en todo lugar, es cosa de estos días, a través del aprendizaje electrónico móvil (m-learning) cualquier persona que posea un dispositivo móvil tiene a su disposición una gran variedad de maneras de acceder a todo tipo de información, a todo tipo de educación, educación que bien podría catalogarse como: autoeducación.

Las diferentes aportaciones definen al mobile learning como una metodología de enseñanza y aprendizaje que según Santiago y Trbaldo (2015) es “una metodología que se vale del uso de pequeños dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, PDA, tabletas, PocketPC, iPod y todo otro dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica” (p.5). Por otro lado, O’Malley (2003), dice que el Mobile Learning es “...cualquier tipo de aprendizaje que se produce cuando el alumno no se encuentra en una ubicación fija y predeterminada; o de aprendizaje que se produce cuando el alumno se aprovecha de las oportunidades de aprendizaje que ofrecen las tecnologías móviles” (p. 7).

En otras palabras, se denomina m-Learning a la educación apoyada en recursos virtuales a través de canales digitales que emplea herramientas o aplicaciones móviles, como soporte de los procesos de enseñanza aprendizaje. La aplicación móvil permite que se cuantifiquen las actividades realizadas por los estudiantes, aciertos, tiempo de ejecución de las actividades y número de veces de ingreso a la plataforma, lo que facilita que el docente pueda acompañar y evidenciar los avances del estudiante.

Características del M-learning

A continuación, se presentan las características del Mobile Learning



Figura No 23. Características del Mobile Learning

Elaborado por: Mario Gavidia

Fuente: Adaptado de Ochomogo, Miguelena, & Rodríguez (2018)

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA MOBILE LEARNING

Recursos para ser utilizados a través de la tecnología móvil para el desarrollo de las clases en la asignatura de Estudios Sociales:

Tabla N° 20. Recursos digitales con tecnología móvil

Recurso digital	Definición
Blogs.	Un blog, también llamado bitácora, es una página en la que se publican contenidos de manera periódica o regular. Estos contenidos se suelen denominar como posts o artículos. Es una especie de diario digital en el que el contenido se ordena de forma cronológica, poniendo las publicaciones más recientes en primer lugar.
Plataforma Zoom	Una plataforma en la nube para desarrollar videoconferencias y audioconferencia, colaboración, chat y seminarios web en dispositivos móviles, computadoras de escritorio, teléfonos y sistemas de sala.
YouTube	Plataforma en que los usuarios pueden subir diverso contenido audiovisual y de paso compartir apreciaciones, comentarios y gustos en la materia, o también convertirse en locutores y comentaristas llamados “youtubers”.
Podcasts.	La radio no ha muerto, sino que existe en la web 2.0, bajo el formato podcast: emisiones almacenadas online que permiten al usuario escucharlas cuando y donde quiera, a menudo ofreciendo conocimientos, tutoriales o simplemente programas de ocio.
WhatsApp	Es una aplicación de chat para teléfonos móviles de última generación, los smartphones. Sirve para enviar mensajes de texto y multimedia entre sus usuarios.

Correo electrónico	Es un servicio de red que permite enviar y recibir mensajes con múltiples destinatarios o receptores, desde cualquier parte del mundo.
Quiz	Test que se suben a la nube y que los estudiantes pueden desarrollar, en los que queda registrada la calificación, los intentos realizados y el tiempo empleado en su ejecución, lo que facilita su administración y recolección de la información por los docentes
Socrative	Es un gestor de la participación de los estudiantes en el aula en tiempo real. Permite realizar test, evaluaciones, actividades, etc. y manejar los datos por el docente.
Power Point	Es un software que permite realizar presentaciones a través de diapositivas, animadas, con excelente estética, llamativas y atractivas.
Genial.ly	Es un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas.
Google Forms	Es un software de administración de encuestas, cuestionarios que se incluye como parte del conjunto gratuito Google Docs Editors basado en la web que ofrece Google
Educa play	Es una herramienta multimedia que permite la creación de actividades educativas (mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos, dictados, ensalada de palabras, pruebas, paramiento, ordenamiento, etc.)
Kahoot	Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en versión app o web). Adicionalmente, se pueden crear concursos en el aula para aprender o reforzar aprendizajes y donde los alumnos son los concursantes.
Mindomo	Mapas mentales y conceptuales, esquemas y diagramas de Gantt, fomenta el aprendizaje independiente de los estudiantes y sus técnicas de estudio.

Calendario de google	Es una agenda y calendario electrónico desarrollados por Google, el cual puede ser sincronizado con los contactos de Gmail para que todos puedan ser invitados y compartir eventos. Para lo cual, se requiere tener una cuenta de Gmail, a fin de que pueda ser utilizado el software.
Prezi	Es una aplicación de presentación en línea y una herramienta de narración que usa un solo pliego de diapositivas en su presentación. Este pliego único, permite a los usuarios diseñar una presentación no lineal, donde pueden hacer zoom en un mapa visual.
MindMeister	Facilita el desarrollo de mapas mentales extraordinarios, permite convertir con rapidez y en compañía de un equipo las ideas más brillantes en mapas de un aspecto fascinante. De la planificación de proyectos al intercambio de ideas y la gestión de reuniones.
Canva	Es un sitio web de diseño gráfico y composición de imágenes que ofrece herramientas en línea para crear diversos diseños (presentaciones, trípticos, portadas, otros)

Elaborado por: Mario Gavidia

CAPÍTULO II

Estrategias didácticas sustentadas en el Plan de Clase de la asignatura de Estudios Sociales (ERCA)

Las estrategias didácticas que se detallan a continuación están sustentadas en el Plan de Clase (Anexo 7), aplicando la Metodología ERCA, para lo cual se utilizan herramientas tecnológicas basadas en el M-Learning, en cada una de las fases del proceso de enseñanza aprendizaje.

FASE DE EXPERIENCIA

ESTRATEGIA DIDÁCTICA “LO QUE SE”

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA YOUTUBE



Descripción

La estrategia didáctica “*Lo que sé*”, permite la adquisición del conocimiento mediante la presentación de la información de vídeos sobre las Destrezas con Criterios de Desempeño de la Planificación de Clase, con la utilización de la herramienta tecnología de M-Learning YouTube, potenciando el aprendizaje activo

del estudiante a través de la activación de conocimientos previos a través de la observación y análisis de vídeos, láminas, figuras, etc. para la construcción de nuevos conocimientos relacionando con la realidad inmediata.

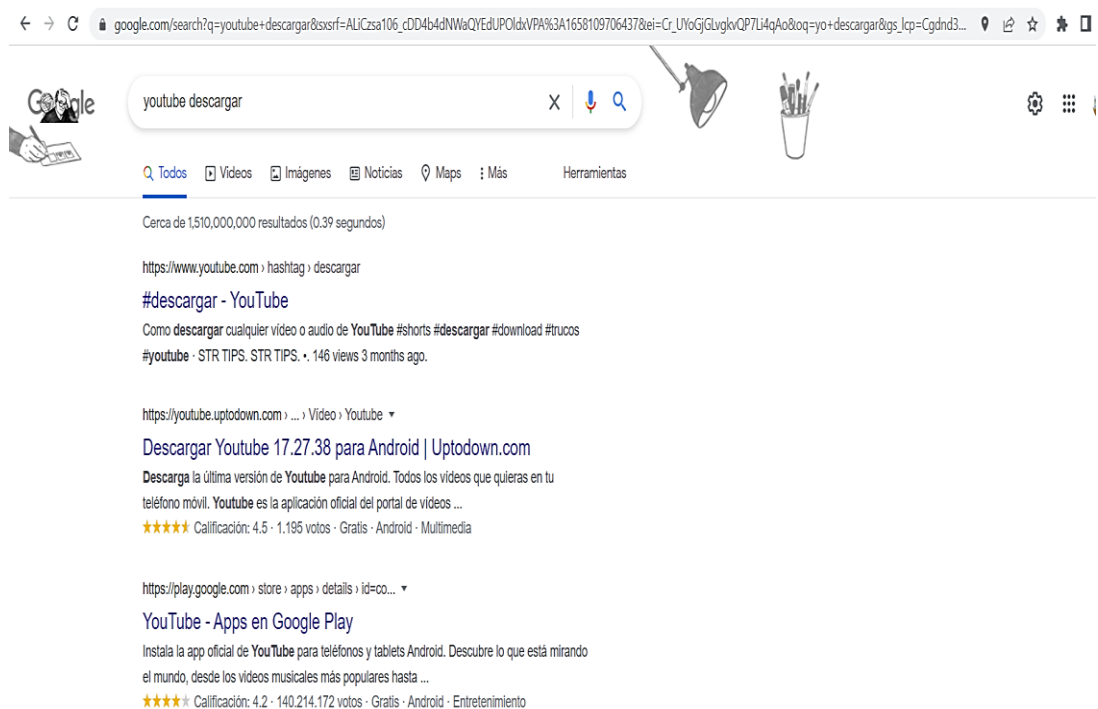
Objetivo de la estrategia

Propender a la construcción del nuevo aprendizaje, activando el conocimiento previo del estudiante, mediante la utilización de herramientas tecnológicas del Mobile Learning YouTube, que conlleven a generalización del conocimiento.

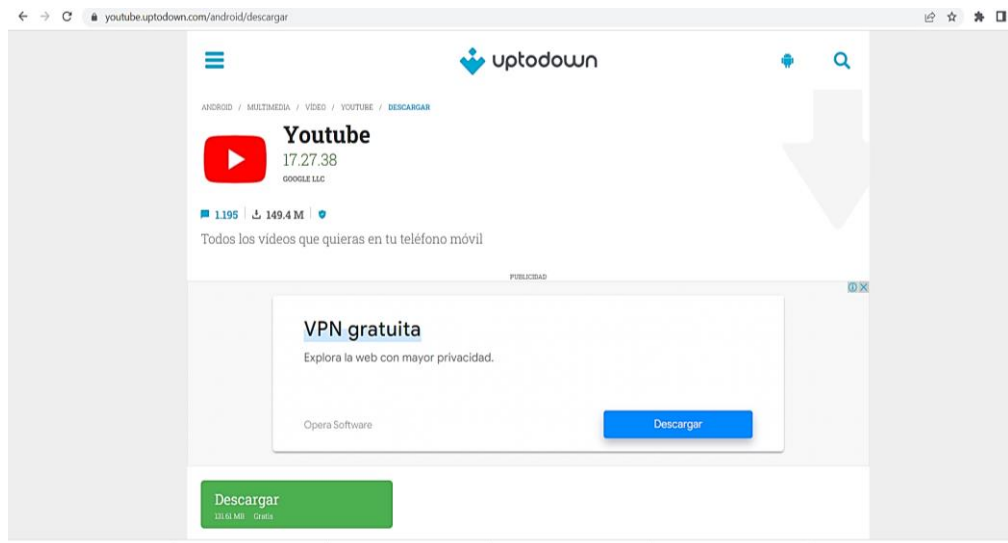
Procedimiento

El docente utiliza presentaciones en línea de **YouTube**, para lo cual descargará la aplicación siguiendo los pasos que se detallan:

