

**UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO
ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



MONOGRAFÍA

**“APLICACIONES MÓVILES COMO APOYO EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES DE PRIMERO DE
PRIMARIA COMUNITARIA VOCACIONAL”**

**MONOGRAFÍA PRESENTADA
PARA OPTAR EL GRADO DE
TÉCNICO UNIVERSITARIO
SUPERIOR EN INFORMÁTICA
EDUCATIVA**

POSTULANTE: Beto Piter Sanga Gutiérrez

TUTOR: Lic. Viterman Paredes Gemio

La Paz - El Alto 2019

DEDICATORIA

A mis padres que supieron apoyarme
y comprenderme en el proceso de mi formación.

A mis docentes de la universidad por
transmitirme sus conocimientos y su ejemplo de

AGRADECIMIENTOS

A mi tutor y todos los licenciados facilitadores que nos brindaron su apoyo y orientaron en los momentos más críticos de desarrollo y sistematización de presente trabajo.

RESUMEN

El objetivo principal del presente trabajo es conocer las aplicaciones móviles como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes de primero de primaria comunitaria vocacional. Como un complemento educativo dentro o fuera del aula, que sirva de refuerzo en el proceso de enseñanza y aprendizaje que brinda la o el maestro de aula.

En primera instancia se justifica que el trabajo surgió, por la dificultad de atención de los estudiantes, de primero de primaria en familia comunitaria vocacional a los temas de avance curricular de la maestra de aula. Porque algunos métodos dentro el aula son poco llamativos, descoloridos, son muy rudimentarios y repetitivos, para algunos estudiantes, métodos que fueron empleados en los hermanos mayores de estudiantes que cursan el actual grado. Algunos métodos que en algunas ocasiones, por no ser llamativos causan sueño o aburrimiento en algunos estudiantes, estudiantes que pierden el hilo del avance curricular de la o el maestro, y des esta manera por no tener la atención y concentración que requiere el aprender no logran comprender y aprender en clases.

Se plantea una nueva forma de llamar la atención de los estudiantes, para mejorar la comprensión y así poder sacar provecho un porcentaje más en favor de la formación cognitiva de los mismos, para lograr llamar la atención de los estudiantes de manera dinámica divertida colorida y de la mano con la tecnología se plantea las aplicaciones móviles como un apoyo en el proceso de enseñanza de los estudiantes, conocida en otros países como M-learning: es un complemento de apoyo para los avances del aula.

Los estudiantes de hoy en día son más dinámicos, llenos de curiosidad con ansias de conocer más, que esperan ser parte activa del proceso de enseñanza aprendizaje y no así un ente pasivo de su formación, y si no se satisface las expectativas o sus curiosidades de manera dinámica, repentinamente pierden el interés, porque en la pizarra no encuentran ese algo que llame la atención, ya que las pizarras son blancas y solo se usa los marcadores de agua, en otras instancias se sigue usando las pizarras de tizas que ya son parte del

pasado, todos esos instrumentos que forman parte de la educación tradicional son poco llamativos para estudiantes tan pequeños y con ello se pierde el aprovechamiento de aprendizaje que debería tener el estudiante en clases.

Las aplicaciones móviles también llamadas M-learning en otros países, son otra manera de reforzar los conocimientos adquiridos en el aula. Y con ello motivar a aprender aún más porque los juegos didácticos coloridos que satisface y llama la atención del estudiante, refuerza el conocimiento adquirido en clases o si el estudiante tiene falencias en uno u otro tema las aplicaciones móviles son una manera de reforzar el conocimiento, y otros factores que van en favor de la formación del estudiante de primero de primaria.

ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN.....	8
II.	JUSTIFICACIÓN.....	9
III.	OBJETIVOS.....	11
	o Objetivo general.....	11
	o Objetivo específico.....	11
IV.	SUSTENTO TEÓRICO.....	12
1.	LA ESTIMULACIÓN DE LAS APLICACIONES EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE PRIMARIA.....	12
	1.1.Aplicaciones móviles en la educación.....	14
	1.2.Papel del maestro.....	15
	1.3.Ayúdale a entender y aprender.....	16
2.	DESCRIBIR LA FUNCIÓN DE LAS APLICACIONES MÓVILES.....	17
3.	BENEFICIOS DE LAS APLICACIONES PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE PRIMARIA.....	19
	3.1. Motivación para el aprendizaje.....	19
	3.2.Las aplicaciones móviles como refuerzo educativo.....	20
	3.3.Capacidad de creación.....	21
	3.4. Otros beneficios.....	21
4.	SEÑALAR LAS APLICACIONES EVALUADAS PARA EL APOYO EDUCATIVO.....	22
	4.1.La aplicación “las vocales free”.....	23
	4.2.Aplicación “Alphabet”.....	23
	4.3.Aplicación “0-100 numeros spanish”.....	24

V.	METODOLOGÍA.....	25
	1. Método.....	25
	2. Técnica.....	26
	3. Herramienta.....	27
VI.	CONCLUSIÓN.....	28
VII.	RECOMENDACIONES.....	39
VIII.	WEB-GRAFÍA.....	30

I. INTRODUCCIÓN

Se busca que los educandos tengan un apoyo extra en su formación, con las aplicaciones móviles, para que fortalezcan y estimulen sus habilidades cognitivas. Dicho estudio fue realizado y analizado con premisa, diseñando nueva propuesta que ayuden a los maestros en la mejor y eficaz formación de los estudiantes de esta generación.

