

67

PANDEMIA Y LA ESCUELA PRIMARIA, UNA EXPERIENCIA CON APPS EDUCATIVAS

PANDEMIC AND PRIMARY SCHOOL, AN EXPERIENCE WITH EDUCATIONAL APPS

Antonia Olguín Neria¹

Email: aolguin@envm.edu.mx

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1975-6436>

Adela Simón Cleofas¹

Email: adelasimon85@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6681-6959>

Sandra Ameyalli García Pérez¹

Email: sagarcia@envm.edu.mx

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0262-8304>

María Antonieta Bravo Gallardo¹

Email: mbravo@envm.edu.mx

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9512-1515>

¹ Escuela Normal del Valle del Mezquital. México

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Olguín Neria, A., Simón Cleofas, A., García Pérez, S. A. & Bravo Gallardo, M. A. (2022). Pandemia y la escuela primaria, una experiencia con Apps educativas. *Revista Conrado*, 18(S4), 609-615.

RESUMEN

El confinamiento por pandemia Covid-19 llevó a buscar alternativas para innovar la enseñanza y el aprendizaje, durante el periodo de prácticas profesionales desarrolladas en el sexto semestre de la Licenciatura en Educación Primaria. Se presenta la experiencia donde se usan Apps educativas con alumnos del segundo grado de la escuela Primaria Francisco I. Madero, Chilcuautla, Hidalgo. Se parte del diagnóstico, que considera el acceso a internet y las habilidades en el uso de los dispositivos como el celular; se diseña e implementa la propuesta en donde los niños interactúan con aplicaciones/juegos y al finalizar la jornada de práctica docente se analizan los resultados. Entre los que destacan, que aprenden con el uso de las aplicaciones, interactúan con sus compañeros y les permite crear sus propias conjeturas acerca de su aprendizaje.

Palabras clave:

Pandemia, Escuela primaria, Apps Educativas

ABSTRACT

The confinement by pandemic Covid-19 led to seek alternatives to innovate teaching and learning, during the period of professional practices developed in the sixth semester of the Bachelor's Degree in Elementary Education. The experience where educational Apps are used with second grade students of Francisco I. Madero Elementary School, Chilcuautla, Hidalgo, is presented. We start from the diagnosis, which considers internet access and skills in the use of devices such as cell phones; we design and implement the proposal where children interact with applications / games and at the end of teaching practice journey we analyze the results. Among those that stand out are that they learn with the use of the applications, interact with their peers and allow them to create their own conjectures about their learning.

Keywords:

Pandemic, Elementary School, Educational Apps

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se renuevan de manera permanente; por lo tanto, la formación de docentes debe responder a las demandas de la sociedad y a la revolución digital. Las aplicaciones educativas se convierten en una actividad vinculante con el alumno, al utilizar dispositivos y/o medios que son de uso cotidiano. Sangrá & González-Sanmamed, (2010), citado en Morales, et al., (2020), refieren que las TIC han influido en la forma de enseñar, al implementarlas se mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La educación no escapa de la influencia del avance científico y tecnológico; por lo tanto, no puede permanecer ajena al uso de aplicaciones y plataformas que las tecnologías ofrecen. Al respecto Nieto & Marqués (2015), indican que el impacto de las tecnologías en la educación no se limita a proporcionar instrumentos para la mejora didáctica. La tecnología puede constituir en sí misma un elemento que desencadene y genere un cambio de los esquemas tradicionales, lo que implica analizar, qué se ha investigado entorno dichas aplicaciones.