1. En la barra del buscador de Google, escribe YouTube descargar, apareciendo las opciones:

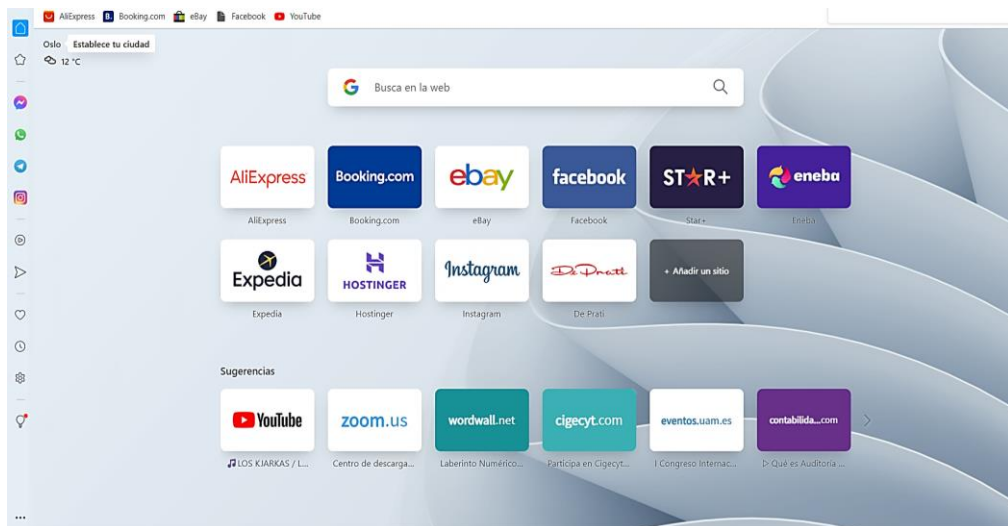


2. Selecciona la segunda opción

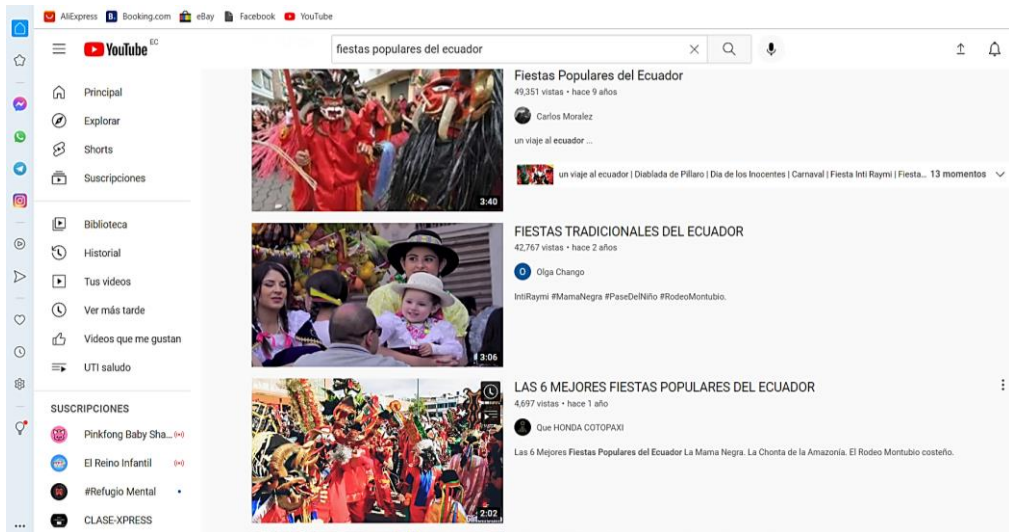


3. Sigue los pasos que le indica la página y tendrá descargada su aplicación en sus dispositivos electrónicos.

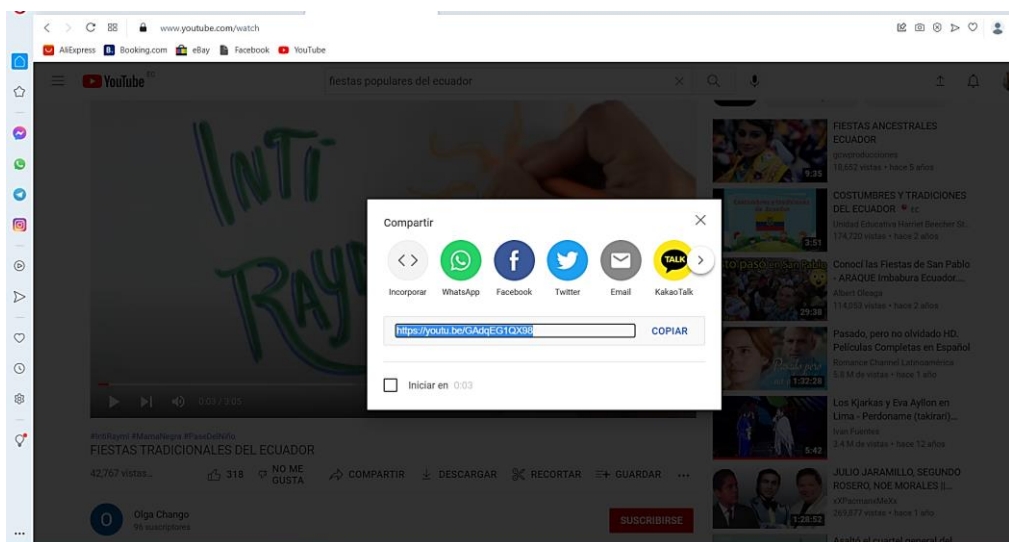
4. Descargada la aplicación en su dispositivo electrónico se visualiza en la página principal.



5. Ingresa a YouTube, en la barra del buscador escribe la temática que desee ubicar y le aparecen diferentes opciones.



6. Selecciona el contenido que le interesa, elige la opción *compartir* y obtendrá el link para ubicar en sus clases.



7. Link obtenido <https://youtu.be/GAdqEG1QX98>, lo puede compartir en las redes sociales, correo electrónico, etc.
8. El docente ubica en la plataforma virtual, la presentación en YouTube, de acuerdo a la temática que se ha planificado en el Plan de Clase.
9. Se motiva al estudiante mediante mensajes en la cartelera de la plataforma virtual, para que observe y analice el vídeo.

FASE REFLEXIÓN
ESTRATEGIA DIDÁCTICA “MI CONOCIMIENTO EN LA MOCHILA”
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA POWTONN



Descripción de la estrategia

La estrategia didáctica “Mi conocimiento en la mochila” es un estímulo para crear el interés de los estudiantes, pues se concentra en lo observado, relacionándolo con los elementos del entorno, despierta el interés y capta la atención de los participantes, utilizando la herramienta tecnológica basada en M-Learning PowTonn.

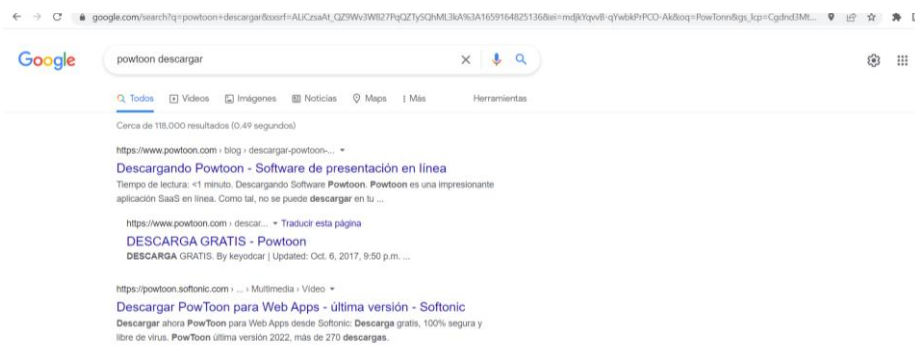
Objetivo de la estrategia didáctica

Promover la atención, concentración y reflexión para afianza el conocimiento previo con el nuevo, enlazándolo con palabras claves, las mismas que provocan el aprendizaje, utilizando herramientas tecnológicas basadas en el M-Learning, PowToon.

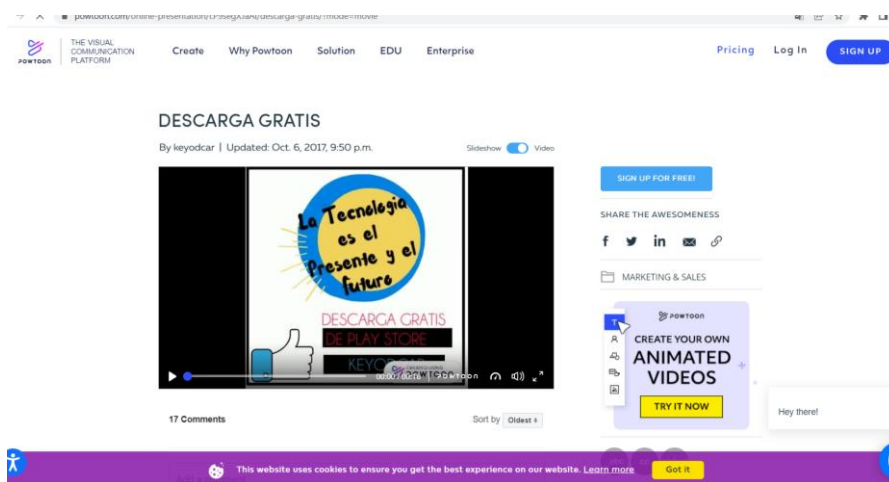
Procedimiento

El docente utiliza presentaciones en línea de **PowToon**, para lo cual descargará la aplicación siguiendo los pasos que se detallan:

1. En la barra del buscador de Google, escribe Powtoon descargar, apareciendo las opciones:

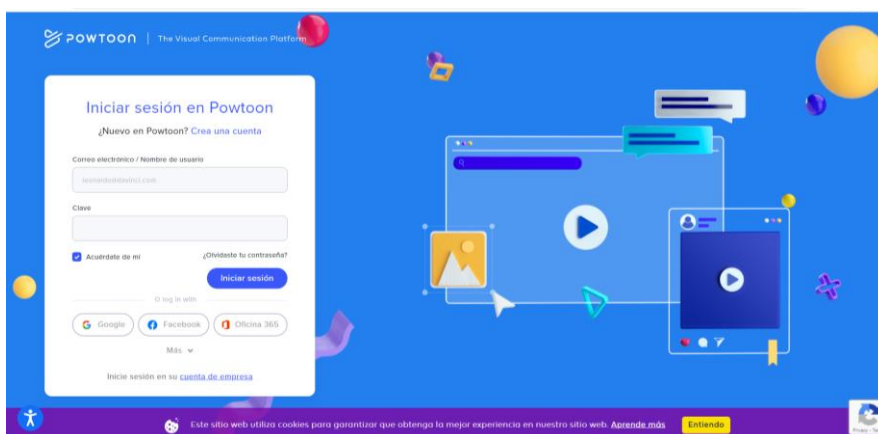


2. Selecciona la opción Descargar un Powtoon gratis y le aparece:

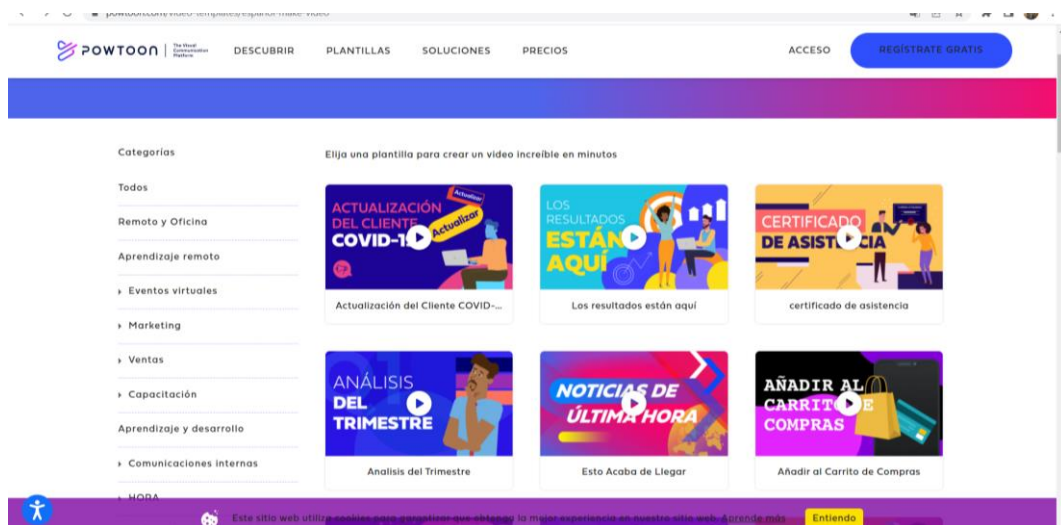


3. Sigue los pasos que le indica la página y tendrá descargada su aplicación en sus dispositivos electrónicos.

4. Una vez registrado procede a ingresar



5. Accede a las diferentes opciones que le brinda para crear presentaciones creativas.



6. Con la aplicación descargada y registrado el docente diseña en una mochila animada.

Enlace

<https://www.powtoon.com/html5-studio/#/edit/dsKspIJDDzN>

7. En la sesión virtual con los estudiantes a través del aula virtual, se solicita que prendan sus dispositivos móviles, indicándoles que, del vídeo observado en YouTube, recuerden aspectos importantes y con la frase “Mi fui de vacaciones, llevé mi mochila y asistí a la fiesta de la Mama Negra.”
8. El siguiente estudiante “Mi fui de vacaciones, llevé mi mochila, asistí a la fiesta de la Mama Negra, y conocí al personaje Curiqingue.”
9. Sucesivamente el estudiante indicará ***pasa la mochila a...***debiendo repetir lo de su compañero y adicionar lo que observó.
10. Al último estudiante participante recordará todo lo expuesto por sus compañeros, y se llevará la mochila interactiva.
11. Al final de la actividad si indica que los estudiantes registren en el chat del aula virtual los nombres de sus compañeros y lo que mencionaron.