Para esto se desarrollará aspectos teóricos importantes para el entendimiento del tema; como, por ejemplo: Se dará a conocer que es una aplicación móvil; es un programa que o aplicación al que se accede directamente desde un teléfono móvil, celular o desde algún otro aparato, móvil como por ejemplo una tablet celular etc. Robertho Luty menciona que las aplicaciones nacen de alguna necesidad concreta de los usuarios, y se usan para facilitar o permitir la ejecución de ciertas tareas en las que un analista o un programador han detectado una cierta necesidad.

También se da a conocer conceptos que se tienen sobre las aplicaciones móviles dentro el aula. Esto se tocará para poder entender el pensamiento o la lógica que se tiene de un teléfono móvil dentro el aula.

También se conocerá conceptos de los beneficios que se tiene cuando se pone a los estudiantes en contacto con los teléfonos celulares de la misma manera con las aplicaciones móviles.

Se dará a conocer las tres primeras aplicaciones educativas analizadas, que apoyan a la educación regular, también que ayudan a la mejor asimilación de conocimiento de nuestros estudiantes.

Dichas aplicaciones fueron analizadas con mucho tiempo, es por esta razón que se escogió las aplicaciones, las cuales refuerzan en el área de lenguaje como ser las vocales y el abecedario diferenciando las mayúsculas y las minúsculas también, otra área que se reforzará es el área de las matemáticas, reforzando el conocimiento de los números la aplicación refuerza el conocimiento de los números también la diferencia de cantidades de cada número.

II. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo nace de un análisis, al poco interés que ponen algunos estudiantes en clases, además primero de primaria en familia comunitaria se puede resaltar como un nivel importante donde necesitan más apoyo didáctico.

Las características principales del desinterés de los niños es que aún se sigue con la educación tradicional y con pocos materiales didácticos empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje específicamente el área de lenguaje y matemáticas.

Es así como emerge la idea aprovechar la gran difusión de dispositivos móviles, en favor de la educación y empleando las habilidades y el interés de los niños en el uso de los dispositivos móviles.

El trabajo se realizará para dar a conocer, algunas aplicaciones móviles que puedan apoyar en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Para que de esta manera se forme una nueva generación de educandos que pueda despertar y aprender en contacto con la tecnología, temáticas del avance currículo base de la educación regular con la mayor facilidad posible y aprendiendo y siendo apoyado de mano con la tecnología, para que se les facilite el aprendizaje a nuestros estudiantes.

El trabajo también se la realizara como apoyo para los maestros, en el desempeño de sus temáticas de avance curricular, porque hoy en día un gran porcentaje de maestros tienen a su alcance un celular el cual puede ser usado en favor de la educación, el trabajo ayudara a que nuestros niños despierten con una buena administración en el manejo de aplicaciones móviles educativas, se tendrá que emplear el apoyo de los padres de familia, el apoyo con la supervisión de los niños en casa para que tengan horarios de uso de los teléfonos celulares.

Con el trabajo de investigación también se pretende lograr una conciencia administrativa, en el manejo de los celulares, pero el aspecto más importante es dar a conocer las virtudes de los teléfonos celulares, las cuales son, el buen uso de los teléfonos celulares y con esto sacar el máximo provecho de a este dispositivo con el uso de aplicaciones móviles educativos.

Se pretende que la educación sea de mayor calidad, usando como apoyo la tecnología, y llamando la atención e interés de los estudiantes de primero de primaria en familia comunitaria.

III. OBJETIVOS.

○ OBJETIVO GENERAL.

- Conocer aplicaciones móviles como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes de primero de primaria comunitaria vocacional.

○ OBJETIVO ESPECÍFICO.

- Analizar la estimulación de las aplicaciones en estudiantes de primero de primaria.
- Describir la función de las aplicaciones móviles.
- Identificar los beneficios de las aplicaciones, para los estudiantes de primero de primaria comunitaria vocacional.
- Señalar las aplicaciones evaluadas para el apoyo educativo.

IV. SUSTENTO TEÓRICO

1. LA ESTIMULACIÓN DE LAS APLICACIONES EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE PRIMARIA

La falta de estimulación provoca que los niños no desarrollen las habilidades y destrezas imprescindibles en esta primera etapa de su desarrollo.

Por su parte el trabajar una inadecuada estimulación, fuerza a los niños y violenta sus capacidades de acuerdo a su edad, provoca que el niño comience a manifestar problemas de aprendizaje, ya que su cerebro aún, no ha alcanzado la maduración necesaria para dicho proceso.

Es por esto que es indispensable llevar a la práctica ejercicios y actividades de estimulación temprana de acuerdo a la edad de cada niño.

Es ineludible la implementación de estimular al niño en la edad temprana, comprendiendo que la enseñanza y desarrollo en el proceso educativo que involucra a los niños en las edades comprendidas entre cero y seis años, es importante la estimulación temprana, pues permite el desarrollo de las habilidades del niño durante el tiempo en que el cerebro tiene su potencial más fuerte, esto es en los primeros tres años de vida.