Los estudios sobre el uso de aplicaciones educativas o Apps educativas refieren las bondades de estas, Salcines-Talledo & González-Fernández (2020), en su estudio cuantitativo, indican que los estudiantes usan las aplicaciones más que los docentes y la herramienta más utilizada es WhatsApp. Hamon & Portela (2017), analizan las Apps educativas como herramientas pedagógicas en una institución educativa de nivel básico; en ella se buscó identificar si estudiantes y docentes usan la App educativa GCompris para la asignatura de inglés. El estudio es cualitativo y descriptivo, los resultados recomiendan la capacitación permanente de docentes, en virtud que desconocen las Apps educativas. Otro estudio realizado por la Universidad Galileo (2020), concluye que durante el distanciamiento social aumentó la demanda de consumo y desarrollo de Apps educativas diseñadas para jugar y aprender. Ante el aislamiento, los diferentes países buscan Apps educativas para aprender, ya sea un idioma, lenguaje a señas, fortalecer conocimientos en ciencias o practicar matemática. Desde esta perspectiva, la educación como motor de desarrollo y cambio social, le corresponde formar un ser humano que responda a las características requeridas de la sociedad cambiante y digital, para ello es necesario revisar ¿cómo se realiza? y asumir la responsabilidad que corresponda como institución de nivel superior.

Derivado de la pandemia, en la Escuela Normal genera diversas acciones para fortalecer las competencias digitales de los docentes en formación acordes al Marco

Común Europeo (INTEF, 2017), entre ellas, se genera el uso de plataformas como zoom para clases sincrónicas o google meet, sistemas de gestión de aprendizaje como NEO LMS o Classroom, uso de software educativo, herramientas online para trabajos colaborativos, entre otras; pues los docentes deben estar actualizados y responder a las necesidades de sus estudiantes. En la Licenciatura en Educación Primaria durante el sexto semestre se desarrollan dos periodos de práctica profesional y la experiencia que se presentamos, se realiza durante el segundo periodo de práctica con alumnos de segundo grado de la escuela primaria Francisco I. Madero, de Chilcuautla, Hidalgo, México.

La institución de referencia se ubica en un contexto rural y durante el periodo de pandemia, se implementa a partir del programa “Aprende en casa”, situación que llevó al docente a realizar fichas de trabajo para atender las clases a distancia. Sin embargo, existen diversas problemáticas entre ellas, los alumnos tienen limitantes para el acceso a internet y no cuentan con un dispositivo personal, porque pertenece a padre o tutor o algún hermano mayor.

Después de analizar los resultados de la primera jornada de práctica profesional, se identifica que la práctica docente se traduce en realizar fichas que son enviadas a los estudiantes a través del grupo WhatsApp. En dichas fichas, sólo se enlistan las actividades que deben realizar los niños, como: leer páginas del libro, contestar actividades en el cuaderno, resolver los anexos (referidas a las actividades adicionales al libro de texto). Las actividades implican, responder lo que solicita el libro de texto o los anexos y enviar las evidencias al docente; por lo tanto, no existe interacción entre el docente y los alumnos, tampoco alumno- alumno. El docente revisa si esta correcta la actividad; sin embargo, la entrega de trabajos sólo corresponde al 50 o el 60% de los niños. En la revisión de las actividades que envían los niños, se observa que los trabajos están correctos, son pocos los que llegan a tener algún error, parece que todo está bien. Situación que genera cierta incertidumbre, el no conocer si los alumnos realizan las actividades o son los padres quienes las hacen. Otro aspecto relevante corresponde a que el 50% de los alumnos tienen acceso a internet, dispositivos móviles o equipo de cómputo, pero no se aprovecha esta área de oportunidad, por considerar dejar en desventaja al otro 50% no tiene internet en casa.

En el proceso de reflexión se identifica ¿qué se hace?, pero no se analiza el ¿cómo?, derivado de ello, el docente en formación encuentra cierta insatisfacción, al no tener la certeza del logro de los aprendizajes; enviar fichas, recibir las actividades asignadas y evaluarlas, no garantiza el aprendizaje de los alumnos. Asimismo, no

se aprovecha el acceso a internet, dispositivos móviles o equipo de cómputo del 50% de los alumnos; esto lleva a cuestionar ¿Cómo innovar la práctica docente en el contexto de pandemia que permita el logro del aprendizaje esperado de los niños de segundo grado, de la Escuela primaria Francisco I. Madero de Chilcuautla, Hidalgo, en el ciclo escolar 2021-2022?

