



INSTITUTO SUPERIOR DE FORMACIÓN DOCENTE SALOMÉ UREÑA

Vicerrectoría de Investigación y Postgrado

Dirección de Investigación

Proyectos de Innovación Docente

Recinto	Emilio Prud'Homme - EPH
Nombre/s completo/s participante/s	José Luis Escalante Jiménez
Email/s	jose.escalante@isfodosu.edu.do
Nombre del PID	Cronotopo: aprendiendo literatura desde el celular móvil
Línea de actuación	Elaboración de recursos de aprendizaje
Código	PID-22-INNV001

Memoria Final de Resultados

Cronotopo: aprendiendo literatura desde el celular móvil

Cronotope: learning literature from your mobile phone

Resumen

El aprendizaje de las humanidades desde el texto impreso ha perdido interés en los estudiantes. Es una situación que tiene sus causas principalmente por la influencia y desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Pues, el estudiante en la actualidad dedica un mayor tiempo durante su proceso de formación al contacto con herramientas y plataformas digitales. Se observa que el alumno se distancia del texto impreso y los contenidos de aprendizaje en este formato les resultan menos atractivos para estudiar.

En el contexto literario lo anteriormente expuesto se evidencia con mayor frecuencia, ya que, en esta área o género, la lectura y el texto impreso son la técnica y recurso esencial para la adquisición de los conocimientos. Sin embargo, el estudiante actual requiere y exige una mayor diversidad de recursos didácticos para mantener el interés en el aprendizaje. Con esta generación de estudiantes para hacer más asequible la apreciación literaria se necesita cambiar el modelo tradicional de la enseñanza de esta.

Por tal razón, con el presente proyecto de innovación se diseñó e implementó en el Recinto Emilio Prud'Homme una aplicación digital (*Cronotopo*) para que el alumno desde su celular inteligente pueda estudiar literatura. Esta aplicación se descarga en Play Store y es de acceso libre. Los resultados demuestran que es factible utilizar este recurso didáctico desde el celular móvil, porque propicia la retroalimentación de los temas estudiados y la autoevaluación de los aprendizajes, de una manera lúdica y flexible.

Palabras clave: *Objeto de aprendizaje; literatura; tecnología educativa; aprendizaje online; aplicaciones móviles.*

Abstract:

Learning the humanities from printed text has lost interest among students. It is a situation that has its causes mainly due to the influence and development of new information and communication technologies (ICT). Well, the student currently spends more time during his training process in contact with digital tools and platforms. It is observed that the student distances himself from the printed text and the learning contents in this format are less attractive to study.

In the literary context, the above is evident more frequently, since, in this area or genre, reading and the printed text are the essential technique and resource for the acquisition of knowledge. However, today's student requires and demands a greater diversity of teaching resources to maintain interest in learning. With this generation of students, to make the appreciation of literature more accessible, the traditional model of its teaching needs to be changed.

For this reason, with this innovation project, a digital application (Cronotopo) was designed and implemented at the Emilio Prud'Homme Campus so that the student can study literature from their smart cell phone. This application is downloaded from the play store and is free to access. The results show that it is feasible to use this teaching resource from the mobile phone, because it provides feedback on the topics studied and self-assessment of learning, in a playful and flexible way.

Keywords: Learning object; literature; Educative technology; online learning; mobile apps.

I. Introducción

Las plataformas educativas y aplicaciones móviles por las facilidades que proporcionan para estudiar se insertan en los ambientes de aprendizajes de una manera vertiginosa. Se puede inferir que el estudiante ha podido adaptar un hábito de estudio más autónomo y autorregulado por medio de estos recursos digitales. En ese sentido, Ramírez y García (2017) sostienen que el aprendizaje en dispositivos móviles ha ido cambiando la manera de estudiar entre los alumnos más jóvenes y que este recurso puede generar aprendizajes significativos por las facilidades de la conectividad ubicua y el acceso a grandes informaciones y herramientas digitales.

Otras investigaciones indican que el aprendizaje con dispositivo móviles puede traer a los estudiantes grandes beneficios, como el acceso a la información de una manera más rápidas,

recursos y aplicaciones adaptadas a las necesidades del alumno (Vilamajor y Esteve, 2016), porque casi o más del 70% de la población mundial tiene un teléfono celular inteligente que propicia realizar varios procesos, en el cual, el aprendizaje es uno de ellos. (Vique, 2019).