El cerebro crece de acuerdo al uso, exactamente igual o de la misma forma crece el músculo con el ejercicio consecuente, es necesario activar el cerebro del niño con un desarrollo desde temprana edad, utilizando para ello las diferentes etapas de crecimiento y desarrollo, las cuales son desde la etapa prenatal en la cual se desarrolla en el niño especialmente el sentido del oído, con música instrumental, lecturas y cuentos, luego de 0 a 18 meses apoyar al niño en el desarrollo de sus aspectos instrumentales, destinada a brindar impulso a funciones ya existentes en el sujeto y susceptibles de avivarse por medio del estímulo. (<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Gomez-Georgina.pdf>)

Se le denomina estimulación porque su finalidad es desarrollar al máximo las capacidades psíquicas, motrices, emocionales y sociales de los menores.

Su importancia radica en que en esta franja de edad se desarrollan y maduran habilidades cognitivas, emocionales y físicas que resultan fundamentales para el correcto funcionamiento biopsicosocial del menor, como son: el lenguaje, la memoria, la percepción, el sentido espacial, la motricidad, el razonamiento. Podría decirse que a estas edades el Sistema Nervioso Central es como una esponja.

Los Smart-phones, Tablets y las Apps móviles son herramientas, las cuales se pueden dar uso para una mejor estimulación del desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Los dispositivos móviles están presentes en el día a día de los estudiantes, en mayor o menor medida tanto en casa como en el colegio. Como herramientas tecnológicas de uso cotidiano es natural preguntarse si dándole un uso adecuado se pueden emplear en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el ámbito escolar.

Los sistemas de aprendizaje digital se han desplazado de los DVDs hacia los dispositivos móviles. Desafortunadamente sin las regulaciones suficientes sobre el uso adecuado por uno de los públicos más sensibles, los niños.

Centrándonos en la educación matemática, para Zemelman (1998), citado por Farias y Pérez, 2010, p. 38) “el objetivo principal al enseñar matemáticas es ayudar a que todos los estudiantes desarrollen capacidad matemática” para ello Ortega (2005) considera que la mejor forma de motivar a los estudiantes es mostrar aplicaciones de las matemáticas en temas de actualidad y de interés para ellos.

Hoy en día los estudiantes que se encuentran en las aulas, han nacido en la era de la tecnología y los maestros se tienen que integrar o adaptar a ella para sacar mayor provecho y poder compartir sus conocimientos de una nueva, innovadora y deslumbrante manera.

Es necesario crear y basar actividades donde se puedan utilizar las herramientas móviles y con ellas, brindar a los estudiantes estimulaciones donde ellos se sientan cómodos y puedan manejar sus conocimientos de una manera adecuada, siempre con el maestro como guía para lograr objetivos positivos y favorables.

1.1. APLICACIONES MÓVILES EN LA EDUCACIÓN

Como ya dieron a conocer los autores anteriormente, que con las tablets o celulares podemos dar uso la mayor parte de webs, aplicaciones y juegos educativos que existen en el espacio virtual, hay varias razones que nos permiten dar uso de este espacio para poder instalar apps en los dispositivos móviles para luego usarlos sin el acceso a internet.

Las razones por las cuales son necesarias asociar las aplicaciones móviles con la educación son: Una primera razón es que al tenerla instalada en los dispositivos, no es necesario tener acceso a Internet. Sólo en caso de que sea necesaria una actualización.

Una segunda razón es que tanto las tablets como los móviles son dispositivos que a los estudiantes, niños y sociedad en general llama demasiado la atención y la curiosidad de poder manipular el dispositivo móvil y conocer. Esa curiosidad, interés que le ponen los estudiantes a los dispositivos móviles, debe ser aprovechada de manera óptima y positivamente, para sacar provecho y poder hacer entender de una mejor manera a los estudiantes.

La tercera razón es que son aplicaciones coloridas, divertidas que interactúan con los estudiantes, brindándoles y reforzando los conocimientos adquiridos dentro el aula.

La rapidez de los cambios tecnológicos y las innovaciones causadas por la globalización y la sociedad del conocimiento permiten generar ambientes de aprendizaje, donde los alumnos manejen a la perfección su Smartphone mediante la generación de aplicaciones (app-apk-android), así mismo el contexto escolar demuestra la importancia de la inclusión de dicha tecnología en el aula (García, Rodríguez y Moreno, 2016: 10).

Con las aplicaciones móviles se busca enfocar una nueva forma o un nuevo método de apoyar a la educación primaria. Las aplicaciones móviles van de la mano de la tecnología y que mejor manera de enfocar esa tecnología en favor de la formación cognitiva de los estudiantes de primaria, primaria es el pilar fundamental de la formación de un estudiante.

El uso aplicación móviles como apoyo, se debe de llevar de la mano con los avances curriculares y ensupervisión del maestro y en casa con supervisión de los padres, para que el estudiante que hace de las aplicaciones móviles desarrolle un refuerzo de lo aprendido en clases, una motivación para satisfacer su curiosidad de aprender de manera didáctica, colorida, animada, desarrolle interactividad siendo parte activo de lo aprendido, desarrolle una mejor atención y concentración al momento de reforzar lo aprendido y otros factores que ayudan y apoyan al mejor rendimiento del estudiante.

A lo largo de este trabajo se espera mostrar que la aplicación de la informática a la educación es una actividad factible y necesaria. Estas nuevas tecnologías están incidiendo en el mundo educativo de manera firme y de creciente importancia, en particular, dentro del ámbito de la formación del alumnado, ya que la multimedia juega un papel de gran alcance en su rol de vehículo para multiplicar el aprendizaje en el proceso de formación educativa (Juárez, 2014 “*La motivación a través de Apps móviles para trabajar la resolución de problemas matemáticos*”).