FASE CONCEPTUALIZACIÓN
ESTRATEGIA DIDÁCTICA
“LAS 3 Q: QUÉ VEO, QUE NO VEO,
QUÉ INFIERO”
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA MINDOMO



Descripción de la estrategia

La estrategia didáctica “Las 3 Q” se basa en procesos cognitivos, los cuales resaltan según la forma en que la persona procesa la información y entiende el mundo que la rodea, desarrollando un determinado tipo de conducta. Determina el Qué veo: es lo que se observa, conoce o reconoce del tema. Qué no veo: es aquello que explícitamente no está en el tema, pero que puede estar inmerso. Qué infiero: es aquello que se deduce de un tema. El uso de esta estrategia permite el desarrollo de la capacidad de cuestionamiento utilizando la herramienta tecnológica de elaboración de mapas mentales Mindomo.

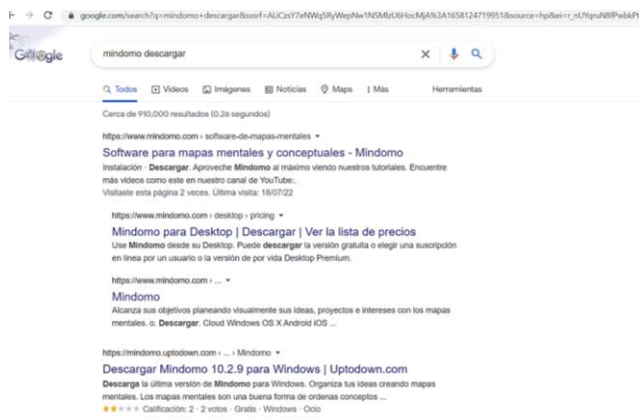
Objetivo de la estrategia didáctica

Fomentar el razonamiento crítico, creativo e hipotético en los estudiantes mediante la observación, utilizando herramientas tecnológicas basadas en el M-Learning Mindomo.

Procedimiento

El docente utiliza presentaciones en línea de **Mindomo**, para lo cual descargará la aplicación siguiendo los pasos que se detallan:

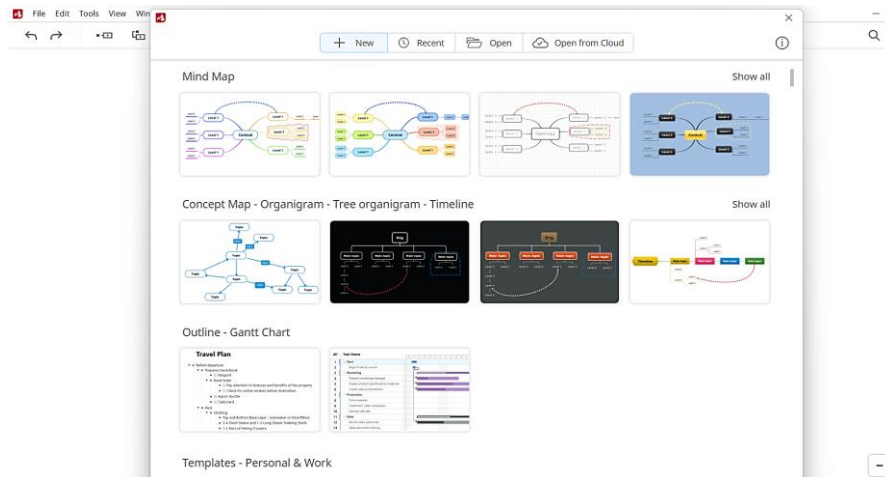
1. En la barra del buscador de Google, escriba Mindomo descargar, apareciendo las opciones:



2. Selecciona la opción Software para mapas mentales - Mindomo



3. Descargue la opción Mindomo Free, siga los pasos que le indica la página y regístrese, tendrá descargada su aplicación en sus dispositivos electrónicos.



4. En base al vídeo observado en la etapa del ciclo de aprendizaje de Experiencia, y lo analizado en la fase de reflexión, construya el conocimiento utilizando las preguntas referentes a la temática de estudio: Qué Veo, Qué no veo y Qué infiero.
5. Utilice las diferentes presentaciones, dentro de la plataforma Zoom, abra las salas de acuerdo al número de estudiantes, máximo 5 por sala, solicitar indagar en Internet información acerca de un pueblo o nacionalidad del Ecuador. Entregarán en el aula virtual un mapa mental, de lo investigado.
6. Se hace uso de un esquema en Mindomo, para lograr un aprendizaje crítico de los estudiantes a través de las preguntas. elaborando participativamente un mapa mental con las características de las diferentes culturas en el Ecuador.

<https://www.mindomo.com/mindmap/interculturalidad-3a7a33030c794ff7b69e57b4e616d66b>

FASE APLICACIÓN

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

“LAS 4 ESTACIONES”

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA GENIALLY



Descripción de la estrategia

La estrategia didáctica “Las 4 estaciones” comprende: Estación 1. Es la fase de la experiencia y se denomina “*Vivo*”. Estación 2. Es la fase de la reflexión y se denomina “*Expreso*”. Estación 3. Es la fase de la conceptualización y se denomina “*Aprendo*”. Estación 4. Es la fase de la aplicación y se denomina “*Resuelvo*”. El uso de esta estrategia permite el desarrollo de la capacidad de cuestionamiento, utilizando la herramienta tecnológica de elaboración de mapas mentales Mindomo.

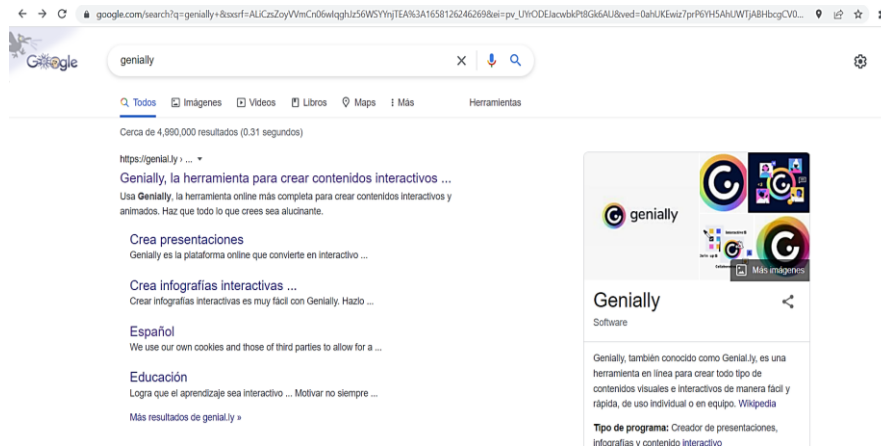
Objetivo de la estrategia didáctica

Propiciar conocimiento en los estudiantes utilizando el ciclo de aprendizaje ERCA de forma tangible dentro del aula para lograr aprendizajes significativos., utilizando herramientas tecnológicas basadas en el M-Learning Genially.

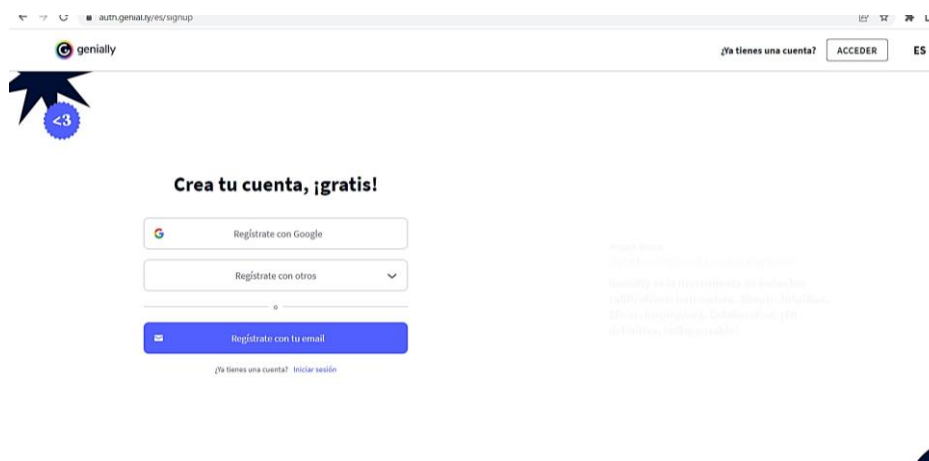
Procedimiento

El docente utiliza presentaciones en línea de Genially, para lo cual descargará la aplicación siguiendo los pasos que se detallan:

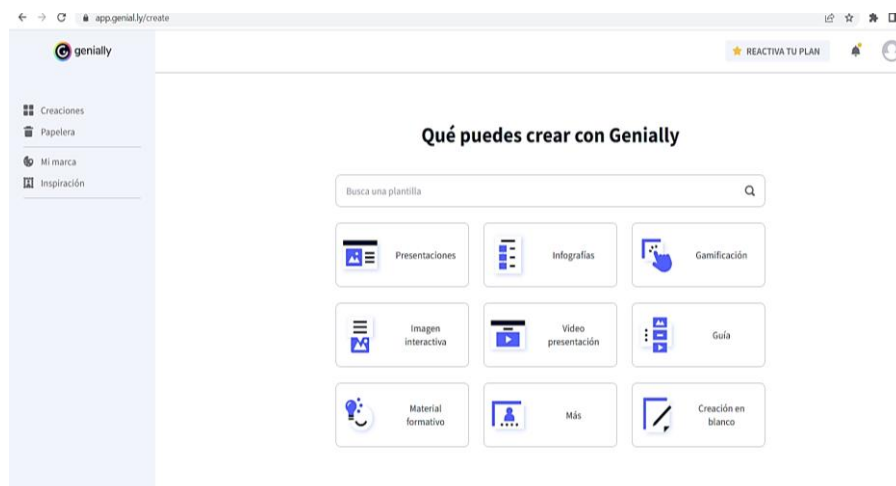
1. En la barra del buscador de Google, escribe Genially, apareciendo las opciones:



2. Elija la primera opción, siga los pasos que le indica la página y regístrese, lo podrá utilizar en cualquier dispositivo electrónico.



3. Inicie sesión, elija lo que requiere y siga creando sus presentaciones.



4. Realizado el registro en la aplicación, se elabora una presentación de acuerdo a la temática del Plan de Clases.
5. Continuando con el ciclo de aprendizaje, colocar una infografía que identifique a cada estación (vivo, expreso, aprendo, resuelvo).
<https://view.genial.ly/62f0aa491c6726001971b717/interactive-content-lista-triangulos>
6. En la primera estación se realizará un juego de roles, basado en la temática planteada que permita a los estudiantes vivir la experiencia de aprendizaje.
7. En la segunda estación se realizará un conversatorio o a través del chat, relacionado a las experiencias vividas en la estación anterior, que ayude a los estudiantes a reflexionar sobre lo que saben y lo que deberían saber sobre el tema.
8. En la tercera estación el docente compartirá los conceptos e información pertinente al tema través de presentaciones, diapositivas, infografías, videos, lecturas, entre otros, que puede obtener en Geneally.
<https://view.genial.ly/62f04b097635ea0018ac7e0c/horizontal-infographic-review-las-culturas-en-el-ecuador>
9. En la cuarta y última estación, el docente propondrá actividades mediante las cuales los estudiantes demuestren lo que aprendieron en todas las fases anteriores, por ejemplo: construir organizadores gráficos o desarrollar ejercicios prácticos y demostraciones.
10. Se propone al mapa mental como un organizador gráfico para las estaciones, debido a que es un diagrama muy visual y de fácil construcción.