De igual manera, García y Mesa (2019) con su proyecto muestran que el dispositivo móvil para el aprendizaje tiene mucha influencia en los estudiantes, porque el 100% de la población intervenida tenían un celular, usaban aplicaciones, redes sociales y el 95% utilizan aplicaciones digitales como refuerzo de educativo y que, esta metodología didáctica puede crear aprendizajes en los estudiantes.

Pues, el uso de aplicaciones móviles con sentido educativo se puede aprovechar para acercar el aprendizaje a los estudiantes de manera dinámica y a sus ritmos de aprendizaje. La mayoría de los proyectos desarrollados con aplicaciones móviles en el ambiente educativo evidencian un impacto positivo en el aula, tanto en el rendimiento y la motivación, como en las actitudes para estudiar. Además, con las herramientas digitales se ha transformado la manera de estudiar en casi todos los contextos educativos. (Rodríguez, et al., 2021, Morales Navarro, 2023).

De manera que, el teléfono móvil cumple muchas funciones de innovación para sus usuarios. El desarrollo de aplicaciones para este dispositivo se ha disparado en los últimos años. Además, el teléfono móvil ha trascendido la comunicación oral hacia el ocio, negocios, salud, educación, etc. Por tanto, es una necesidad integrar este dispositivo a la docencia con aplicaciones educativas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes de manera más dinámica y autónoma. (Wuchi Delgado, 2020)

En este orden, en el recinto Emilio Prud'Homme (EPH) se diseñó e implementó una aplicación digital (*Cronotopo*) para que los estudiantes se autoevalúen al final de cada clase. La aplicación está disponible en play store y es de acceso libre. La herramienta tiene un diseño de juegos, lecturas de textos complementarios y un sistema de verificación de resultados.

Los estudiantes pudieron utilizar la aplicación en el desarrollo de dos asignaturas (Análisis de la obra literaria e historia de la lengua española) durante el año formativo 2023. Unos 45 estudiantes accedieron a la aplicación para usarla como recurso didáctico desde sus celulares móviles. Los resultados fueron favorables para integrar esta herramienta al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del ISFODOSU.

Para conocer la percepción de los estudiantes con la aplicación y el proyecto de innovación desarrollado se aplicó un instrumento ad hoc con 18 ítems con escala de estimación adverbial.

Casi en su totalidad, los estudiantes entienden que la aplicación y el aprendizaje con el celular móvil es favorable en el ambiente educativo.

Para orientar el diseño e implementación de la aplicación cronotopo se partió de los siguientes objetivos:

Desarrollar una aplicación educativa para el estudio de la literatura

Aplicar una herramienta educativa de creación propia con el teléfono móvil para la enseñanza aprendizaje de la literatura

Evaluar los aprendizajes de los estudiantes de literatura con el uso de una aplicación educativa de creación propia

II. Herramientas, Recursos Utilizados y Metodología Aplicada.

Para desarrollar el proyecto de innovación se utilizó la herramienta diseñada (Cronotopo) en el Recinto Emilio Prud'Homme. El uso de la aplicación se implementó de manera paralela con las asignaturas análisis de la obra literaria e historia de la lengua española. Los estudiantes tenían la herramienta en sus celulares como recurso didáctico para la retroalimentación y autoevaluación y medir los aprendizajes de las diferentes unidades (*Ver anexo*). Al final de las clases entraban a la aplicación para leer textos o artículos resumidos de los contenidos desarrollados y luego se autoevaluaban en la misma herramienta. Los resultados obtenidos en el juego con la aplicación los compartían con sus compañeros y el docente.

Para evaluar la aceptación y aportes de la aplicación se diseñó un instrumento ad. hoc. con 18 ítems distribuidos en cinco dimensiones. El instrumento se aplicó al final del ciclo de las asignaturas. El uso de la aplicación fue el recurso principal del presente proyecto de innovación.

III. Resultados obtenidos, con valoración y metaevaluación de estos

I. Resultados de evaluación de la factibilidad de la aplicación (Percepción de los docentes) (Sólo se presentan algunas preguntas del instrumento aplicado a los estudiantes para recoger sus consideraciones en el uso de la aplicación-El instrumento tuvo 18 ítems)

Tabla 1
Género y plan de estudio de los estudiantes

Género	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa
Hombra	10	22.2
Mujer	35	77.8
Lic. Lengua y literatura	31	68
Lic. Primaria segundo ciclo	14	22
Total de estudiantes del proyecto	45	100 (Género y plan de estudio)

Tabla 2
Recursos tecnológicos de los estudiantes para usar la aplicación desarrollada

Preguntas	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa
Posesión de celular	45	100
Acceso a internet en la casa y la universidad	45	100
Total	45	100

Como se puede observar en la tabla anterior, los estudiantes en su totalidad poseen celular móvil y acceso a internet, por lo que, es posible utilizar aplicaciones tecnológicas con estos estudiantes.

