



CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y DEL CONOCIMIENTO

**Influencia del Uso
Didáctico y Actitud
hacia las Apps
Educativas para el
Aprendizaje Móvil**

**XI
CIVTAC**

PONENTE: EDILSON ALVAREZ ALVAREZ

 <http://orcid.org/0000-0001-5955-839X>

 alvaredy@gmail.com



Síntesis curricular:

Mi nombre es: EDILSON ALVAREZ
ALVAREZ

Lic educación Industrial

Mg en gestión de la Tecnología
Educativa- UDES

Mis redes sociales son:



Avances Tecnológicos

- Adaptabilidad digital

Innovación Educativa

- Innovar currículos



Tecnologías Móviles

- Entornos de Aprendizaje

Aprendizaje Móvil

- Enfoques de enseñanza

- Brecha digital
- Desconocimiento del potencial educativo
- Formación Docente
- Políticas Prohibitivas
- Barreras de Acceso



GENERAL

Determinar la influencia las apps educativas para el aprendizaje móvil en educación media.

ESPECÍFICOS

1

Analizar el uso didáctico de las apps educativas para el aprendizaje móvil

2

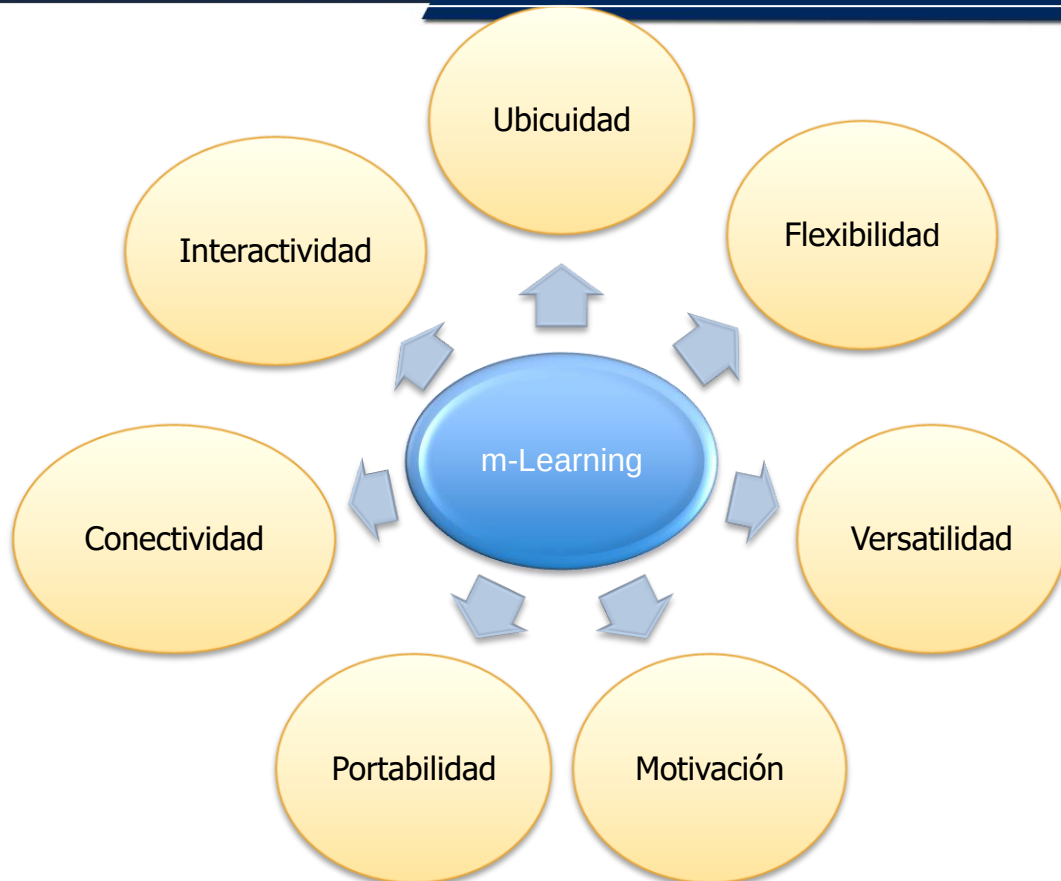
Identificar la actitud frente a las apps educativas para el aprendizaje móvil.

3

Indagar si el uso y la actitud de los estudiantes hacia las apps educativas influyen en el aprendizaje móvil.