Como lo menciona Juárez las aplicaciones informáticas van abarcando con más fuerza a lo largo de los años de gran manera, ya que van de la mano con la multimedia, que juega un papel muy importante lo que llama la atención a los estudiantes y hace que los mismos presten una gran atención.

1.2. PAPEL DEL MAESTRO

Para un mejor desarrollo, es necesario contar con ciertos elementos fundamentales como el maestro, estudiantes, padres de familia y finalmente las condiciones del aula en las que se está llevando a cabo la enseñanza.

En materia educativa, el elemento principal es el estudiante, el proceso va dirigido para estudiantes por esta razón la importancia de dar herramientas y los materiales más apropiados, para que vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y despierte interés por su propia cuenta, el maestro debe lograr motivar a su estudiantado, para que los estudiantes sean entes activos de su formación.

La población estudiantil de ahora se caracteriza por ser más activas que las pasadas, esto quiere decir que cuenta con más recursos tecnológicos que les permite informarse de una u otra fuente.

Las clases pasivas no son tan recomendadas ya que el maestro o maestra se encarga de todo y los estudiantes solo son receptores pasivos, esto no encaja en el sistema europeo, un estudiante no puede ser un transcriptor de apuntes.

Con esta nueva estrategia que son la inclusión de los dispositivos móviles en parte de la educación, también llamada M-learnign, es un complemento que sirve al estudiante para poder reforzar lo aprendido en la escuela, y el maestro tiene la función o el papel de ser guía y complemento en coordinación con los padres de familia.

Así mismo el maestro formar parte de los alcances de las aplicaciones móviles, para que de esta manera sea más eficiente el refuerzo en estudiante que se les dificulta el aprendizaje con el método que va desarrollando el maestro, también las aplicaciones móviles nos sirven para reforzar aún más los conocimientos y los lazos de amistad de todos y cada uno de los estudiantes que son parte del entorno familiar dentro el aula,

1.3. AYÚDALE A ENTENDER Y APRENDER

Con el ánimo de alentar el aprendizaje temprano, la creatividad, la diversión en familia y sobre todo el acceso a una tecnología más versátil en favor del aprendizaje de los estudiantes se debe evaluar.

- El entorno y situación: Dónde los estudiantes interactúen con el dispositivo.
- Contenido: juegos que ellos puedan explorar a su propio ritmo.
- Supervisión: Qué pasa antes, durante y después. Supervisión y acompañamiento constante.

Dadas las condiciones actuales y el desarrollo tecnológico los hogares son un laboratorio, donde se investigue hasta encontrar las condiciones ideales para que los estudiantes crezcan y aprendan con estos dispositivos.

Desafortunadamente muchas de las aplicaciones en el mercado no cumplen con estos valores agregados. “Por lo cual, son los adultos los que deben evaluar si las acciones que se están produciendo le van a ser útiles al niño en el mundo real o simplemente se les está incitando a oprimir un botón más.

El desarrollo o la manipulación de los dispositivos y con ellas las aplicaciones móviles siempre se debe desarrollar con la supervisión ya sea del maestro o en casa con la madre de familia, pero siempre buscando un buen momento y contar con horarios para no desbordar el aburrimiento y otros factores como la desmotivación a aprender o que el niño solo este viendo videos que no aporten al refuerzo de lo aprendido en clases; otro punto muy importante es, nunca se debe de condicionar, castigar o premiar con el uso del dispositivo eso es una mala influencia para los estudiantes.

2. DESCRIBIR LA FUNCIÓN DE LAS APLICACIONES MÓVILES

El término app es una abreviatura de la palabra en inglés application. Es decir, una app es un programa, pero con unas características especiales.

La UNESCO (2013) marca las ventajas que favorecen el aprendizaje móvil, donde se ve incluido el teléfono móvil. El aprendizaje móvil contrarresta la desigualdad en educación. Varios proyectos demuestran que la tecnología móvil amplía las oportunidades educativas para aquellos que no tienen acceso a una educación de calidad.

Especifica que no es un sustituto de la educación sino un complemento que hace mejorar la calidad educativa. También favorece el aprendizaje personalizado, donde el alumno marca su propio ritmo de trabajo, y además optimiza el proceso educativo ya que emite las correcciones en el momento. Un aspecto también importante es que permite aprender en cualquier momento y lugar, esto agiliza los tiempos de trabajo y permite aprovechar cualquier entorno para acceder al aprendizaje. A la vez mejora la experiencia educativa a través de la realidad aumentada.. (<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219662>)

Por varias razones la UNESCO, da visto bueno a las aplicaciones móviles, no son un sustituto a la educación actual, si no es un complemento que apoya de una gran manera a los estudiantes, también se resalta que es una manera económica de aprender y reforzar la educación a la cual todos pueden acceder ya la gran mayoría de la sociedad tiene acceso a los dispositivos móviles puesto que los mismos se fueron universalizando y abarcando un gran porcentaje de la sociedad tanto alta, media y baja, la diferencia se da en la adquisición de los dispositivos de diferentes gamas esto se da según el alcance económico que tenga cada familia.