Para dar respuesta, se plantearon objetivos que fueron dirigidos a identificar elementos que permitan la innovación de la práctica docente en el contexto de pandemia. Así como, conocer las aplicaciones educativas para la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos de segundo grado, con la finalidad de diseñar e implementar estrategias de aprendizaje con las Apps en las asignaturas de Lengua materna (español) y Ciencias naturales.

En la segunda jornada de práctica los docentes en formación deben poner atención al desempeño de los alumnos e innovar la enseñanza, para ello se buscaron diversas aplicaciones educativas, aptas para el segundo grado de primaria y se diseñan estrategias para implementar durante la jornada de práctica profesional. En el proceso participan 22 alumnos, el docente en formación al indagar y diseñar las estrategias de enseñanza y aprendizaje, docentes acompañantes como equipo de apoyo para el desarrollo del plan de innovación. Lo que implicó realizar una búsqueda de referentes teóricos que dieran pauta a una intervención comprometida con la docencia.

Desarrollo

La pandemia producida por el coronavirus SARS-CoV-2, causante de la enfermedad conocida como COVID 19, es una afección respiratoria aguda que se desconocía. La Organización Mundial de la Salud (OMS) en enero del 2020, informa que los estudios iniciales identificaron el virus, al secuenciarse su genoma y describir su estructura submicroscópica, que lo incluye taxonómicamente en la familia de los coronavirus. Díaz, et. al., (2020), indica que esta pandemia impuso nuevos retos para la educación, la extensión de la cuarentena propició que las clases fueran en línea. La educación fue transformada, la adversidad generó cambios radicales, las clases presenciales a clases virtuales (Ramos, et. al., 2021).

En esta experiencia se reconoce a la escuela primaria también como educación elemental (EUROINNOVA, 2022), porque establece los conocimientos básicos para permitir el buen desenvolvimiento en los siguientes niveles educativos. Busca garantizar que el alumno tenga una formación integral antes de pasar a la siguiente fase del sistema educativo, (educación secundaria). Por lo tanto, para lograrlo, los docentes de la escuela primaria tuvieron que prepararse ante la contingencia,

aprendieron sobre estrategias que sustituyeran la enseñanza presencial a la enseñanza remota o virtual, se vincularon con algunas aplicaciones que adaptaron a diferentes tipos de actividades y que permitieran usarlas en los tiempos de la sesión sincrónica y fuera de ella. El docente además de diseñar estrategias, cumplió con el papel de monitorear el aprendizaje de los alumnos y brindarles apoyo en caso necesario. Asimismo, se vio en la necesidad de investigar qué software podría apoyar la enseñanza, Marqués 2005 citado en Arroyo E. (2006), refiere que el uso de software educativo en el desarrollo de las estrategias didácticas favorece la enseñanza y el aprendizaje. En la actualidad el docente debe contar con habilidades digitales que permitan responder a las situaciones emergentes de la sociedad actual.

Para la propuesta de innovación en la jornada de práctica, se consideró el uso de Apps educativas, que de acuerdo a Marqués (2005), son también conocidas como software educativo o programas, creados para ser utilizados como medio didáctico; es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Asimismo, Ardila (2017), las refiere como herramientas que están diseñadas para afianzar los conocimientos de los estudiantes en las diferentes áreas de aprendizaje; pues cuentan con imágenes, sonidos, dibujos y animaciones, que son creadas para las diferentes edades y según el área del conocimiento a trabajar. En APEGA, (2020), se indica según Ferran Adell que la aplicación móvil educativa se refiere a un programa informático que puede instalarse y utilizarse en dispositivos móviles, con el objetivo de que quien use, desarrolle y aprenda habilidades o conceptos determinados. Son transversales, porque cualquier docente o profesional con conocimientos mínimos de gestión de herramientas informáticas puede aprender a crear una. Facilitan el camino para mejorar el aprendizaje, pero, sin olvidar que su uso se condiciona a un plan pedagógico previo. Dichas aplicaciones permiten a los alumnos un aprendizaje dinámico y comprensible al recibir la clase. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Tecnología (Jaramillo, 2017), refiere que el uso de Apps educativas tiene el propósito de facilitar la construcción del conocimiento y desarrollar en los estudiantes la habilidad para resolver problemas en una plataforma flexible que promueve el auto-aprendizaje. Rodas, Tapia y Torpoco (2015), citado en Cajo e Iquise (2020), indica que los docentes y estudiantes pueden aumentar su conocimiento al utilizar estas herramientas. Por su parte, Monta (2020), reconoce a las Apps educativas como recursos didácticos que pueden apoyar a los docentes en el proceso de enseñanza, al incrementar el interés de aprendizaje por los estudiantes.