Evaluación

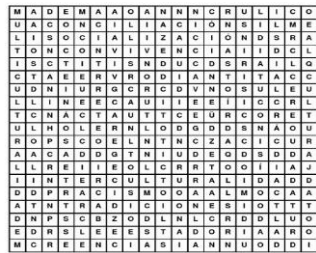
Resuelve un cuestionario elaborado en *Google Forms*

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScchmcjJhzA7UIX4lp51GMLN_PQye-Cc3mwq1xRbFP0URSdUg/viewform?usp=sf_link

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

“SOPA DE LETRAS”

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EDUCA PLAY



Palabras a encontrar:

DIVERSIDAD	ETNOCENTRISMO	CONVIVENCIA
CREENCIAS	RACISMO	TRADICIONES
CULTURA	INTERCULTURALIDAD	IDENTIDAD
SOCIEDAD	MULTICULTURALIDAD	ESTADO
SOCIALIZACION	INTERCULTURALIDAD	DIALOGO
CONCILIACION	LINGÜÍSTICA	

Descripción de la estrategia

La estrategia didáctica *sopa de letras* es un recurso didáctico que facilita la acción educativa y sirve de motivación para los estudiantes. Permite conocer el nivel de conocimientos obtenidos por los estudiantes, utilizando la herramienta tecnológica de elaboración de sopa de letras EducaPlay.

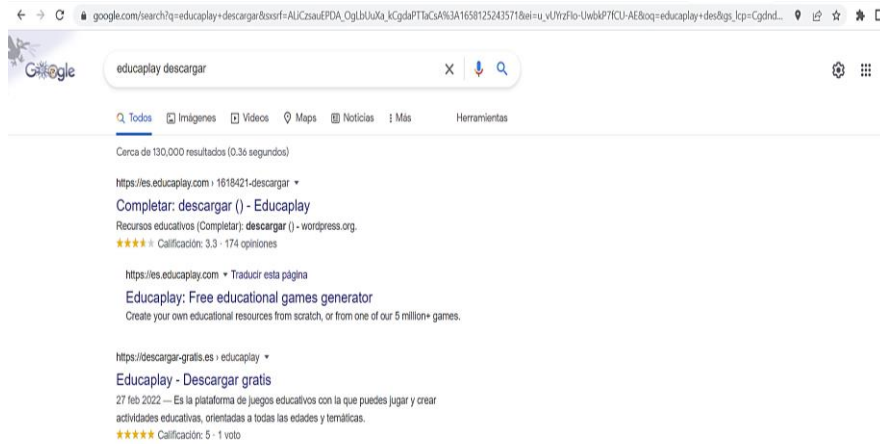
Objetivo de la estrategia didáctica

Identificar palabras escondidas en una plantilla de palabras, que se las puede esconder en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal, del derecho o al revés, utilizando herramientas tecnológicas basadas en el M-Learning EducaPlay

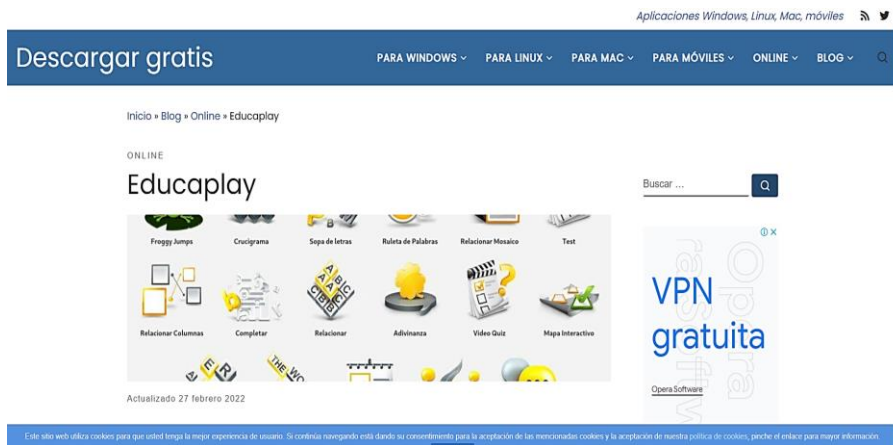
Procedimiento

El docente utiliza presentaciones en línea de Educaplay, para lo cual descargará la aplicación siguiendo los pasos que se detallan:

1. En la barra del buscador de Google, escribe Educa Play descargar, apareciendo las opciones:



2. Selecciona la opción Educa Play gratis y le aparece:



3. Sigue los pasos que le indica la página y regístrese, tendrá descargada su aplicación en sus dispositivos electrónicos.



4. Luego del proceso de clases, el docente induce a los estudiantes a ingresar a la herramienta didáctica Educaplay, para que se resuelva una sopa de letras, previamente preparada por el docente.

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6430116-interculturalidad.html>

5. Se reflexiona con los estudiantes de aprender con dispositivos móviles a través del juego.

VALORACIÓN TEÓRICA POR EL MÉTODO DE ESPECIALISTAS

La valoración de la GUÍA DOCENTE DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS MEDIANTE LA APLICACIÓN DEL MOBILE LEARNING EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES PARA ESTUDIANTES ADULTOS, fue revisada y validada por los siguientes especialistas:

- MSc. Ruth Zambrano
- MSc. Daniel Campoverde

Los especialistas mencionados son docentes de Educación Superior de la Universidad Tecnológica Indoamérica y del Instituto Tecnológico ecuatoriano, en torno a especialidades de carácter Pregrado y Posgrado, cuentan con amplia experiencia en procesos de aprendizaje.

La MSc. Ruth Zambrano señala que al revisar la guía de estrategias didácticas mediante la aplicación del mobile learning, en el área de estudios sociales, para estudiantes adultos, es un aporte muy valioso para el proceso de aprendizaje de la modalidad a distancia en línea, dando como resultado una valoración alta y aceptable marcando importancia al posicionar los resultados en el aprendizaje.

En cuanto al segundo especialista el MSc. Daniel Campoverde indica que la guía se encuentra implementada en la educación para adultos de la Institución objeto de estudios, permitiendo a los docentes disponer de una herramienta que coadyuva a

la enseñanza en línea de los discentes. En ese sentido también marca una valoración alta y aceptable por mantener una estructura digitalizada de las actividades en el contexto académico mediado por la utilización de dispositivos móviles.

BIBLIOGRAFÍA

- Albarracín, L., Hernández-Sabaté, A., & Gorgorió, N. (2017). Los videojuegos como objeto de investigación incipiente en Educación Matemática. *Modelling in Science Education and Learning*, 10(1), 53-72, doi:10.4995/msel.2017.6081.
- Almaraz, F., Maz, A., & López, C. (2015). Tecnología móvil y enseñanza de las matemáticas: una experiencia de aplicación de App Inventor. *Épsilon-Revista de Educación Matemática*, 32(3), 77-86.
- Albarracín, L., Hernández-Sabaté, A., & Gorgorió, N. (2017). Los videojuegos como objeto de investigación incipiente en Educación Matemática. *Modelling in Science Education and Learning*, 10(1), 53-72, doi:10.4995/msel.2017.6081.
- Almaraz, F., Maz, A., & López, C. (2015). Tecnología móvil y enseñanza de las matemáticas: una experiencia de aplicación de App Inventor. *Épsilon-Revista de Educación Matemática*, 32(3), 77-86.
- Ambrosio Alcántara, A. J. (2016). *Estrategia Leplanre en el aprendizaje del planteo de ecuaciones-El Tambo-Huancayo*. Universidad Nacional del Centro de Perú.
- Ardila, J., & Ruiz, E. (2015). Tres dimensiones para la evaluación de sistemas de gestión de aprendizaje (LMS). *Revista zona próxima*, 22, 69-86.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Caracas: Epistime.
- Arias-Flores, H., Jadán-Guerrero, J., & Gómez-Luna, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *Hamut'ay*, 6(1), 82-95, doi: 10.21503/hamu.v6i1.1576.
- Balestrini, M. (2003). *Cómo hacer un proyecto de Investigación*. Caracas, Venezuela.: Editores Asociados.
- Bravo, P., & Varguillas, C. (2015). Estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura Técnicas de Estudio en la Universidad Nacional de Chimborazo. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19(2), 271-290, doi: 10.17163/soph.n19.2015.13.

- Broudy, H. (1994). *Filosofía de la Educación*. . México: Trillas.
- Busot, A. (2004). *Metodología de la investigación*. Maracaibo: Ediluz.
- Cacheiro, M. (2011). Recursos educativos tic de información, colaboración y aprendizaje. *Revista Pixel-Bit*, 39, 69-81.
- Campos, E. (2018). *Serious game como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de la matemática (Trabajo de investigación de Magíster)*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato-Ecuador.
- Cedeño, E., & Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119-127, doi: 10.33936/rehuso.v4i1.2156 .
- Cegarra, J. (2015). *Metodologia de la investigacion científica*. Argentina: ISE.
- Celis, C., & Jiménez, J. (2009). Uso de un sistema de administración del aprendizaje (LMS) libre como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje en instituciones públicas de educación superior. *Revista Avances en Sistemas e Informática*, 6(2), 5-10.
- Chacheiro, M., Sánchez, C., & González, J. (2016). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia - UNED.
- Chen, H. (2006). A Theory-driven Evaluation Perspective on Mixed Methods Research. *Research in the schools*, 13(1), 75-83.
- Coello, L., & Gavilanes, B. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza-aprendizaje significativo. Diseño de aplicación lúdica (Tesis de grado de licenciada)*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil-Ecuador.
- Constitución de la República del Ecuador [Const.]. (2008). *Artículos 26, 27, 28, 29[Título II]*. Asamblea Nacional República del Ecuador.
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (2019). Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *e-Ciencias de la Información*, 9(1), 4-14, doi: 10.15517/eci.v1i1.33052.
- Cruz-Rodríguez, E. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la

- Seguridad (UNES). *Educación*, 43(1), 1-22, doi: 10.15517/revedu.v43i1.27120.
- De Puy, M., & Miguelena, R. (2017). Importancia de la gamificación en la educación aplicado en entornos de la investigación: *15th LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education, and Technology: "Global Partnerships for Development and Engineering Education"*. Boca Raton Fl, Estados Unidos.: Global Partnerships for Development and Engin.
- Diez, J., Bañares, D., & Serra, M. (2017). Experiencia de gamificación en secundaria en el aprendizaje de sistemas digitales. *Education in the Knowledge Society*, 18(2), 85-105, doi: 10.14201/eks201718285105.
- Esteban-Albert, M., & Zapata-Ros, M. (2016). Estrategias de aprendizaje y eLearning. Un apunte para la fundamentación del diseño educativo en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia*, 50(15), 1-12, doi: 10.6018/red/50/.
- Ferrándiz, C., Bermejo, R., Sainz, M., Ferrando, M., & Prieto, M. (2008). Estudio del razonamiento lógico-matemático desde el modelo de las inteligencias múltiples. *Revista Anales de Psicología*, 24(2), 213-222.
- Finol, M., & Camacho, H. (2008). *El proceso de investigación científica. 2da. Edición*. Maracaibo:Ediluz.
- Gallegos, C., & De Pablos Heredos, C. (2013). La gamificación y el enriquecimiento de las prácticas de innovación en la empresa: Un análisis de experiencias. *Intangible capital*, 9(3), 800-822, doi: 10.3926/ic.377.
- García, V. (2016). Impacto del desarrollo del pensamiento lógico matemático en el rendimiento académico. *Revista Electronica Científica de Investigación Educativa*, 3(1), 683-690.
- George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. 11.0 update (4thed.)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Glasserman, L., & Ramírez, M. (2014). Uso de recursos educativos abiertos (REA) y objetos de aprendizaje (OA) en educación básica. *Education in the knowledge society (EKS)*, 15(2), 86-107.