- Incursionar en los procesos educativos y en escenarios de la innovación educativa.
- Teorías de aprendizaje relacionadas
- Procesos de innovación pedagógica.
- Competencias digitales





Aprendizaje Móvil

Conjunto de practicas y metodologías de enseñanza y aprendizaje que mediante la tecnología móvil puede producir experiencias significativas (Moreno. 2011)



Las Apps Mediadoras del Aprendizaje

1

MÉTODO

Hipotético-deductivo

PARADIGMA

Positivista

ENFOQUE

Cuantitativo

TIPO

Correlacional-predictivo

DISEÑO

No experimental

2

POBLACIÓN

Estudiantes zona
centro de Boyacá

824

MUESTRA

262**3**

TÉCNICA

ENCUESTA

HERRAMIENTA

ESCALA DE MEDICIÓN
CUESTIONARIO

4

ANÁLISIS

Spss
Jasp

DESCRIPTIVO
CORRELACIONAL

variable	Dimensión	Ítems
Uso	Planificación Motivación Facilitación Evaluación Interactividad	28
Actitud	Cognitivo Afectivo Conductal Opinión	27
Aprendizaje Móvil	Dispositivo móvil Entornos de Aprendizaje Conectividad	24

Validez
de
contenido

Juicio de
expertos

Análisis
Factorial
Exploratorio
(AFA)

Coeficiente
alfa de
Cronbach

Uso =0,82
Actitud =0,86
A móvil= 0,70

Uso =0,81
Actitud =0,90
A móvil= 0,73

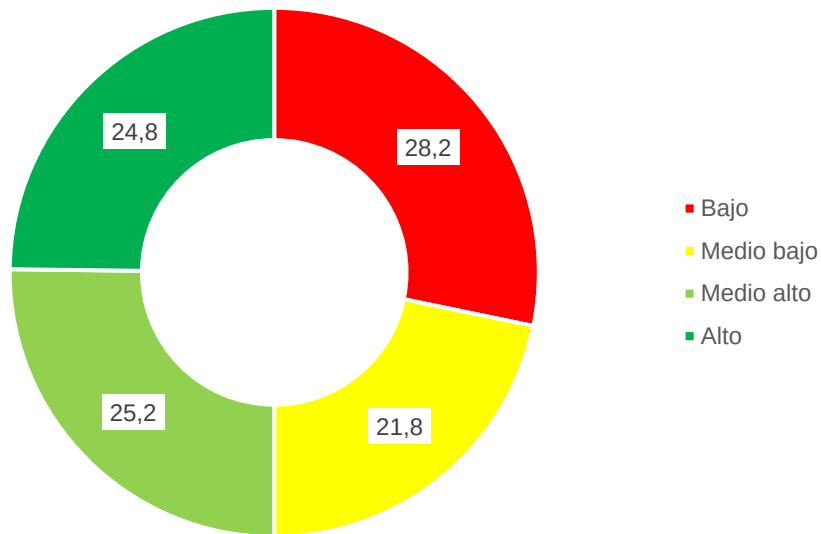
Tabla 1

Baremos de Interpretación

	Escala de Uso Didáctico	Escala de Actitudes	Escala de Aprendizaje Móvil
Mediana	34.500	98.000	20.000
Media	34.439	97.187	20.580
Desviación Estándar	6.941	13.428	4.422
Mínimo	11.000	33.000	5.000
Máximo	56.000	134.000	34.000
Q1	30.000	89.000	18.000
Q2	34.500	98.000	20.000
Q3	39.000	105.000	23.000
Q4	40.000	106.000	24.000