Tabla 3

Utilizar la aplicación Cronotopo como recurso didáctico me ayudó a comprender los contenidos de la asignatura.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	18	40.0	40.0	40.0
	De acuerdo	22	48.9	48.9	88.9
	En desacuerdo	4	8.9	8.9	97.8
	Totalmente en desacuerdo	1	2.2	2.2	100.0

Total	45	100.0	100.0	
-------	----	-------	-------	--

Como se puede observar en la tabla 3, los estudiantes en su mayoría están en totalmente de acuerdo (40%) y de acuerdo (48%) en que la aplicación les ayudó a comprender los contenidos de las asignaturas.

Tabla 4

La aplicación Cronotopo me ayudó a repasar las tareas educativas de manera más sencilla

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	21	46.7	46.7	46.7
	De acuerdo	19	42.2	42.2	88.9
	En desacuerdo	4	8.9	8.9	97.8
	Totalmente en desacuerdo	1	2.2	2.2	100.0
	Total	45	100.0	100.0	

En esta pregunta los estudiantes entendieron en totalmente de acuerdo con un 46% que esta aplicación les ayudó a repasar los temas de las asignaturas de manera más sencilla. De acuerdo un 42%, sólo 8% estuvo en desacuerdo.

Tabla 5

Se facilita la comprensión de los textos literarios por medio de la aplicación Cronotopo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	11	24.4	24.4	24.4
	De acuerdo	27	60.0	60.0	84.4
	En desacuerdo	6	13.3	13.3	97.8
	Totalmente en desacuerdo	1	2.2	2.2	100.0
	Total	45	100.0	100.0	

En esta tabla se muestra que los estudiantes en un 60% estuvieron de acuerdo que la aplicación facilita la comprensión de los textos literarios. Si suma esta escala de acuerdo y totalmente de acuerdo, las consideraciones de los estudiantes están en un 84% de aceptación.

Tabla 6
Una de la fortaleza de estudiar con Cronotopo en el celular móvil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Acceder en cualquier momento a una consulta	11	24.4	24.4	24.4
	Estudiar los contenidos de los temas	6	13.3	13.3	37.8
	Me divierto mientras aprendo	23	51.1	51.1	88.9
	Organización de la información	5	11.1	11.1	100.0
	Total	45	100.0	100.0	

En esta pregunta las frecuencias más representativas fueron aprender mientras se divierten con la aplicación con un 51% y un 11% para acceder en cualquier momento a consultar los contenidos.

Tabla 7
Recomendaría estudiar literatura con la aplicación Cronotopo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	11	24.4	24.4	24.4
	De acuerdo	32	71.1	71.1	95.6
	En desacuerdo	2	4.4	4.4	100.0
	Total	45	100.0	100.0	

Como se observa, en esta pregunta en un 71% los estudiantes están de acuerdo en recomendar esta aplicación para estudiar literatura. También un 24% entiende en su totalidad que esta aplicación se puede recomendar para estudiar literatura, lo que, con estas dos escalas se acumula un porcentaje de un 95%.

En sentido general, con estas muestras de preguntas del instrumento se evidencia la aceptación de los estudiantes para usar la aplicación en como recurso didáctico, ya que les ayuda a comprender de manera más fácil los textos y temas de las asignaturas.

II. Dimensiones fuertes de la implementación de la aplicación

La aplicación facilita la retroalimentación y autoevaluación de los contenidos de las asignaturas de manera fácil con el celular móvil. También los estudiantes pueden aprender jugando y consultar los temas de la unidad en cualquier momento para ir midiendo sus aprendizajes.

III. Dimensiones débiles de la implementación de la aplicación

El uso de aplicaciones digitales depende de la red de internet y su calidad, por tanto, en algunas ocasiones se limita su implementación en las clases. También, el servidor de alojamiento de la aplicación pueden presentar inconvenientes para el funcionamiento de la herramienta.