Como se observa las aplicaciones son recursos de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje e implica que el docente las conozca y considere criterios pedagógicos para su selección de acuerdo a Monsalve & Valderrama (2016), estos criterios son:

- Participación: deben permitir la participación, discusión e interacción entre de los estudiantes.
- Interacción: se adaptan a la interacción del docente con sus estudiantes y contenga contenidos dinámicos, accesibles y comunicativos.
- Elaboración de contenidos: acordes a las habilidades de cada estudiante y que favorezca el diseño de materiales.
- Permiso a la información; acceso a los recursos educativos mediante distintos dispositivos celulares, *tablets* o computadoras.
- Evaluación y seguimiento al cliente: favorece el seguimiento a los estudiantes en su aprendizaje y permita autoevaluar el proceso de aprendizaje.
- **Feedback**: permiten la retroalimentación para mejorar en su aprendizaje.
- Evaluación: herramientas que permitan evaluaciones mediante actividades orientadas a la solución de problemas.

Los criterios pedagógicos podrían ampliarse, pero Villalonga & Marta-Lozano (2015), de manera práctica consideran tomar en cuenta la sencillez de la aplicación, la usabilidad y accesibilidad, sumado al diseño atractivo, la disponibilidad, la diversidad temática y la adaptabilidad a las necesidades del usuario.

Procedimiento metodológico, didáctico y técnico con el uso de Apps educativas

Para realizar el ejercicio reflexivo de la práctica docente, se utilizó la metodología investigación-acción, la cual permite planear, actuar, observar y reflexionar. En cada etapa se tiene su tiempo para que al finalizar se haga la reflexión y el análisis de acuerdo a los resultados independientemente de ser positivos o negativos; esto permite que el docente tenga herramientas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. En la práctica, el docente debe analizar los resultados obtenidos e identificar las posibles conjeturas, para posteriormente indagar sobre la manera de mejorar su intervención al implementar mejores estrategias; así, va creciendo y preparándose en el campo de la docencia; es decir, la reflexión de la práctica docente como lo refieren Labra, et. al. (2005).

Seguimiento

En la segunda jornada de práctica se realizó la búsqueda e implementación de estrategias mediante el uso de Apps educativas como Kahoot, Educaplay, Mobbyt, WhatsApp; en virtud de que, a partir de la pandemia, los alumnos tuvieron mayor interacción con la tecnología (celulares). Para ello fue necesario indagar sobre las Apps en las que los alumnos pudieran tener acceso con mayor facilidad. Ser docente en tiempos de pandemia implicó indagar sobre formas de implementar estrategias basadas en el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación; asimismo, considerar el contexto del grupo de alumnos para no desaprovechar las oportunidades que algunos de ellos tienen, como es el acceso a internet y adaptarlas para quienes no lo tienen.

Al inicio se realizó el diseño de las fichas de trabajo a partir del programa “Aprende en casa”, aprendizajes clave para la educación integral, el libro para el maestro. En dichas fichas se propuso vincular algunas actividades académicas con el uso de Apps educativas y buscar que tuvieran un carácter innovador, que permitieran al alumno salir del mundo donde sólo es lápiz y papel e interactuar con recursos que motivan su interés. Para realizarlo fue necesario tener claro el propósito y así lograr los aprendizajes.