- González, C. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la educación superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 40(2), 2-15.
- González-Calleros, C., Guerrero-García, J., & Navarro-Rangel, Y. (2019). Uso de juegos serios como herramienta educativa para la enseñanza a niños con TDAH. *Revista Campus Virtuales*, 8(2), 121-140.
- Grande, M., Cañón, R., & Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 6, 218-230.
- Hampson, K. (2013). The next chapter for digital instructional media: content as a competitive difference. . *COHERE 2013 conference*. Vancouver: BC.
- Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*, 9(2), 49-58, doi: <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>.
- Hernández, I., Recalde, J., & Luna, J. (2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 1(11), 73-94.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México DF, México: McGraw-Hill.
- Hernández-Suárez, C., Pabón-Galán, C., & Padra-Núñez, R. (2017). Desarrollo de competencias y su relación con el contexto educativo entre docentes de ciencias naturales. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 51, 194-215.
- Holguín-García, F., Holguín-Rangel, E., & García Mera, N. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22(1), 62-75.
- Idrovo, E. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de Matemáticas para el cuarto año de EGB, de la unidad educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018 (Tesis de grado de Licenciada)*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca-Ecuador.

- Instituto Nacional de Evaluación. (2018). *Educación en Ecuador Resultados de PISA para el Desarrollo*. PISA-D.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (Diciembre de 2014). *Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo*. Publicaciones INEVAL.
- Juca, F., García, M., & Burgo, O. (2017). Los juegos serios y su influencia en el uso responsable de energía y cuidado del medio ambiente. *Universidad y Sociedad [seriada en línea]*, 9(1), 129-136.
- Knuth, C. (1997). *Filosofía y políticas actuales de la educación nacional*. Maracay: Universidad Bicentenario de Aragua.
- López, A., & Morales, K. (2015). Estilos de aprendizaje y su transformación a lo largo de la trayectoria escolar. *Revista Enseñanza e Investigación en Psicología*, 20(1), 36-47.
- Macías Espinales, A. (01 de Diciembre de 2018). *Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y Resolver Problemas (Trabajo de investigación de Magíster)*. Universidad Casa Grande, Guayaquil-Ecuador.
- Marín, A., & Mejía, S. (2015). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa La Piedad (Tesis de grado de Especialista)*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Medellín-Colombia.
- Martinez-Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Universidad de Zulia*, 33(83), 252-277.
- Ministerio de Educación. (2012). *Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación*. Quito: Cordinación General de Administración Escolar.
- Ministerio de Educación. (17 de Abril de 2014). *Acuerdo No. 0070-14*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación. (24 de Julio de 2020). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A*. Quito, Ecuador.
- Morales, R., & Pereida, M. (2017). Inclusión de estilos de aprendizaje como estrategia didáctica aplicada en un AVA. *Campus Virtuales*, 6(1), 67-75.

- Moreno, J., Piedrahita, A., & Rosecler, M. (2016). El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: Experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias*, 11(2), 39-51.
- Morles, V. (2005). *Técnicas de estudio*. México: Iberoamericana.
- Muñiz-Rodríguez, L., Alonso, P., & Rodríguez-Muñiz, L. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora . *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 39, 19-39.
- Naranjo M., Basantes A, *Los Dispositivos Móviles en el Proceso de Aprendizaje de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de Ecuador*, UTN, 2015.
- Olague, J., Torres, S., Morales, F., Valdez, A., & Silva, A. (2010). Sistemas de gestión de contenidos de aprendizaje y técnicas de minería de datos para la enseñanza de ciencias computacionales. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(45), 391-421.
- Olcott, D. (2013). Nuevas líneas de aprendizaje: potenciar el uso de recursos educativos abiertos para reforzar la educación no formal. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 10(1), 151-169, doi: 0.7238/rusc.v10i1.1562.
- Ortega, H. (2011). *Proceso enseñanza aprendizaje*. Quito: LIMITS S.A.
- Otero-Ortega, A. (2018). Enfoques de investigación. *Universidad del Atlántico*, 1-30.
- Palacino, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las ciencias naturales: un enfoque lúdico. *Revista electrónica de enseñanza de las ciencias*, (6)2, 275-298.
- Paredes-Parada, W. (2019). Brecha en el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) básicas y modernas entre estudiantes y docentes en universidades ecuatorianas. *Educación*, 43(1), 1-18, doi: 10.15517/revedu.v43i1.27423.

- Perez-Ortega, I. (2017). Creación de recursos educativos digitales: reflexiones sobre innovación educativa con tic. *Revista Internacional de Psicología de la Educación*, 6(2), 243-268, doi: 10.17583/rise.2017.2544.
- Piaget, J. (1980). *La formación del símbolo en el niño*. D.F, México: Fondo de la Cultura Económica (Edición original de 1959).
- Ponce-Carrillo, P., & Alarcón-Pérez, L. (2020). Entornos virtuales para la escritura académica. Un modelo en minecraft. *Alteridad*, 15(1), 76-87, doi: 10.17163/alt.v15n1.2020.06.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Nueva Delhi: Ediciones SM.
- Ramírez, A. (2002). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Ramos, C. (2017). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en Psicología*, 23(1), 9-17, doi: 10.33539/avpsicol.2015.v23n1.167.
- Rincón, M. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 25, 1-20.
- Rodríguez, J. (2001). *El Aprendizaje Significativo, una herramienta para el Docente*. 3ª Edición.
- Rodríguez-Ortiz, A., & Marín-Ortiz, C. (2019). Implementación de un modelo de juegos interactivos para aprender Matemáticas. *Praxis&Saber*, 10(22), 115-142, doi: 10.19053/22160159.v10.n22.2019.7693.
- Romero, L., Salinas, V., & Mortera, F. (2010). Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual. *Revista Apertura*, 2(1), 72-85.
- Roncacio-Ortiz, A., Otriz-Carrera, M., Llano-Ruiz, H., Malpica-López, J., & Bocanegra-García, J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Revista Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36-46.
- Ruíz, B. (2002). *Instrumento de Investigación*. Barquisimeto.: CIDEG.
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.
- Sabino, C. (2005). *El proceso de investigación*. Caracas: Panapo.
- Segura, J. A., & Quintero, L. C. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En R. Roig Vila, & M. Fiorucci, *Claves para la investigación en innovación y calidad*

- educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas.* (págs. 1-16). Alcoy: Marfil – Roma TRE Università degli studi.
- Suarez, A. (2006). *Diseño de instrumentos de medición.* Venezuela.: FEDEUPEL.
- Tamayo, M., & Tamayo, R. (2001). *El proceso de investigación científica.* México: Limusa.
- Tecnológico de Monterrey. (2016). *La Gamificación.* EduTrends.
- Tigrero, D. (2013). *Estrategias didácticas para el desarrollo del talento en el área de matemáticas de los(as) estudiantes del centro de educación básica Almirante Alfredo Poveda Burbano (Tesis de grado de Licenciada) .* Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena-Ecuador.
- Torrecillas Bautista, C. (2020). *El reto de la docencia online para las universidades públicas españolas ante la pandemia del Covid-19.* Madrid: Instituto Complutense de Estudios Internacionales.
- Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere, 21(68),* 31-40.
- Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. (2018). *Gamificación en iberoamérica: Experiencias desde la comunicación y la educación.* Quito-Ecuador: Abya-Yala.
- Universidad Tecnológica Indoamérica. (Marzo de 2018). Manual de estilo posgrado UTI. Quito, Ecuador.
- Valda, F., & Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia, 9(9),* 65-80.
- Valencia, B. (2015). "¿Por qué utilizar tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje?". *Revista Académica e Institucional Páginas de la UCP, 98,* 31-36.
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Cuadernos, 58(1),* 68-74.

- Villacís, L., Loján, B., De la Rosa, A., & Caicedo, E. (2020). Estilos de aprendizajes en estudiantes de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 26(2), 289-300.
- Zabala-Vargas, S., Ardila-Segovia, D., Garcia-Mora, L., & de Benito-Crossetti, B. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación Universitaria*, 13(1), 13-26, doi: 10.4067/S0718-50062020000100013 .
- Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula, . *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325, doi: 10.35197/rx.12.01.e3.2016.21.sz.

LINKOGRAFÍA

- AulaPlaneta. (s.f.). *Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL) [Infografía]*. Recuperado el 05 de 01 de 2021, de <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl/>
- Bernal, V., & Hernández, N. (2015). Aula móvil en el nivel bachillerato. *Perspectivas Docentes*, 1(1), 1-5. Obtenido de <http://revistas.ujat.mx/index.php/perspectivas/article/view/1198/973>
- Cacheiro, L. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Madrid: UNED: Universidad Nacional de Educación a Distancia. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KG5aDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=Estrategias+did%C3%A1cticas+para+el+desarrollo+del+proceso+educativo+mediante+la+tecnolog%C3%ADa+m%C3%B3vil&ots=OvSUDt9pNx&sig=M_vjndsRf9zIMRa1kOU8X84aMs#v=onepage&q=Estrategias%20did%C3
- Calvo Sánchez, L. (2015). Desarrollo de guías didácticas con herramientas colaborativas para cursos de bibliotecología y ciencias de la información. *Revista e-Ciencias de la Información*, 5(1), 1-17, doi: <https://doi.org/10.15517/eci.v5i1.17615>.
- Campusano, K., & Díaz, C. (2017). *Manual de estrategias didácticas: Orientaciones para su selección*. Santiago de Chile: INACAP. Obtenido de <http://www.inacap.cl/web/2018/documentos/Manual-de-Estrategias.pdf>
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Asamblea Nacional República del Ecuador. Obtenido de https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/12/codigo_ninez_adolescencia_nov2019.pdf
- Constitución de la República del Ecuador [Const.]. (2008). Constitución de la República del Ecuador. *Registro Oficial No. 449*. Ecuador. Obtenido de <https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/private/asamblean>

acional/filesasambleanacionalnameuid-29/constitucion-republica-inc-sent-cc.pdf

Diario el País. (s.f.). Obtenido de <https://elpais.com/planeta-futuro/2021-03-28/esto-es-lo-que-una-red-wifi-puede-hacer-por-la-educacion-en-la-pandemia.html>

El Telégrafo. (28 de Julio de 2020). *Ecuador participó en la entrega de resultados: Análisis curricular del estudio ERCE*. Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/ecuador-analisis-curricular-estudio-erce>

Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*, 9(2), 49-58, doi: <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>.

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Asamblea Nacional República del Ecuador. Obtenido de <https://www.siteal.iiep.unesco.org/bdnp/266/registro-oficial-4172011-ley-organica-educacion-intercultural>

Ministerio de Educación. (19 de 05 de 2021). *Currículo de EGB y BGU Matemáticas*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-areas/>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). Obtenido de www.educacion.gob.ec

Mojarro, Á. (2019). *Mobile learning en la Educación Superior: Una alternativa educativa en entornos interactivos de aprendizaje*. Universidad de Huelva, Málaga . Obtenido de <http://www.doctorado-comunicacion.es/ficheros/doctorandos/H23.pdf>

Ordóñez, W. (2020). Quizizz: una nueva plataforma para evaluar. *Revista Universitaria de informática RUNIN*, 6(9), 37-41. Obtenido de <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/5847>

Palazón, J. (2020). *27 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumno*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>

Troncoso-Pantoja, C., & Amaya-Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Rev. Fac. Med*, 65(2), 329-332, doi: <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>.

Villanueva, P. (4 de 04 de 2014). *eclosion*. Obtenido de Game thinking: Jugar para idear. : <https://www.laescuelita.cr/post/game-thinking-jugar-para-idear>

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario aplicado a los estudiantes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
ENCUESTA DIRIGIDA PARA: ESTUDIANTES

Objetivo: Diagnosticar la utilización de estrategias didácticas empleando la tecnología en el aprendizaje de adultos del Décimo Grado de EGB, modalidad virtual en el área de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

Instrucciones: La información que a continuación se solicita será tratada en forma confidencial.

a) Marque con una (X) la alternativa de respuesta que considere y se ajuste a su realidad.

5: Siempre **4:** Casi siempre **3:** Regularmente **2:** Casi nunca **1:** Nunca

1. ¿Qué dispositivos móviles de uso personal con acceso a internet dispone para sus clases de estudios sociales?

Teléfono inteligente	1	2	3	4	5
Tablet	1	2	3	4	5
Laptop	1	2	3	4	5
PC	1	2	3	4	5

2. ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales utiliza el docente de estudios sociales para su aprendizaje?