En el transcurso del uso de la aplicación se presentaron algunos inconvenientes: fallos para registros, fallos en la estructura de ingeniería y de conexión con el servidor. Estos inconvenientes se fueron solucionando con reportes al ingeniero informático responsables, Ronald Mirabal. Estos fallos para el funcionamiento de la aplicación ayudaron para su actualización y mejora. Gracias a estas mejoras y actualizaciones se puede descargar de Play Store sin inconvenientes.

IV. Conclusiones y posibilidades de generalización de la experiencia

Con el desarrollo y aplicación de este recurso digital didáctico se puede concluir que los docentes también pueden integrar objetos de aprendizajes de creación propia para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Asimismo, las asignaturas de literaria y del área de humanidades se pueden enseñar de manera más dinámica por medio de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Se puede acercar al estudiante a la literatura por medio de herramientas lúdicas con el celular móvil. También, el estudiante tiene la oportunidad de evaluarse de manera formativa en el mismo momento de sus aprendizajes.

Igualmente, para enseñar en estos tiempos del desarrollo tecnológico es un reto, porque el estudiante exige más dinamismo en los procesos educativos.

Por tanto, esta aplicación queda a disposición de otros docentes que deseen implementarla como objeto de aprendizaje en el ISFODOSU.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Alvarez-Gamboa, C y Saenz-Santamaria, E. (2022). Construcción de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) con Realidad Aumentada (RA), Para Mejorar las Competencias Científicas de las Ciencias Naturales en los Estudiantes de Grado Sexto. Universidad de Santander. doi: <http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.13v.1i.209>
- Flores del Castillo, E. Y., & Portal Valdivia, C. de las M. (2023). Dispositivos móviles en el aula: experiencias para la enseñanza en la Universidad de Sancti Spíritus. Revista Referencia Pedagógica, 11(2), 431–442. Recuperado a partir de <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/356>
- García, I. C., y Mesa, M. L. C. (2019). Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles como refuerzo educativo. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 2(1),25-31. <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/77>
- Martínez, B. et. al. (2022). Aplicación de un entorno de aprendizaje interactivo adaptable a las necesidades del estudiante. UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA. <https://acortar.link/ONsYjX>
- Morales Navarro D. (2023). Aprendizaje digital móvil en la educación médica actual. Rev haban cienc méd [Internet]. 2023 [citado];22(3):e4597; Disponible en: <http://www.revhabanera.sld.cu/index.php/rhab/article/view/4597>
- Morales Navarro D. Aprendizaje digital móvil en la educación médica actual. Rev haban cienc méd [Internet]. 2023 [citado];22(3):e4597; Disponible en: <http://www.revhabanera.sld.cu/index.php/rhab/article/view/4597>
- Otero-Escobar, A. D., SuárezJasso, E., & Ostos-Cruz, C. E. (2023). Aplicación móvil como herramienta de motivación en el aprendizaje de matemáticas a través de juegos en educación básica. Interconectando Saberes, (16), 11-18. <https://doi.org/10.25009/is.v0i16.2793> Recibido: 8 de marzo de 2023 Aceptado: 5 de septiembre de 2023 Publicado: 15 de septiembre de 2023.
- Ramírez-Montoya, M. S., y García-Peñalvo, F. J. (2017). La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y en el aprendizaje. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 20(2), 29-47. doi:10.5944/ried.20.2.18884
- Rodríguez Cubillo, M. D. R., Castillo, H. D., y Arteaga Martínez, B. P. (2021). El uso de aplicaciones móviles en el aprendizaje de las matemáticas: una revisión sistemática. Ensayos: revista de la Escuela Universitaria de Formación del Profesorado de Albacete. <https://hdl.handle.net/11162/211574>
- Tolentino, C. M. et. al. (2023) Revisión Sistemática: Gamificación en aplicaciones móviles para la educación. Universidad César Vallejo, Trujillo, La Libertad 13001, Perú. file:///C:/Users/escal/OneDrive/Escritorio/out.pdf
- Vilamajor Uriz, M., y Esteve-Mon, F. M. (2016). Dispositivos móviles y aprendizaje cooperativo: Diseño de una intervención con dispositivos móviles en un entorno de aprendizaje cooperativo en la etapa de Educación Primaria. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (58), a350. <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.58.833>

Vique, R. R. (2019). Métodos para el desarrollo de aplicaciones móviles. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/464/1/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles.pdf

Wuchi Delgado, S. S. (2020) La importancia del diseño en aplicaciones móviles educativas para jóvenes y adultos. <https://hdl.handle.net/20.500.12637/346>