Pero las aplicaciones no discriminan el factor económico puesto que se puede encontrar aplicaciones que solo tiene el costo la descarga, posteriormente sacar su máximo provecho para reforzar y aprender más. Las apps se refieren sobre todo a aplicaciones destinadas a tablets (como el iPad o equipos Android) o a teléfonos del tipo Smartphone (como el iPhone).

El teléfono móvil es una herramienta de gran importancia en la sociedad y la comunicación, donde los jóvenes son los mayores dependientes y consumidores de ésta. No obstante, la educación ha prestado poco interés a la utilización del teléfono móvil como recurso psicopedagógico hasta el momento.

La principal manifestación que se deja ver como fruto de la combinación del teléfono móvil y los procesos educativos es la metodología desarrollada y conocida como m-learning. Además, se presentan numerosas referencias sobre datos, creencias y resultados en forma de beneficios y riesgos que acarrea la utilización del teléfono móvil en el aula. Del mismo modo, se recoge una serie de potencialidades enumeradas por diferentes autores, así como otras nuevas, propuestas más a delante.

Para enmarcar y potenciar la utilización del teléfono móvil como recurso psicopedagógico dentro del aula de cualquier nivel educativo se desarrolla una propuesta de innovación educativa al respecto. Ésta va destinada a Educación Infantil y pretende potenciar

hábitos, conocimientos y habilidades con y sobre el teléfono móvil de forma activa y motivadora. Por último, como conclusión final, se defiende y apuesta por la utilización del teléfono móvil dentro del ámbito educativo, ya que responde a la demanda tanto de los alumnos como de la sociedad en general.. (<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219662>).

El teléfono móvil es una herramienta para una mejor comunicación, tiene diferentes opciones, y están siendo empleadas de una manera equivocada, como por ejemplo, usadas para matar el tiempo, distracción, etc. El dispositivo cuenta con una variedad de ventajas las cuales podemos usar en favor de la educación.

3. BENEFICIOS DE LAS APLICACIONES, PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE PRIMARIA

3.1. MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

Uno de los beneficios de las aplicaciones didácticas es que logran incentivar los procesos de aprendizaje a partir de la motivación e interés que despiertan en los estudiantes. Esta a su vez está condicionada o determinada por las múltiples opciones de interacción que los referidos softwares, superando así el tradicional esquema unidireccional de la enseñanza, que tanto agobia a no pocos peques. (Juárez 2014 *“La motivación a través de Apps móviles para trabajar la resolución de problemas matemáticos”* P34).

Gracias a los niveles de interactividad los estudiantes adoptan una actitud activa durante el aprendizaje, y emprenden una actitud de búsqueda para satisfacer sus curiosidades, esto permite que los estudiantes se impliquen más con sus tareas, lo que a su vez beneficia las capacidades de iniciativa y los procesos de atención y comprensión.

Asimismo, los contenidos multimedia favorecen un aprendizaje más integral y profundo que otras prácticas, gracias al aprovechamiento que hacen de la capacidad cerebral para el procesamiento de varios estímulos simultáneos.

Las aplicaciones didácticas como herramienta para la educación y el aprendizaje son muy beneficiosas también por el impacto positivo que logran en la capacidad de creación de los estudiantes.

3.2. LAS APLICACIONES MÓVILES COMO REFUERZO EDUCATIVO

En un contexto de educación formal, el refuerzo de determinadas destrezas y habilidades a través de herramientas móviles es más eficiente que la metodología convencional. En la actualidad los niños, cada vez a edades más tempranas, se sienten motivados interactuando con herramientas tecnológicas, ya sea por la gráfica, el sonido o la interactividad; el niño asocia la herramienta tecnológica como instrumento de “entretenimiento”, mientras que recursos como el papel y el lápiz tiene una connotación puramente académica, asociándolo con la realización de trabajos forzados y poco motivantes.

Además, las herramientas móviles se caracterizan por ofrecer un aprendizaje ubicuo, posibilitando a alumnos y alumnas realizar las tareas en diversos momentos y lugares, incluso en movimiento, como puede ser en el coche de camino a casa. Así pues, el aprovechamiento de estos momentos para la realización de deberes permite economizar tiempo de trabajo, ofreciendo al alumnado un mayor tiempo libre. (http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:masterComEdredVhernandez/Hernandez_Saavedra_Victoria_TFM.pdf).

Las aplicaciones móviles, dentro de la educación regular con estudiantes de primero de primaria dan un gran refuerzo, ya sea ejecutada dentro el aula con el maestro o en casa en supervisión de los padres de familia, por que como ya es de conocimiento general el maestro(a) dentro del aula no puede reforzar a todos y cada uno de los estudiantes con el actual método de enseñanza. Es por eso que las aplicaciones móviles también sirven de refuerzo educativo de la mano con el avance curricular del maestro(a).

3.3. CAPACIDAD DE CREACIÓN

Las aplicaciones didácticas como herramienta para la educación y el aprendizaje son muy beneficiosas también por el impacto positivo que logran en la capacidad de creación de los estudiantes.

Al trabajar con ellas estos hallan un medio en el que tendrán que investigar, experimentar varios pasos y acciones, crear y compartir con otros sus resultados, razones por las que las aplicaciones pueden definirse como un instrumento que convierte a los educandos en entes activos, y no en receptores pasivos de conocimiento e información, como inexorablemente sucede con métodos habituales.