YouTube	1	2	3	4	5
Moodle	1	2	3	4	5
Zoom Meetings	1	2	3	4	5
Google Meet	1	2	3	4	5
Kahoot	1	2	3	4	5

3. ¿Utiliza el docente, presentaciones en línea en las clases de estudios sociales?

1 2 3 4 5

4. ¿Considera que el uso de internet facilita el aprendizaje de Estudios Sociales?
 1 2 3 4 5
5. ¿Cree que el aprendizaje autónomo, con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan los aprendizajes?
 1 2 3 4 5
6. ¿Su docente de Estudios Sociales realiza Quiz en línea, de evaluación afianzando sus conocimientos?
 1 2 3 4 5
7. ¿Cuáles son las técnicas que utiliza su profesor a través de dispositivos móviles para motivar el interés por la asignatura?
- | | | | | | |
|------------------|---|---|---|---|---|
| Crucigramas | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sopa de letras | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Emparejamiento | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Línea del tiempo | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
8. ¿Considera que el utilizar recursos tecnológicos ayudan a fomentar un aprendizaje útil para la vida?
 1 2 3 4 5
9. ¿Considera que el uso de videos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianza el conocimiento de Estudios Sociales?
 1 2 3 4 5
10. ¿Considera que el uso de dispositivo móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes?
 1 2 3 4 5
11. ¿En clases de Estudios Sociales, su docente utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo a sus necesidades?
 1 2 3 4 5

Anexo 2. Entrevista dirigida a docentes



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

Guía de entrevista a los docentes de Estudios Sociales

Buenas tardes profesor, es un gusto contar con su apoyo en esta entrevista, para la realización de mi proyecto de investigación que tiene como tema “EL MOBILE LEARNING COMO ESTRATEGIA EN LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS”, en base al siguiente tema se han planteado las siguientes preguntas, sobre la utilización de estrategias didácticas a través de dispositivos móviles en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Como es de su conocimiento estoy cursando una Maestría en Educación con mención en Pedagogía, en la cual se realiza una investigación para conocer como el M-Learnig, mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Con sus opiniones y experiencias sobre la metodología M-Learning en el proceso enseñanza – aprendizaje de Estudios Sociales, aportarán de manera significativa en este trabajo de investigación.

Vamos a empezar con preguntas claves, que deberán ser respondidas en base a su criterio y experiencia, con el fin de tener una conversación amena y enriquecedora.

1. ¿Dispone de un dispositivo móvil de uso personal, con acceso a internet?
Cuáles.
2. ¿Utiliza herramientas digitales en sus clases?
3. ¿Considera que el uso de internet facilita la enseñanza de Estudios Sociales?

4. ¿Cree que el desarrollo del aprendizaje autónomo con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, afianza los aprendizajes de los estudiantes?
5. ¿Realiza Quiz de evaluación para afianzar los conocimientos de sus estudiantes?
6. ¿Durante las horas de clases de Estudios Sociales cuáles estrategias metodológicas utiliza para que los estudiantes se motiven y tomen interés por la asignatura?
7. ¿Estaría de acuerdo usted que se cuente con el apoyo de una guía de para el aprendizaje móvil para fomentar el aprendizaje significativo en las aulas?
8. ¿Para el desarrollo de sus clases de Estudios Sociales, utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo a las características de los estudiantes?


Anexo 3. Fichas de valoración de especialista

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: Encuesta destinada los estudiantes de estudios sociales del décimo grado de EGB.

Nombre del validador: MSc. Lidya Alulima **Fecha:** 11 de mayo del 2022

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo diagnosticar la utilización de estrategias didácticas empleando la tecnología en el aprendizaje de adultos del Décimo Grado de EGB, modalidad virtual en el área de Estudios Sociales.

Instrucciones: Luego de estudiar detenidamente el instrumento Encuesta con Escala de Likert dirigido a los estudiantes. Permítase llenar la siguiente matriz de acuerdo a su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

Ítem	CRITERIOS A EVALUAR												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	x		X		x		x		x			X	
2	x		X		x		x		x			X	
3	x		X		x		x		x			X	
4	x		X		x		x		x			X	
5	x		X		x		x		x			X	
6	x		X		x		x		x			X	
7	x		X		x		x		x			X	
8	x		X		x		x		x			X	
9	x		x		x		x		x			X	
10	x		X		x		x		x			X	
11	x		X		x		x		x			X	
Criterios Generales											SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado											X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente											X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación											X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial											X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación											X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable	X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones								
Validado por	MSc. Lidya Alulima			Cédula	1103024509		Fecha	20-05-2022					
Firma				Telf.:	098 987 9836		Email	lidyaalulima@uti.edu.ec					

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: Entrevista destinada a los docentes de Estudios Sociales del décimo grado de EGB.

Nombre del validador: MSc. Lidia Alulima **Fecha:** 20 de mayo del 2022

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo Diagnosticar la utilización de estrategias didácticas empleando la tecnología en el aprendizaje de adultos del Décimo Grado de EGB, modalidad virtual en el área de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

Instrucciones: Luego de estudiar detenidamente los ítems, sírvase responder las siguientes preguntas que corresponden a la guía de entrevista que será aplicada a 2 docentes de Estudios Sociales del décimo grado de EGB. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

Ítem	CRITERIOS A EVALUAR											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
Criterios Generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones								
Validado por	MSc. Lidya Alulima			Cédula	1103024509			Fecha	20-05-2022			
Firma				Teléfono	098 987 9836			Email	lidyaalulima@uti.edu.ec			

Anexo 4. Fichas de valoración del director

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: Encuesta destinada los estudiantes de estudios sociales del décimo grado de EGB.

Nombre del validador: MSc. Fredy Esparza **Fecha:** 11 de mayo del 2022

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo diagnosticar la utilización de estrategias didácticas empleando la tecnología en el aprendizaje de adultos del Décimo Grado de EGB, modalidad virtual en el área de Estudios Sociales.

Instrucciones: Luego de estudiar detenidamente el instrumento Encuesta con Escala de Likert dirigido a los estudiantes. Permítase llenar la siguiente matriz de acuerdo a su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

Ítem	CRITERIOS A EVALUAR											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalment e pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	x		x		x		x		x			X
2	x		x		x		x		x			X
3	x		x		x		x		x			X
4	x		x		x		x		x			X
5	x		x		x		x		x			X
6	x		x		x		x		x			X
7	x		x		x		x		x			X
8	x		x		x		x		x			X
Criterios Generales										SI	NO	Observaciones
6. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										x		
7. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										x		
8. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										x		
9. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										x		
10. El número de ítems es suficiente para la investigación										x		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable	X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones							
Validado por	MSc. Fredy Esparza			Cédula	1715025944		Fecha	11-05-2022				
Firma				Telf.:	0997626899		Email	cesparzab@hotmail.com				

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: Entrevista destinada los docentes de Estudios Sociales del décimo grado de EGB.

Nombre del validador: MSc. Fredy Esparza **Fecha:** 11 de mayo del 2022

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo Diagnosticar la utilización de estrategias didácticas empleando la tecnología en el aprendizaje de adultos del Décimo Grado de EGB, modalidad virtual en el área de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

Instrucciones: Luego de estudiar detenidamente los ítems, sírvase responder las siguientes preguntas que corresponden a la guía de entrevista que será aplicada a 2 docentes de Estudios Sociales del décimo grado de EGB. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

Ítem	CRITERIOS A EVALUAR											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
Criterios Generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										x		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										x		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										x		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										x		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										x		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable	x	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones							
Validado por	MSc. Fredy Esparza			Cédula	1715025944			Fecha	11-05-2022			
Firma				Teléfono	0997626899			Email	cesparzab@hotmail.com			

Anexo 5. Matriz de entrevista

Preguntas	Docente 1	Docente 2	Análisis e interpretación
1. ¿Dispone de un dispositivo móvil de uso personal, con acceso a internet? Cuáles.	Si dispongo de un teléfono, porque ahora nos manejamos como una herramienta de trabajo, hay el teléfono Smartphone, Tablet y la computadora, que son los dispositivos que más utilizo y en el caso mío en mi trabajo, el acceso al Internet que facilita y beneficia enormemente al proceso que se realiza para el desarrollo de la metodología M-Learning.	Bueno, de hecho, contestando a tu pregunta si es que disponemos de un dispositivo más que todo para M-Learning de hecho toca actualizarnos como docentes a la vez con los estudiantes, actualizarnos con la tecnología y para ello, nos ha tocado invertir justamente ahorita después de esta pandemia, ya contamos con dispositivos con internet en este caso la información llega más rápido, ha sido una gran inversión y también te diría que un beneficio, porque a través del Internet y de los dispositivos móviles que uno dispone, ya sea Tablet, ya sea e computadora, ya sea el teléfono mismo, entonces y con el acceso a la internet se ha podido seguir cursos, prepararse y de hecho también preparar clases para los estudiantes.	Los docentes para las diferentes actividades disponen de dispositivos móviles con acceso internet. La educación en línea ha avanzado significativamente, lo que conlleva a que los docentes incursionen en herramientas tecnológicas con el uso de internet para que las clases sean dinámicas, interesantes y despierten la atención a los estudiantes.
2. ¿Utiliza herramientas digitales en sus clases?	Sí, utilizo justamente la computadora, la laptop. Utilizamos a veces el teléfono también utilizamos para mensajería instantánea como WhatsApp a través de esas	Hay varias herramientas en el campo digital que creo podemos utilizar. Debemos tomar en cuenta el público el que está dirigido, en el caso nuestro es un público, joven, adulto y las herramientas que más se apegan a ese tipo de situaciones, o más bien dicho, las que dan mejores resultados a los	Los docentes entrevistados si utilizan herramientas tecnológicas en sus clases. Considerando que el campo de investigación es el

	<p>herramientas, esas tecnologías de comunicación nos ubicamos con los estudiantes, hacemos retroalimentación y diferentes herramientas digitales que demanda la plataforma y también piden los estudiantes para su aprendizaje, si no aprenden con una herramienta, tienen que aprender con otra, pero el asunto es que nuestra responsabilidad es que el estudiante aprenda</p>	<p>estudiantes y les agrada. El Quizziz, por ejemplo, el emotiv, filmomora, adobe que de acuerdo a la temática que se utiliza en la elaboración de videos, el uso de la pizarra digital, todo ese tipo de herramientas como digo se deben adaptar a las necesidades de la materia una y otra también a la necesidad de los estudiantes, porque eso les ayudara muchísimo en términos de lograr un aprendizaje este significativo</p>	<p>proceso de aprendizaje en línea, los docentes necesariamente utilizan herramientas digitales que permita afianzar el conocimiento de los estudiantes.</p>
<p>3. ¿Considera que el uso de internet facilita la enseñanza de Estudios Sociales?</p>	<p>Sí, de manera total, el conocimiento antes se utilizaba en la parte física con relación específicamente a las opciones de mapas a situaciones reales de punto geográfico, hoy con el uso de la tecnología facilita mucho la enseñanza de las Ciencias Sociales y le da un aspecto mucho más amplio para el entendimiento de los estudiantes el uso del Internet ha facilitado enormemente y</p>	<p>De hecho, si hacemos un recorderis breve a cómo nosotros aprendimos cuando éramos jovencitos y no está muy lejos, era a través de libros, a través de las pizarras antiguas y a través de puro memorismo. Y ahora hemos tenido que mudarnos a esta dimensión de la tecnología y por ende del Internet, que es una gran facilidad tanto para docentes como para estudiantes el uso del Internet que a través de él las nuevas generaciones y de hecho las antiguas generaciones, hemos tenido que adaptarnos inmediatamente, si no conocemos y no sabemos si no utilizamos el internet ahorita,</p>	<p>De la entrevista realizada se desprende que los docentes si consideran que el muso de la red internet facilita la enseñanza de Estudios Sociales.</p> <p>Reflexionando que la asignatura de Estudios Sociales es netamente teórica, el uso del internet permite a los estudiantes</p>

obviamente que abra ciertas circunstancias en las cuales debemos tenerlo presente el mal uso también que se puede dar, pero en la parte del. Educativa considero que es una de los inventos más loables del ser humano, sobre todo en la pandemia y ahí se pudo ver la bondad del internet.

seríamos unos analfabetos digitales, entonces, a través del Internet la enseñanza por supuesto que se ha hecho un poco más interactiva, más actualizada, más dinámica y es más está al alcance de todos, tú abres el dispositivo y enseguida encuentras información, la información está por todos lados. Ahora toca darles a los estudiantes herramientas para que investiguen, para que aprovechen y sepan cómo elegir justamente de fuentes confiables, la información, porque tú vas a encontrar en la red, vas justamente cantidad de información que no todo ello es confiable, entonces el uso del Internet puede ser para beneficio como también para perjuicio, y eso hay que tener mucho cuidado y de hecho direccionar a nuestros estudiantes para que lo hagan para bien.

transportarse en el tiempo y a diferentes lugares del planeta, para vivenciar el conocimiento, utilizando diferentes herramientas tecnológicas.