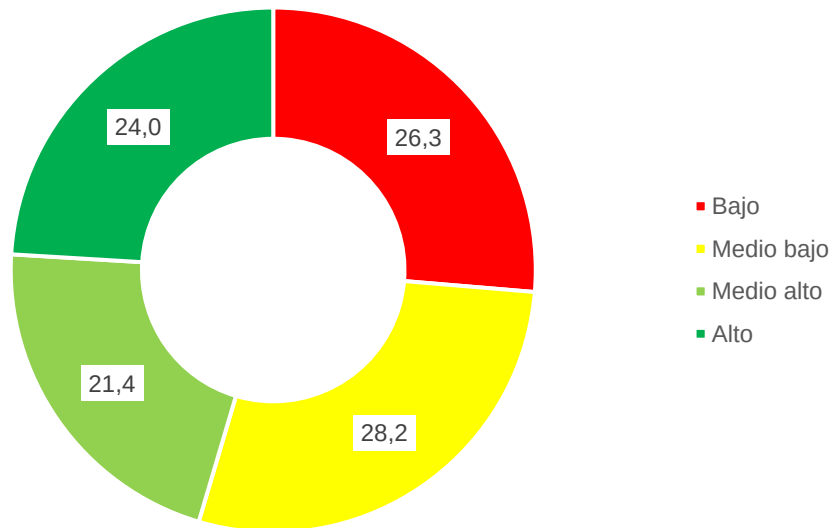


Uso Didáctico de Apps Educativas



mediana	intervalo	Categoría
34.500	32-34	Bajo

Actitudes hacia las Apps Educativas



mediana	intervalo	Categoría
98	90-98	Medio bajo

Aprendizaje Móvil en Educación Media

mediana	intervalo	Categoría
20	19-29	bajo

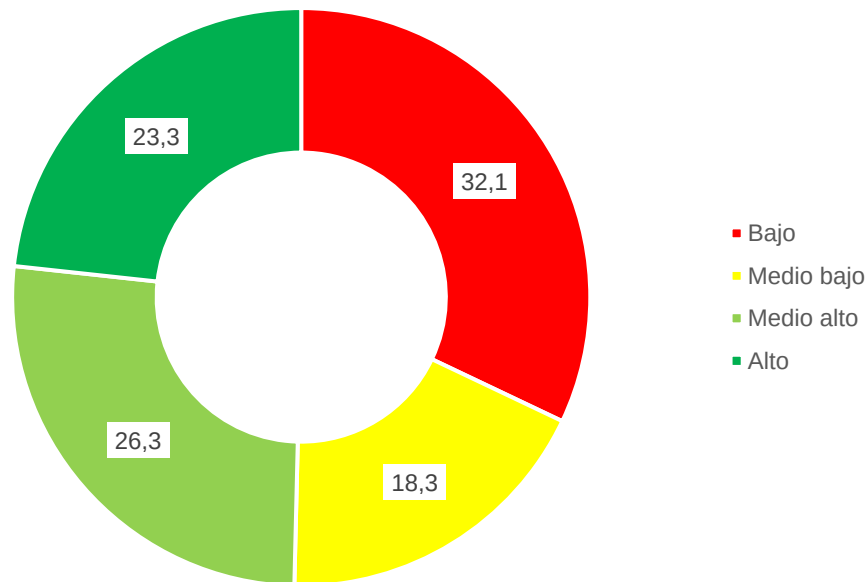


Tabla 2

Matriz de Correlaciones entre Variables.

Variable		Uso	Actitudes	Aprendizaje móvil
1. Uso	M=34.43	—		
	D.E.=6.94	—		
2. Actitudes	M=97.18	.536***	—	
	D.E.=13.42	< .001	—	
3. Aprendizaje Móvil	M=20.58	.425(a)***	.391***	
	D.E.=4.42	< .001	< .001	

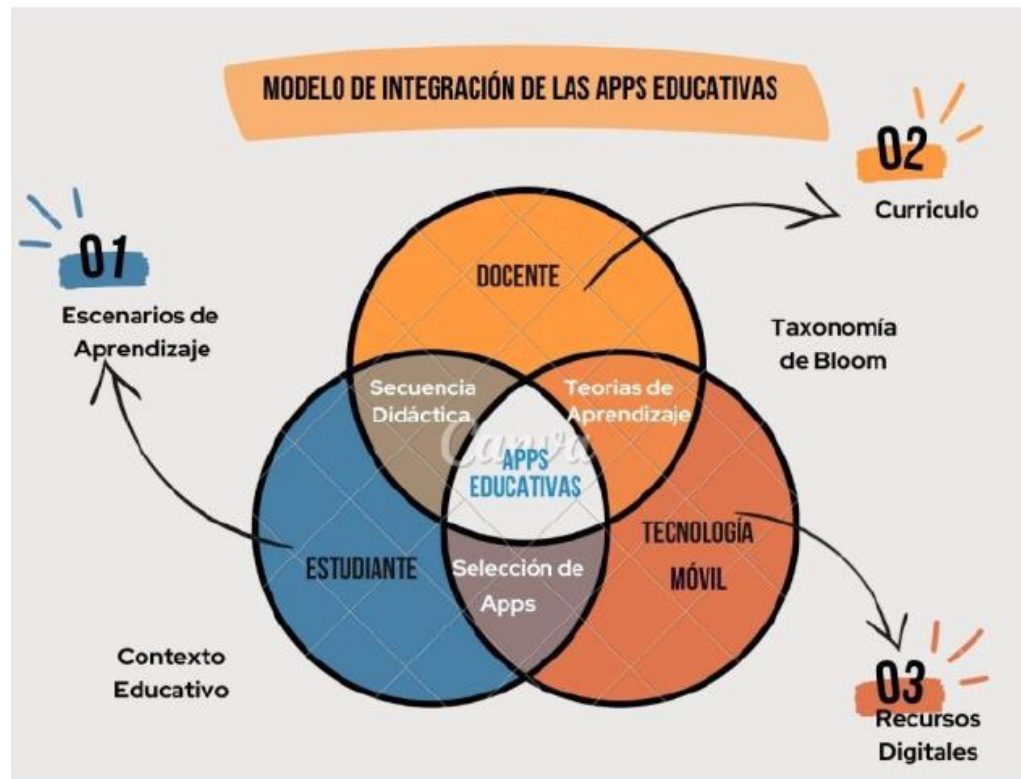
Nota. (a) se usó r de Pearson, pues hubo normalidad en el test Shapiro-Wilk de normalidad bivariada; en los demás casos, se usó Rho de Spearman, pues no hubo normalidad. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$. EL valor superior en cada fila corresponde al estadígrafo y el valor inferior corresponde al p valor, elaboración propia (2023).