De igual forma, el aprendizaje multimedia bien concebido y planificado emplea funciones de retroalimentación, para que el niño se implique también en actividades útiles para su aprendizaje como la autoevaluación y el control propio de su estudio y aprendizaje.(Sanchez, 2019).

Las aplicaciones móviles desarrollan la creatividad en los estudiantes, ya que los mismos son entes activos y no receptores pasivos de información. El beneficio de la creatividad se da, puesto que los estudiantes de primero de primaria, son estudiantes con una gran curiosidad de conocer mucho más y poder satisfacer su gran curiosidad e inquietud. Es ahí donde se saca la ventaja de satisfacer su curiosidad con un refuerzo de lo avanzado en el aula o un avance de adelantamiento para fortalecer lo que en el transcurso se llevara en el aula, o también para reforzar los conocimientos antes de una evaluación del maestro y de esta manera poder inculcar aún más aprovechando el interés que le pone a los dispositivos móviles.

3.4. OTROS BENEFICIOS

Además de todo lo anterior, las apps didácticas y los medios electrónicos en general han probado su eficacia para el desarrollo en los niños de habilidades y herramientas facilitadoras del aprendizaje.

Por solo mencionar algunas podemos hablar de la destreza manual, la agudeza visual y la capacidad de concentración, directamente relacionadas con la interfaz de dispositivos como los móviles y la filosofía táctil para su manipulación.

Actividades tan divertidas para los pequeños como; colorear ayudan a que los niños desarrollen habilidades de psicomotricidad fina. Cuanto más familiarizados con los personajes que pintan, mejor se lo pasarán y más imaginación, porque los estudiantes recordando como son los colores originales desarrollarán la memoria visual.

Por instinto, los estudiantes de primero intuyen cómo maniobrar y conducirse en este medio y tan solo con poca ayuda logran pillarle el hilo de cómo funciona la aplicación y desarrollar todas las acciones que les son brindadas por la aplicación móvil dentro del marco del aprendizaje.

Otras aplicaciones más específicas, relacionadas con números y cálculos o razonamientos básicos, benefician directamente las capacidades de secuenciación y asociación, dotando así las herramientas que le facilitarán la comprensión más adelante de otros análisis y conocimientos.

4. SEÑALAR LAS APLICACIONES EVALUADAS PARA EL APOYO EDUCATIVO

Las aplicaciones móviles que se presentara como un apoyo o refuerzo para el curso de primero de primaria en familia comunitaria, fueron analizadas evaluadas a profundidad y de la mejor manera posible, para que haya un mejor aprovechamiento de los estudiantes como también el aprovechamiento de los maestros, en favor de la enseñanza a los estudiantes, para poder en un futuro no muy lejano contar o tener estudiantes con fundamentos educativos primarios del avance curricular bien planteados para el logro de lo planteado se da a conocer el refuerzo de las vocales, refuerzo del abecedario, refuerzo de los numero de uno al 100. Se planteó esas tres aplicaciones como fundamento de apoyo y refuerzo para que no haya tropiezos en el futuro avance del maestro.

4.1.LA APLICACIÓN “LAS VOCALES FREE”

Es una aplicación con música animada para que el niño no se irrite y no se canse, y dejar de jugar el juego, el cual tiene como resultado dejar de aprender. La aplicación tiene por objetivo reforzar las vocales lo que aprende en la escuela.

La aplicación o juego consta de ocho niveles de enseñanza y refuerzo, diferenciando las mayúsculas, minúsculas y carta; la aplicación enseña de forma animada las vocales.

- Aprende y repite las vocales.
- Colorea el dibujo de cada vocal.
- Traza las vocales con el dedo. Para aprender haciendo.
- Une las vocales, con el dibujo que corresponde.
- Encuentra las vocales que te pide el juego en los globos q vuelan.
- Vuela con el avión y busca las vocales que te pide la aplicación.
- Memoria 1 relaciona A con A, E con E, etc.
- Memoria 2. Relaciona vocal con vocal y dibujo con dibujo correspondiente.

La aplicación refuerza las vocales tanto carta, mayúscula e imprenta, también ayuda a desarrollar la psicomotricidad fina coloreando las figuras con las que relaciona a las vocales es una aplicación que sobresale con el refuerzo de las vocales, las cuales son el punto importante del inicio de aprendizaje del estudiante, este punto se debe reforzar en lo necesario para que el estudiante no tenga problemas al pasar a los abecedarios.

4.2.APLICACIÓN “ALPHABET”

La aplicación esta animada y guiada por una vos en español que te conduce lo que debes hacer. También se divide en niveles que debes ir superando en supervisión de la aplicación que te va guiando.

- Eliges una letra del alfabeto.
- Te enseña los dibujos que empiezan con la letra que corresponde.
- Dibuja la letra mayúscula con tu dedo.
- Dibuja la letra minúscula con tu dedo.
- Encuentra el dibujo que corresponde con la letra que elegiste.

Con esta aplicación se pretende reforzar el segundo punto importante para un estudiante de primero de primaria en familia comunitaria, pero como segundo punto, es un poco más complicado, pero nunca imposible, puesto que el abecedario contiene más letras que las vocales. Pero con la aplicación “Alphabet” se pretende reforzar y los conocimientos que da el maestro en el aula.

4.3.APLICACIÓN “0-100 NUMEROS SPANISH”

La aplicación es directamente números donde nos enseña el repaso de los números de manera secuencial y diferenciando sus respectivas cantidades que corresponde. También consta de niveles. Tiene seis opciones las cuales consta de repasar números e escribir.