4. ¿Cree que el desarrollo del aprendizaje autónomo con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, afianza

Si y no, diría no, por cuanto si no le damos las herramientas necesarias para que el estudiante sea un investigador o un estudiante autónomo, no lo va a lograr. Pero si le damos las herramientas necesarias para que él pueda navegar, pueda investigar, pueda

El aprendizaje autónomo se logra cuando hay una orientación y se sigue un proceso y coincido lo que dice el colega, si no tenemos una preparación un conocimiento básico de las herramientas el manejo de la información de manera asertiva no va a ver el resultado que se espera, al estudiante hay que prepararle en ese proceso, porque en el momento que le decimos que haga el aprendizaje

Los docentes coinciden en que el aprendizaje autónomo se desarrolla con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, más aún cuando el aprendizaje se realiza a distancia y en línea a jóvenes

<p>los aprendizajes de los estudiantes?</p>	<p>comprender, en nuestro caso son los estudiantes jóvenes adultos, tenemos que darles herramientas de comprensión lectora primerito, herramientas de manejo de las TIC, herramientas tecnológicas, por supuesto aplicaciones que ellos dominen eso serán autónomos serán unas personas investigadoras y eso es lo positivo, el deber de las entidades públicas y privadas como de educación, docentes y autoridades sería primordial capacitar en tecnología a todos los estudiantes, de que sirve que sean estudiantes millennials si utilizan sus habilidades para juegos mas no para el aprendizaje, en ese sentido se debería capacitar a todos docentes como estudiantes</p>	<p>autónomo estamos entregando las herramientas que necesitan para su aprendizaje, de no ser así simplemente se convierte en un trabajo de consulta, entonces debe estar enmarcado en un objetivo con una evaluación idónea también con todo los aditamentos que ello conlleva además de la metodología del trabajo que debe realizar, con ello para que haya un aprendizaje autónomo debe seguirse un proceso con el manejo de la tecnología y el conocimiento de la pedagogía.</p>	<p>y adultos de escolaridad inconclusa.</p> <p>Resulta muy importante que los maestros para el desarrollo del aprendizaje en línea conozcan de los beneficios del uso de las TIC, y las utilice en el proceso de aprendizaje, convirtiendo en clases interesantes que coadyuven a los estudiantes a alcanzar aprendizajes significativos.</p>
<p>5. ¿Realiza Quiz de evaluación para afianzar los</p>	<p>Sí, es una de las herramientas que más se ajusta a las necesidades que nosotros tenemos como docentes, permite de manera inmediata</p>	<p>Bueno yo utilizo algunas aplicaciones y herramientas para la evaluación, el cual es muy funcional a la hora de realizar reactivos porque hay opciones para aplicar en laboratorio para un</p>	<p>Los docentes utilizan las herramientas que disponen en la plataforma Moodle de uso institucional,</p>

conocimientos de sus estudiantes?	<p>obtener los resultados del proceso y hacer los reajustes que se va realizando en la continuidad del proceso, entonces si es necesario, si permite esta herramienta hacer una evaluación real y objetiva, sobre todo si se lo realiza mediante un proceso va a beneficiar al estudiante y ser útil productiva y objetiva</p>	<p>examen para preguntas dirigidas esta amoldada a la tecnología y a las necesidades tiene algunos elementos y paletas en donde se puede explorar que se puede utilizar e incluso tiene su propia biblioteca es muy interesante, no lo aplico tanto porque tenemos la plataforma Moodle en donde se realiza los reactivos con diferente tipo de preguntas, es muy interesante su aplicación, para no cansarle al estudiante con una sola aplicación hay diferentes gamas de herramientas que se puede aplicar como evaluación, de hecho como trabajamos con jóvenes adultos siempre tenemos que enseñarles desde el contexto con el aprendizaje asociado en función de sus experiencias de sus conocimientos que ya tren, es muy funcional esta herramienta que es Quiz.</p>	<p>generalmente cuestionarios en línea.</p> <p>Es necesario que los docentes sean capacitados para aprovechar las bondades de las plataformas educativas que disponen, para que las evaluaciones no se conviertan en procesos tradicionales y temidos por los estudiantes.</p>
<p>6. ¿Durante las horas de clases de Estudios Sociales cuáles estrategias metodológicas utiliza para que los estudiantes se motiven y tomen</p>	<p>Con respecto a la motivación no solamente se requiere de estrategias si no de la forma de comunicarse con un escrito motiva a la estudiante Joven Adulto, además la motivación nuestra incide poco porque ellos ya vienen automotivados ya que ellos al ser</p>	<p>Creo que hay un sin número de estrategias metodológicas para enseñar las Ciencias Sociales, siempre se tiene que identificar las estrategias y la metodología , si por estrategia entendemos que es el camino para llegar a la meta no nos olvidemos que un buen método puede ser el adecuado considerando lo que se va a enseñar sí vamos a enseñar consejos y procedimientos</p>	<p>Los docentes indican que utilizan estrategias metodológicas para que los estudiantes se motiven y tomen interés por la asignatura, pero no mencionan cuales.</p>

<p>interés por la asignatura?</p>	<p>Jóvenes Adultos ya tienen su motivación para estudiar y así justificar en el trabajo y en estudios superiores, también se motivan con las tutorías en clases, se diría que un 80% ellos ya traen su auto motivación, a nosotros nos toca es aprovechar esa automotivación para presentarles las herramientas las estrategias las técnicas que utilizamos con los estudiantes y puedan estos aprendizajes sean funcionales de acuerdo a sus necesidades según su contexto.</p>	<p>interpretaciones cuestionarios históricos o geográficas o dé capacidades propias del pensamiento social e incluso la parte comunicativa entonces podemos acudir a sierras metodología que puede ser el método interactivo e individual y las estrategias puede utilizarse como el aprendizaje basado en problemas que esto sirve para el aprendizaje en Estudios Sociales, la metodología debe ser sensible debe tener una orientación y va a ser diferente en cada caso, se me ocurre que una clase expositiva puede fundamentarse en la participación la interacción mientras que una resolución de un caso un estudiante debe y requiere una explicación por parte del docente, cómo conclusión diremos que no puede olvidarse del contexto que está el estudiante y la temática que se va a desarrollar</p>	<p>Es necesario que los docentes conozcan estrategias metodológicas con el uso de herramientas digitales, tomando en cuenta que el proceso de aprendizaje se imparte en línea y va dirigido a jóvenes y adultos de escolaridad inconclusa, pues deben ser motivados para culminar sus estudios.</p>
<p>7. ¿Estaría de acuerdo usted que se cuente con el apoyo de una guía para el aprendizaje móvil y fomentar</p>	<p>Si totalmente de acuerdo porque no nos olvidemos con los estudiantes que trabajamos como son Jóvenes Adultos personas que dejaron de estudiar por alguna razón, ellos necesitan retomar sus estudios, vayamos desde la motivación,</p>	<p>Bueno quisiera entender esta pregunta porque tengo una contradicción entre guía y manual porque sería para enseñarle a que maneje y haga funcionar a un 100% un móvil u un aparato de estudio a través del internet estaríamos hablando de un manual para que maneje todo lo que es aplicaciones todo lo que es la ofimática lo que se</p>	<p>Los docentes entrevistados mencionan estar de acuerdo a utilizar un manual o una guía para desarrollar el aprendizaje móvil y fomentar el aprendizaje significativo en las aulas,</p>

<p>el aprendizaje significativo en las aulas?</p>	<p>segundo adentrarse en el contexto de los tiempos que estamos viviendo y tercero debe tener una guía que le oriente en el trabajo que va a realizar, totalmente de acuerdo porque va apoyar en el aprendizaje que se va a desarrollar, entonces si es necesario una guía para los estudiantes, es por eso que los niños, jóvenes tienen textos que de alguna manera los encaminan en el aprendizaje de la asignatura.</p>	<p>requiera para consultar para convertir en PDF, para hacer videos estamos hablando de un manual, si de pronto estamos hablando de una guía para el aprendizaje es funcional pero en nuestra modalidad tenemos estudiantes con rezago de estudio de 20 años a 30 años y más y ellos aprendieron de otra manera mediante la repitencia o planas que llamábamos antes de copia y copia eso era un aprendizaje repetitivo y memorístico lo que ahora se requiere es que el estudiante sea crítico que sea desarrollado su pensamiento emocional, que sea desarrollado el pensamiento conceptual para ello si necesitamos una guía basándonos que ellos comprendan el texto y puede ser crítico, lo que se necesita es guías de aprendizaje de técnicas de estudio, si el estudiante tiene todas las herramientas para trabajar va ser autónomo e investigador, pero si no las tiene entonces estriamos por más clases que se dé con contenidos tutoriales no va a desarrollar sus capacidades, de pronto el estudiante se aburre y se va, como sugerencia se defina si se va a realizar un manual o una guía de aprendizaje de la materia no estoy tan claro</p>	<p>pues consideran que es muy necesario para motivar a estudiantes con rezago de estudio de 20 años a 30 años, que aprendieron sus primeras letras a base de copias.</p> <p>El uso de una Guía Didáctica que permita a los docentes enriquecer su conocimiento de estrategias didácticas utilizando las TIC, es importante para esta modalidad de estudio.</p>
---	---	--	--

8. ¿Para el desarrollo de sus clases de Estudios Sociales, utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo a las características de los estudiantes?	Bueno sabemos que tenemos un currículum el cual está desarrollado en escritorio y en función de esas sugerencias uno aplica en el aula, si soy crítico al respecto porque el currículum de Jóvenes Adultos no debe ser simplificado del currículum ordinario, es un currículum diferente que tiene que desarrollarse en función de las experiencias y necesidades de los estudiantes y en función de sus conocimientos que ellos ya traen, entonces si nosotros le adaptamos el currículum que tenemos al estudiante no vamos a tener resultado, pero si desarrollamos su currículum propio desde los objetivos y las necesidades de los estudiantes, e incluso interdisciplinario creamos y adaptamos al currículum general desde luego apuntando a los objetivos generales de educación, sus clases sus actividades y	Coincido plenamente con el compañero Olguer porque todas las adaptaciones curriculares son ajustes que se efectúan en los diferentes elementos de una propuesta educativa que se desarrolla para los estudiantes y esta propuesta educativa debe responder a las necesidades educativas especiales, la adecuación de temarios de sustituir elementos, por ejemplo el tipo de evaluación la metodología en función de la temática de los tiempos para desarrollar y además también la adaptación en el trabajo en equipo, siempre se va a utilizar ese tipo de adaptaciones especialmente con los estudiantes de necesidades educativas especiales si no con cualquier alumno que tenga una necesidad educativa especial, la estrategia fundamental es conseguir la individualización de la enseñanza y que tenga un carácter propio de una adaptación, caso contrario el estudiante ya sea niño joven adulto manejaría recursos específicos que no vendría a dar un provecho a su proceso educativo, si no crearía más déficit de ahí hay que tener cuidado en el momento que hacemos las adaptaciones curriculares, porque para ser significativas deben	Los docentes coinciden en que en la modalidad de estudios a distancia en línea no es necesario realizar adaptaciones curriculares. La modalidad de estudios para jóvenes y adultos de escolaridad inconclusa, trabaja con un currículum adaptado de acuerdo a las características de los estudiantes, siendo obligación de los docentes utilice los lineamientos dados por el Ministerio de Educación, y en el caso de detectar estudiantes con Necesidades Especiales, realizar las adaptaciones curriculares de acuerdo al grado de discapacidad, según la normativa emitidas.
---	---	---	---

evaluaciones. Primero siempre lo he dicho yo cobro por obedecer si desde las altas autoridades nos dan ese currículo tenemos que aplicarle y adaptarle de acuerdo a las necesidades de estudiantes e incluso de necesidades especiales y nos queda seguir los lineamientos de parte del Ministerio de Educación, aunque si me gustaría tener un currículo lo más flexible.