Se implementaron aplicaciones que atractivas para los niños, en esta experiencia se utilizó Kahoot, Educaplay, entre otras. Martínez (2017), refiere que Kahoot, es una herramienta educativa en la que el profesor puede diseñar y plantear cuestionarios, debates y discusiones, encuestas, exámenes y otras actividades de forma que los alumnos pueden interactuar desde sus dispositivos móviles, para contestar a las preguntas planteadas, en la que además se identifica ser interactiva, dinámica, por tener la posibilidad de incluir imágenes y para los alumnos es atractivo e interesante. Así mismo, Educaplay (MEP, 2022), es un portal en internet, que nos permite generar actividades sencillas y evaluaciones on-line, esta aplicación tiene el plus de que se pueden integrar a otras herramientas en línea, además que se asigna tiempo en cada actividad y muestra la opción de pistas. Es fácil de utilizar, está en español, con una excelente navegabilidad y usabilidad. Para el diseño de actividades en la mayoría de ellas se puede agregar imágenes, audios, de esta forma se adapta al grado escolar que se quiera aplicar; entre las distintas formas incluye crucigramas, relación de columnas, loterías, etc.

Alcance



Figura. 1: Resultados de los alumnos al realizar la actividad en kahoot

Las aplicaciones se implementaron en las asignaturas de Lengua materna español, en esta se trabajó “Las diferencias entre C y Q” (figura 1), donde por medio de kahoot, los alumnos después de observar una imagen tenían que elegir el nombre correspondiente y escribir correctamente. A ellos les pareció una actividad atractiva y divertida, además de que la mayoría los resultados fueron correctos. Después de realizar la actividad expresaron: *“yo lo hice solo”; “nadie me ayudo”; “yo si busqué algunas, porque no sabía cómo se escribía”*; es notorio que la implementación de esta plataforma motiva a los niños a indagar y aprender.

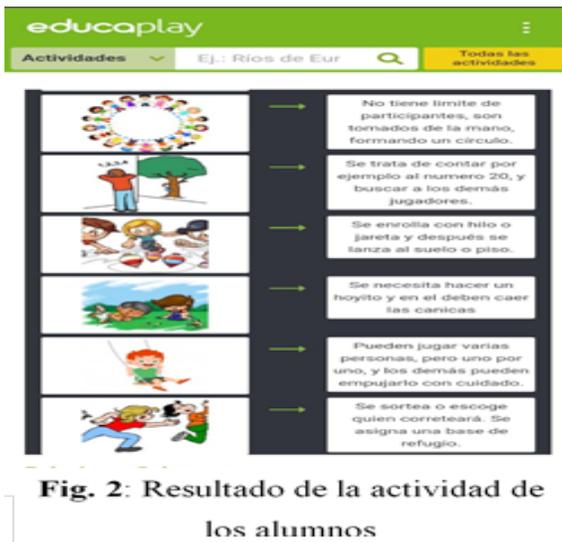


Fig. 2: Resultado de la actividad de los alumnos

Figura 2. Resultados de la actividad de los alumnos

En la misma jornada de práctica se trabajó con la App *Educaplay* en Lengua materna español “Nuestros juegos favoritos” (figura 2), cada uno de los alumnos escribió

su juego tradicional favorito, con información primordial como: título, participantes, material, manera de jugar, posteriormente se compartieron en el grupo de *WhatsApp* de 2° grado, donde los participantes tuvieron que leer los juegos tradicionales. A partir de ellos, se diseñó una actividad en *Educaplay*, esta consistía en leer las características de cada juego que se presentan, para relacionarlo con la imagen o nombre del juego correspondiente. De esta manera se aprovechó el recurso tecnológico para retroalimentación del contenido y también los alumnos al revisar los diversos juegos tradicionales en el grupo de *WhatsApp*, permitió que conocieran las aportaciones de sus demás compañeros y al realizar el juego en *Educaplay* permitió afianzar sus conocimientos entorno al contenido y aprendizaje esperado.