- La primera opción es del 0 al 10.
- Segunda opción de 0 al 100.
- La tercera se escribe el número con el dedo.
- La cuarta opción nos da a escribir la escritura del número.
- La quinta y la sexta opción son evaluaciones de lo aprendido.

Con esta aplicación se pretende reforzar otro de los puntos más importantes para el estudiante de primero de primaria, los números que se refuerza son del uno al cien, se refuerza de manera didáctica, colorida y animada.

V. METODOLOGÍA

La Metodología nos enseña a dirigir determinado proceso de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados deseados y tiene como objetivo darnos la estrategia a seguir en el proceso.

“Manuel E. Cortés” menciona que la Metodología de la Investigación científica es aquella ciencia que provee al investigador una serie de conceptos, principios y leyes que le permiten encauzar de un modo eficiente y tendiente a la excelencia el proceso de la investigación científica.

El objeto de estudio de la metodología de la investigación lo podemos definir como el proceso de Investigación Científica, el cual está conformado por toda una serie de pasos lógicamente estructurados y relacionados entre sí. Este estudio se hace sobre la base de un conjunto de características y de sus relaciones y leyes.

1. MÉTODO

El método que se da curso es el metodobibliográfico, constituye una metodología de investigación cualitativa, que integra los relatos de toda una vida o de determinadas etapas o acontecimientos biográficos de relevancia de la persona o tema de estudio, además de toda la información o documentos de los que se pueda disponer sobre la vida del sujeto objeto de estudio, con el propósito de conocer y analizar la percepción de la realidad social de la persona estudiada.

La siguiente presentación hace un recorrido por las principales características y aplicaciones investigadoras de la metodología biográfica en Ciencia Sociales. Se dan ejemplos prácticos de su utilización, se valoran sus potencialidades y límites, así como sus fundamentos teóricos más relevantes.

Procedimiento cuya finalidad es obtener datos e información a partir de documentos escritos y no escritos. (Cerde, 1995).

La gran finalidad del método bibliográfico es indagar en documentos, relatos, etc. Según el interés del investigador y así posteriormente dar a conocer describir los conocimientos adquiridos de los textos ya plasmados.

En la página web Método Biográfico se da a conocer la reconstrucción biográfica es un juego de intersubjetividades que emerge esencialmente de la persona y de su testimonio, ya sea oral u escrito.

Memoria, identidad y sociabilidad son igualmente dispositivos desde los cuales hay que entender las potencialidades y limitaciones de los documentos orales y materiales de vida, fuentes sobre las que se fundamenta la investigación biográfica. El trabajo muestra, de un modo práctico o didáctico, cómo orientarse en este proceso. (Hernández, 2007)

2. TÉCNICA

La técnica que se aprovechara es el fichaje el cual permitirá la recopilación y extracción de datos importantes que aporten de gran manera a la investigación que se realiza.

La página web monografis.com nos da a conocer que es el proceso de recopilación y extracción de datos importantes en nuestro proceso de aprendizaje, de las fuentes bibliográficas como: libros, revistas, periódicos, internet, y fuentes no bibliográficas, que son objeto de estudios.

Con respecto a la técnica el fichaje Sanz(2013, p.2) menciona lo siguiente: Son los instrumentos que permiten el registro e identificación de las fuentes de información, así como el acopio de datos o evidencias.

✚ Funciones:

- Facilita el registro de información.
- Facilita la organización y la clasificación de la información de manera eficiente a través de los ficheros.
- Permite el procesamiento de la información.
- Es un medio adecuado para el registro técnico de las fuentes de información, la elaboración de la bibliografía y las citas de pie de página.
- Sirve para registrar la información destinada a la construcción del marco teórico, para la fundamentación de la hipótesis y también para redactar el informe o reporte final de la investigación.

3. HERRAMIENTA

La herramienta que se aprovechara es la ficha bibliográfica la cual permitirá contar con información y datos importantes de los textos y autores relacionados, que aporten a la investigación.

Con respecto a la herramienta el fichaje Sanz(2013, p.2) menciona lo siguiente La ficha bibliográfica es un instrumento de investigación documental y de campo en el que se anotan, atendiendo a un orden y forma preestablecidos, los datos de una obra libro, folleto, artículo de revista, etc. ya publicada, para poderla identificar y distinguir de otras o de sus diferentes ediciones. Generalmente la ficha bibliográfica es de cartulina, de forma rectangular con medidas convencionales de 12.5 cm. x 7.5 cm. O también de 5” x 3” (pulgadas). Su función nos permite tener una visión integral y ordenada de las fuentes bibliográficas.

Por lo tanto, para lograr el objetivo se consultará textos y documentaciones, PDF; vasados y relacionados con el tema de investigación, para que de esta manera se pueda realizar un análisis documental de manera profunda.

VI. CONCLUSIÓN

Con el presente tema de investigación bibliográfica, una vez conocida y analizado el tema, se llega a la conclusión, las aplicaciones móviles son una gran herramienta que se puede emplear en favor de la educación de los estudiantes de primero de primaria; puesto que esta herramienta apoya, ayuda y refuerzan la formación cognitiva de los estudiantes de primero de primaria.