estar basados en lo que decimos en las necesidades educativas especiales de los estudiantes y con diferentes campos que se pueda precisar, con las diferentes habilidades y destrezas de cada uno de los estudiantes, por eso concluyo que las adaptaciones curriculares son para estudiantes que presentan un déficit en la parte pedagógica si no también se puede hacer una adaptación curricular al grupo y a la asignatura o dentro de la materia que se pueda dar e incluso a un tema

Anexo 6: Matriz de conclusiones

Objetivos	Conclusiones
<p>Desarrollar estrategias didácticas basadas en el Mobile Learning para el aprendizaje de los estudiantes adultos del Décimo Grado de Educación General Básica, modalidad virtual de la Unidad Educativa Juan Montalvo.</p>	<p>En concordancia a los objetivos de la investigación en donde se propone establecer al Mobile Learning como una estrategia didáctica en la educación de adultos del décimo grado de EGB. Modalidad a Distancia Virtual de la Unidad Educativa Juan Montalvo, en referente la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, se ha obtenido las siguientes conclusiones y recomendaciones:</p> <p style="padding-left: 20px;">Al verificar el uso de estrategias didácticas con tecnología móvil en el aprendizaje de adultos se evidencia que docentes y estudiantes objeto de estudio tienen varios dispositivos móviles como teléfonos inteligentes, PC y laptops con acceso a Internet que facilitan el aprendizaje para reforzar los conocimientos en la educación modalidad a distancia virtual en la asignatura de Estudios Sociales.</p>
<p>Diagnosticar la utilización de estrategias didácticas utilizando la tecnología en el aprendizaje de adultos del Décimo Grado de EGB, modalidad virtual en el área de Estudios Sociales.</p>	<p>Al Diagnosticar la utilización de estrategias didácticas utilizando la tecnología en el aprendizaje de adultos, se encontró que en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales en la modalidad a distancia virtual, los docentes utilizan YouTube y Zoom, herramientas que pueden provocar desinterés, si no son utilizadas correctamente por las diferentes temáticas abordadas en el área de estudios sociales.</p>
<p>Identificar tecnologías móviles aplicables al aprendizaje de adultos de la asignatura de Estudios Sociales.</p>	<p>Al Identificar tecnologías móviles aplicables al aprendizaje de adultos de la asignatura de Estudios Sociales los docentes infieren que utilizan tecnología móvil, para motivar a los estudiantes, lo que confirma por las características de la modalidad, el aprendizaje se realiza en línea utilizando la plataforma Moodle de uso institucional, pero no se ha manejan</p>

	presentaciones creativas en línea como Canva, Genially, Powtoon, etc.
Elaborar una propuesta basada en la aplicación del Mobile Learning en el aprendizaje de los estudiantes del Décimo Grado de EGB del Programa EBJA, Modalidad a Distancia Virtual en la asignatura de Estudios Sociales.	Elaborar una propuesta basada en la aplicación del Mobile Learning en el aprendizaje de los estudiantes del Décimo Grado de EGB del Programa EBJA, Modalidad a Distancia Virtual en la asignatura de Estudios Sociales. Los docentes coincidieron en que es necesario una guía de estrategia didáctica para el aprendizaje móvil en ciencias sociales, desde la modalidad a distancia virtual, porque razonaron que incentiva a los estudiantes a lograr aprendizajes significativos, para lo cual se hacen recomendaciones basadas en el uso del aprendizaje móvil como alternativa para consolidar conocimientos.
Otros hallazgos	Además, dentro de los diferentes hallazgos encontrados se evidencio el uso de cuestionarios de evaluación se lo aplica vía online, lo que se reflexiona como una estrategia tradicional, que no fomenta la creatividad, en donde prima la memorización.
	Los docentes manifiestan que utilizan tecnologías móviles para que los estudiantes se motiven y tomen interés por la asignatura, pero no señalan cuáles.
	Es cierto que los docentes utilizan las nuevas tecnologías móviles con fines didácticos, pero está claro que el uso del M-Learning es escaso, por lo que no lo incorporan a sus clases.
	Los docentes juzgan que, al ser los alumnos adultos, no necesitan adaptación curricular, lo que es corroborado por la mayoría de los discentes. Aspecto que va en desmedro del aprendizaje de los estudiantes.

Se determina que los docentes utilizan las nuevas Docentes y alumnos coinciden en que se potencia el aprendizaje de los alumnos al desarrollar un aprendizaje autónomo con el apoyo de los dispositivos móviles e Internet.

Anexo 7: Carta de Autorización de la Institución Educativa



UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO
EDUCANDO CON VERDAD, CIENCIA Y LIBERTAD



Quito, 18 de mayo de 2022

Señor Ingeniero
Vinicio Mario Gavidia Vallejo
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO
Presente

Cordial saludo:

En respuesta a la solicitud enviada con fecha 16 de mayo del 2022, en la cual solicita la autorización para la realización del Proyecto de investigación para obtener el título de Magister en Educación Mención Pedagogía.

En calidad de Coordinadora General Modalidad a Distancia Virtual cumpla en AUTORIZAR QUE SE REALICE LA MENCIONADA INVESTIGACIÓN YA QUE USTED ES UN DOCENTE QUE A DEMOSTRADO RESPONSABILIDAD Y ETICA PROFESIONAL ADEMÁS AUGURO ÉXITOS EN EL DESARROLLO DE SU INVESTIGACIÓN.





Firmado electrónicamente por:
SANDRA LORENA
MONCAYO VACA



Lic. Sandra Lorena Moncayo Vaca
Coordinadora Académica Modalidad a Distancia - Virtual

Anexo 8: Planificación Didáctica

		UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO”				
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR / PLAN DE CLASE						
1. DATOS INFORMATIVOS						
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA	GRADO	TIEMPO		DURACION	
	Estudios Sociales	10mo EGB	SEMANA S	PERIODO S	INICIO	FINA L
			1	5	16-05-2022	20- 05- 2022
EJE TRANSVERSAL	1.- Formación ciudadana hacia una cultura de paz.					
Temática:	Las culturas del Ecuador					
OBJETIVOS DE LA UNIDAD	O.CS.4.1. Identificar y explicar las diferentes expresiones culturales a través de la observación e interpretación de sus diversas manifestaciones para valorar su sentido y aporte a la configuración de nuestra identidad.					

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CE.CS.4.9. Examina la diversidad cultural de la población mundial a partir del análisis del género, grupo etario, movilidad y número de habitantes según su distribución espacial en los cinco continentes, destacando el papel de la migración, de los jóvenes y las características esenciales que nos hermanan como parte de la Comunidad Andina y Sudamérica.			
2. PLANIFICACIÓN				
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO/ INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>D.C.D. CS.4.3.1. Apreciar las culturas del Ecuador a partir del estudio de su origen, localización y rasgos más destacados.</p> <p>D.C.D. CS.4.3. (2, 3). Identificar y discutir el origen, características, complejidades, posibilidades, expresiones y manifestaciones de la cultura popular ecuatoriana como componente esencial de la cultura nacional.</p>	<p>Experiencia</p> <p>-Observar un vídeo en YouTube de la fiesta tradicional de la Mama Negra. https://youtu.be/GAdqEG1QX98,</p> <p>-Nombrar a los personajes que participan</p> <p>REFLEXIÓN</p>	<p>Recursos Digitales:</p> <p>Computadora. Tablet. Celular.</p> <p>Recursos Didácticos:</p>	<p>I.CS.4.10.1. Explica la interculturalidad desde el análisis de las diferentes manifestaciones culturales del Ecuador (nacional y popular), sus raíces históricas u origen, localización, rasgos más destacados, y las acciones concretas para practicarla en espacios cercanos,</p>	<p>Técnica:</p> <p>Prueba</p> <p>Instrumento:</p> <p>Evaluación en línea</p>

	<p>-Realizar preguntas sobre lo observado en el vídeo, -Dialogar sobre las fiestas populares que conocen.</p> <p>- Participar con comentarios sobre lo observado y relacionar con los conocimientos previos utilizando la mochila animada. https://www.powtoon.com/html5-studio/#/edit/dsKspIJDDzN</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p>-Explicar las características de las fiestas populares. -Afianzar el conocimiento participando en un foro en el chat del Zoom.</p> <p>-Elaborar haciendo uso de la aplicación Mindomo, un mapa mental con las características de las</p>	<p>Recursos Pedagógicos:</p> <p>Actividad Interactiva (foro).</p> <p>Actividad de Aprendizaje (lecturas)</p> <p>Actividad Formativa (tareas)</p> <p>Chat en la plataforma Moodle.</p>	<p>y reconoce sus diferencias con la "cultura de masas"</p>	<p>Instrumento:</p> <p>Cuestionario</p> <p>Resuelve un cuestionario elaborado en <i>Google Forms</i> https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScchmcjJhzA7UIX4lp51GMLN_PQye-Cc3mwq1xRbFP0URsDUg/viewform?usp=sf_link</p>
--	--	---	---	---

	<p>diferentes culturas en el Ecuador.</p> <p>https://www.mindomo.com/mindmap/interculturalidad-3a7a33030c794ff7b69e57b4e616d66b</p> <p>APLICACIÓN</p> <p>- Resuelve utilizando la herramienta didáctica Educaplay, una sopa de letras.</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6430116-interculturalidad.html</p>			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada			
Dependiendo el grado de discapacidad intelectual y física que tenga el estudiante.	Se realizaría una educación y evaluación diferenciada con el estudiante.			
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	

DOCENTE:	NOMBRE:	NOMBRE:
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA:	FECHA:	FECHA:

Anexo 9: Valoración de la propuesta por especialistas

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta

GUÍA DOCENTE DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS MEDIANTE LA
 APLICACIÓN DEL MOBILE LEARNING EN EL PROCESO ENSEÑANZA-
 APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES PARA ESTUDIANTES
 ADULTOS

1. Datos personales del Especialista

Nombres y apellidos: Daniel Campoverde

Grado académico (área): Magister Educación Superior


Experiencia en el área: Instituto Superior Tecnológico Tecno ecuatoriano.

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "X"

Argumentación sobre los conocimientos del tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionado a la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	4		
Observaciones: La aplicación es bastante comprensible de fácil manejo para los Docentes del área de Estudios Sociales			

MA: Muy Aceptable; BA: Bastante aceptable; A Aceptable; PA: Poco aceptable; I: Inaceptable

Validado por: Daniel Campoverde	Cedula: 0924946080	Fecha:	30-07-2022
Firma: 	Teléfono: 0979150291	Correo:	danielcampoverde@istte.edu.ec

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta

GUÍA DOCENTE DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS MEDIANTE LA APLICACIÓN DEL MOBILE LEARNING EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES PARA ESTUDIANTES ADULTOS

1. Datos personales del Especialista

Nombres y apellidos: Ruth Zambrano

Grado académico (área): Magister Educación Superior

Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Indoamérica.

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "X"

Argumentación sobre los conocimientos del tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionado a la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL			
Observaciones: La aplicación es amigable Y de fácil manejo para los Docentes del área de Estudios Sociales	4		

MA: Muy Aceptable; BA: Bastante aceptable; A Aceptable; PA: Poco aceptable; I: Inaceptable

Validado por: Ruth Zambrano	Cedula:	Fecha:	30-07-2022
Firma:	Teléfono:	Correo:	ruthzambrano@uti.edu.ec

Firma:


Firmado electrónicamente por:
RUTH NARCISA
ZAMBRANO
PINTADO
MSc. Ruth Zambrano Pintado