Figura. 3: Contestado por los alumnos

En la asignatura de conocimiento del medio, Bloque III denominada ¿Cómo cambia nuestro medio?, los alumnos investigan sobre las estaciones del año y representaron cada una de ellas, mediante maquetas y carteles. Finalmente, se retroalimenta el tema con un crucigrama (figura 3) diseñado por el docente en formación. Se utiliza la App con el tema “Las estaciones del año”, y se recuperan los conocimientos sobre los cambios de la naturaleza. Para realizarla se consideró que primero el niño lea un enunciado, el cual da la pista de la palabra a escribir en los recuadros (horizontal o vertical), conforme se completan, les aparece el siguiente enunciado. De esta manera los alumnos se mostraron interesados al realizar las actividades de manera diferente, fue notoria la participación, pues entre ellos se motivaban para lograr resultados satisfactorios. William (2011) citado en Canabal et. al. (2017), refiere que la retroalimentación es útil como recurso formativo y debe considerar la calidad de las interacciones entre el profesorado y el alumnado, por lo que resulta de vital importancia revisar ¿cómo se transmite la información?, y ¿cómo el alumnado la recibe? Esto permite al docente realizar ajustes para que el aprendizaje sea

significativo; además de que, a partir de la retroalimentación se generan mejoras para una siguiente ejecución.

Con las aplicaciones utilizadas en Lengua materna y Conocimiento del medio, tuvieron con propósito realizar la retroalimentación del tema. Al finalizar la jornada de práctica se realiza el análisis de la intervención docente, a partir de los resultados obtenidos, así como las opiniones de los alumnos con respecto a las actividades con las ***Apps Educativas***. En los resultados se identifica que el uso de las aplicaciones es viable para retroalimentar los diferentes temas, pues son herramientas que se pueden implementar con diversas temáticas, al ser interactivas resulta de interés para los niños. Asimismo, a partir de conocer las opiniones y ver la alta participación de los alumnos, se considera necesario vincular los contenidos con las ***Apps Educativas***, así como considerar las características de éstas con respecto a la edad de los niños, la temática y el objetivo planteado.

CONCLUSIONES

Después de analizar los resultados de la implementación de ***Kahoot*** y ***Educaplay*** en las estrategias de enseñanza y aprendizaje, es notorio que a los alumnos les resulta interesante poder interactuar con las diferentes herramientas y el docente debe aprovechar los dispositivos con los que cuentan los alumnos. Asimismo, debe conocer las diferentes aplicaciones para diseñar actividades diversas, pues ***Educaplay*** ofrece una gama de ellas que se pueden utilizar al inicio, desarrollo y cierre de la clase, por lo que se concluye que Las ***Apps Educativas*** son herramientas que están diseñadas para afianzar los conocimientos en las diferentes asignaturas y deben considerar criterios pedagógicos vinculadas al currículo, la flexibilidad, retroalimentación y el trabajo colaborativo.

Además, se Facilita el camino para mejorar la enseñanza; si su uso, se condiciona a un plan pedagógico previo, pues se crea un entorno de aprendizaje más personalizado y dinámico.

Las ***Apps*** generan motivación, en virtud de que las nuevas generaciones de estudiantes están más familiarizadas con ellas; por tanto, es menester el uso de ***Apps*** flexibles que promuevan el auto-aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

APEGA, (2020). ***Apps educativas: claves para enseñar y aprender desde el teléfono móvil o la tableta. Asociación de Pedagogos/as e Psicopedagogos/as de Galicia***. <http://www.apega.org/index.php/2020/07/16/apps-educativas-claves-para-ensenar-y-aprender-desde-el-telefono-movil-o-la-tableta/>

Ardila, E. R. (2017). ***Apps educativas como herramienta pedagógica para niños y niñas de segundo grado en el Colegio Sorrento I.E.D.*** Fundación Universitaria Los Libertadores. 14 de junio de 2017. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1285/hamedna2017.pdf?sequence=1>

Arroyo E. (2006). Software educativo y colaborativo para el aprendizaje de la asignatura Tecnología Didáctica I. ***Omnia***, 12 (3), 109-122. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73712305>

Cajo, S. I. A. & Iquise A. M. E, (2020). ***Relación entre el uso de aplicaciones móviles y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del 4to grado del nivel secundario de la I.E.*** Catalina Buendía de Pecho de ICA, año 2020, Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima Perú.