Otro aspecto que podemos resaltar es, que la falta de estimulación provoca que los niños no desarrollen las habilidades y destrezas imprescindibles en esta primera etapa de su desarrollo. Y con las aplicaciones móviles desarrollan una estimulación para la adquisición de nuevos conocimientos.

Otro de los beneficios de las aplicaciones móviles, es que logran incentivar el proceso de enseñanza aprendizaje, a partir de la motivación que despiertan en los estudiantes de primero de primaria.

Otro de los beneficios de las aplicaciones móviles son: el refuerzo de la atención y comprensión, aspecto importante para un estudiante. En un contexto de educación formal, es un refuerzo de determinadas destrezas y habilidades a través de herramientas móviles, es más eficiente que la metodología convencional.

En la actualidad los niños, cada vez a edades más tempranas, se sienten motivados interactuando con herramientas tecnológicas, ya sea por la gráfica, el sonido o la interactividad; el niño asocia la herramienta tecnológica como instrumento de “entretenimiento” también se puede considerar como una nueva didáctica de enseñanza aprendizaje puesto que las aplicaciones van de la mano con una de las tecnologías muy importantes que hoy en día es muy importante, el cual es el teléfono móvil, aprovechando este dispositivo se sacó ventaja en favor de la educación.

También podemos resaltar el control y dominio que va desarrollando el estudiante con la supervisión de una persona mayor, para no tener una adicción al dispositivo.

VII. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones y consideraciones necesarias a los lectores y a la sociedad en general: se les invita poner en práctica lo apreciado en el presente trabajo, con niños del entorno familiar, para que de esta manera poder asemejar los verdaderos resultados del presente trabajo de investigación.

Siempre se resaltaría que cada una de las aplicaciones móviles que se confien a los niños o estudiantes, deben ser analizadas y evaluadas por el maestro de aula, madre o padre de familia, o una persona mayor, ya que como así existen aplicaciones móviles gratis que apoyan y refuerzan la adquisición de conocimientos dentro el aula, también existen aplicaciones que no ayudan en ningún aspecto educativo y que en algunos casos solo resaltan el apretar un botón más dentro de mundo del dispositivo móvil.

También se recalca que el desarrollo o manipulación del dispositivo móvil siempre sea en control con una persona mayor, si es en casa disponer el dispositivo móvil en coordinación de horarios, supervisión y compartimiento de la apelación madre hijo, maestro estudiante, para fortalecer una mejor relación de compartimiento y conocer aún más al niño, estudiante.

A los profesionales en el ámbito educativo y demás profesionales, poder analizar concretar y aportar con una investigación más profunda con respecto al tema de estudio, y de esta manera poder aportar con más conocimientos e investigación a la educación, para que en un futuro tengamos estudiantes aún más brillantes.

A los maestros de aula, analizar y dar curso al uso o implementación, el uso de las aplicaciones móviles con estudiantes que tengan problemas de atención, para captar su atención y así fortalecer su concentración, comprensión, creatividad, y lo más importante lograr que el estudiante no se quede en base a la adquisición de conocimientos.

VIII. WEB-GRAFÍA

Aída Juárez Molina (2014) *LA MOTIVACIÓN A TRAVÉS DE APPS MÓVILES PARA TRABAJAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS*. UNIVERSIDAD DE ALMERÍA recuperado abril del 2019 de http://repositorio.ual.es:8080/bitstream/handle/10835/3623/923_La%20motivacion%20a%20traves%20de%20Apps%20moviles%20para%20trabajar%20la%20resolucion%20de%20problemas%20maticos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cano, G. I. (febrero de 2014). Obtenido de

<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Gomez-Georgina.pdf>

CERDA G. H. (2008) *COMO ELABORAR PROYECTOS* recuperado abril de 2019 de http://files.doctorado-en-educacion-2cohorte.webnode.es/200000070a6215a7165/Hugo_Cerdas-Como-elaborar-proyectos.pdf

Gómez, P. y Monge, C. (2013). Potencialidades del teléfono móvil como recurso innovador en el aula: una revisión teórica. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*. Recuperado junio de 2019 de

<http://dim.pangea.org/revistaDIM26/docs/AR26potencialidades%20te%C3%A9fonopatriciamonge.pdf>

Gómez C. G. (2014) *ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO INFANTIL* recuperado junio de 2019 de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Gomez-Georgina.pdf>

Hernández, A. S. (25 de mayo de 2007). Obtenido de

<http://asclapio.revistas.csic.es/index.php/asclapio/article/download/32/31>

MetodoBiografico.

Hernández S. V. (2016) *Las Apps como refuerzo educativo: De la educación informal a la educación formal* recuperado junio del 2019 de

http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:masterComEdredVhernandez/Hernandez_Saavedra_Victoria_TFM.pdf

Sanz H. Alexia (2017) EL MÉTODO BIOGRÁFICO EN INVESTIGACIÓN SOCIAL: POTENCIALIDADES Y LIMITACIONES DE LAS FUENTES ORALES Y LOS DOCUMENTOS PERSONALES recuperado mayo de 2019 de <http://asclepio.revistas.csic.es/index.php/asclepio/article/download/32/31>

Sanchez F. A. Beneficios para los niños de las aplicaciones informáticas recuperado junio de 2019 de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/beneficios-los-ninos-las-aplicaciones-informaticas.html>

UNESCO (2013). *Directrices para las políticas de aprendizaje móvil*. Recuperado junio de 2019 de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219662S.pdf>