Tabla 3

Modelo de regresión lineal del aprendizaje móvil

							Diagnóstico de colinealidad	
Modelo		Und	S.E.	Stan	t	p	Tolerancia	VIF
H₀	(Intercept)	20.580	0.273		75.331	< .001		
H₁	(Intercept)	5.179	1.996		2.595	0.010		
	Uso	0.159	0.044	0.250	3.619	< .001	0.627	1.594
	Actitudes	0.087	0.023	0.263	3.844	< .001	0.638	1.568

Nota. VD: aprendizaje móvil. Und: No estandarizado; SE: Error estándar; Stan: valor estandarizado. Test de ANOVA del modelo: $F=19.55$, $p<.001$. $RMSE=3.902$. $R=.483$, $R^2=.233$, R^2 Ajustado=.221. Elaboración propia (2023)



Nota. Elaboración propia a partir de koole (2009).

Acciones	Apps	Funciones
Recordar: buscar encontrar	Wibbu	Juego interactivo que presentan retos que implican el uso del inglés para interactuar con otros personajes y enfrentarse a sus enemigos, incluyendo especialmente construcción de oraciones
	Memrise	Memrise utiliza técnicas de repetición espaciada y visualización para ayudarte a aprender vocabulario en inglés. Ofrece cursos creados por la comunidad y cubre una amplia gama de temas
	Anki	Aunque originalmente es una aplicación de tarjetas de memoria, Anki se utiliza ampliamente para crear mazos de tarjetas para aprender y repasar vocabulario en inglés.

1

La conectividad a internet , el diseño de escenarios de aprendizaje móvil, la alfabetización digital son aspectos mas relevantes que deben ser abordados para eliminar la brecha digital.

2

Es importante abordar las preocupaciones relacionadas con las distracciones y la dependencia tecnológica, y garantizar un equilibrio adecuado entre el aprendizaje individualizado y las interacciones sociales.

3

Se puede afirmar que las actitudes de los alumnos hacia las apps son favorables debido a que consideran que su uso, dentro del aula y fuera de ella, aportan en su aprendizaje. El uso y la actitud influyen en el aprendizaje móvil.

4

Generar políticas publicas con modelos flexibles y adaptables a las dinámicas con las que evolucionan las TIC.

5

Se requiere capacitación de los docentes en la utilización del Mobile Learning y la adquisición de competencias de adaptabilidad a los cambios que demanda la innovación tecnológica.

Gracias!

Alguna Pregunta?

Me puedes contactar a través de:
alvaredy@Gmail.com

- Avello Martinez, R., & M. Duarte, J. (2016). Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learnig: claves para su implementacion efectiva. *Estudios pedagógicos*, 271-282.
- Bravino, L., & Margaria, O. (2014). Dispositivos móviles: Una experiencia en el aula de matemática financiera. *Congreso Iberoamericano de cienncia, tecnología, innovación y educación*, 84-978.
- Campanario, J., & Moya, A. (1999). ¿como enseñar ciencias?. Principales tendencias y propuestas. *Enseñanza de las ciencias.*, 17(2), 179-192.
- López Garcia, M., & Morcillo Ortega, J. (2007). Las tics en la en la enseñanza de la biología en la educación secundaria: Laboratorios Virtuales. *Revista electrónica de enseñanza de las ciencias.*, 562-567.
- Martínez, D., & Salazar, C. (2018). Impacto de las aplicaciones móviles en Colombia a nivel salud, educación y trabajo. 2-7.
- MEN. (2009). *El ideal educativo del siglo XX*. Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-209856.html>
- Oppenheimer, A. (2014). *crear o morir*. Miami.
- Pozo Municio, J., & Gómez Crespo, M. (1999). Aprender a enseñar ciencias. Del conocimiento cotidiano al conocimiento científico. Madrid: Morata.
- Rivero Panaque, C., Soria Valencia, E., & Turpo Gebera, O. (s.f.). Aprendizaje móvil en matemáticas,.
- Vidal, M., & Gavilondo Mariño, X. (2015). Aprendizaje Móvil. *Educación médica superior.*, 29.