Canabal, C., & Margalef, L. (2017). La retroalimentación: la clave para una evaluación orientada al aprendizaje. ***Revista de Currículo y Formación de Profesorado***, 21 (2), 149-170. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56752038009>

Díaz Q., José A. & Valdés G., M. L. (2020). La pandemia de la COVID 19 y sus implicaciones en la concepción, diseño e instrumentación didáctica de la educación médica superiora cubana. ***MediSur***, 18 (3), 496-506. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2020000300496&lng=es&tln_g=es.

EUROINNOVA. (5 de mayo 2022). La etapa de Educación Primaria. <https://www.euroinnova.mx/blog/educacion-primaria/amp#>

Hamón, E., y Portela, A. (2017). ***Apps educativas como herramientas pedagógicas para niños y niñas de grado segundo en el colegio Sorrento L.E.D.*** [Tesis de grado]. Fundación Universitaria Los Libertadores.

INTEF (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente <https://intef.es/Noticias/marco-comun-de-competencia-digital-docente-septiembre-2017/>

Jaramillo, L. (2017). ***El mobil learning y la educación virtual ubicua***. Eniversidad Tecnológica Equinoccial (UTE), Ecuador. http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje4/4_07_JARAMILLO_Lilian_-_El_Mobil_Learning.pdf

Marquès, P. (2005) ***Evaluación y selección de software educativo***. <http://files.machucatic.webnodees/200000005-e8447e93e8/Inf-art5-Eval%20software%20educativo.doc>

- Martínez G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. Biblioteca Digital Repositorio Académico, 83. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7515/pe%C3%B1a_pma.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Educación Pública. (2022). Guía básica *Educaplay*. <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>
- Monsalve, E. y Valderrama, A. (2016). *Criterios para valorar herramientas TIC para la creación de Recursos Educativos Digitales*. <http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/investigacion/mod/book/tool/print/index.php?id=10437#ch252>
- Monta U. (2020). *Aplicaciones móviles educativas en la enseñanza de Funciones Químicas Inorgánicas para los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa República Federal Suiza, Provincia de Pichincha, D.M.Q, parroquia de Calderón, año lectivo 2019-2020*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22410/1/T-UCE-0010-FIL-1016.pdf>
- Morales, J., Ramírez, N. Vargas, S. y Molina, I., (2018). *Dificultades en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje dentro del Aula de Clase e Influencia de las TIC para Minimizarlas*; En Las TIC, la Innovación en el Aula y sus Impactos en la Educación Superior por J. C. Morales y S. A. Rodríguez-Jerez, pp. 57-82, Universidad Sergio Arboleda, Bogotá, Colombia.
- Nieto, E. y Marqués, P. (2015). La mejora del aprendizaje a través de las nuevas tecnologías y de la implantación del currículo bimodal. Multiárea. *Revista de didáctica*, 7, 7-30. <https://doi.org/10.18239/mard.v0i7.692>
- Salcines-Talledo, I., & González-Fernández, N. (2020). Aplicaciones Educativas en Educación Superior. Estudio sobre su uso en estudiantes y docentes. *Revista De La Facultad De Educación De Albacete*, 35 (1), 15-30. <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1929/1879>
- Ramos Duarte, S., Bouzó, A. y Santiviago, C. (2021). Estrategia de apoyo estudiantil en tiempos de pandemia. Inter-Cambios *Dilemas y Transiciones de la Educación Superior*, 8 (1), 35-44. <https://doi.org/10.29156/inter.8.1.5>
- Universidad Galileo (23 de abril 2020). La importancia de Apps Educativas. Avances tecnológicos, portal Universidad Galileo C. A. Guatemala 2022. <https://www.galileo.edu/trends-innovation/importancia-desarrollo-apps-educativas/>
- Villalonga, C., & Marta-Lozano, C. (2015). Modelo de integración educomunicativa de “apps” móviles para la enseñanza y aprendizaje. *Píxel-Bit*, 46, 137-153