

GUÍA DEL USUARIO APLICACIÓN MÓVIL EDUCATIVA EPC2_La Sociedad del Conocimiento

RECURSO TECNOLÓGICO PARA EL APRENDIZAJE

DE LA ASIGNATURA DE EDUCACION PARA LA

CIUDADANIA DEL SEGUNDO AÑO DE

BACHILLERATO

Elaborado por: Eduardo Morejón González

Versión: 1.0

Fecha Actualización: agosto 2020

TABLA DE CONTENIDO

1.	INTRODUCCION	2
	REQUERINALENTOS	2
11.	REQUERIMIENTOS	2
III.	INSTALACIÓN	2
IV.	USO DE LA APLICACIÓN	2
V.	ASPECTOS PEDAGÓGICOS DE LA APP	2
VI.	CONSIDERACIONES FINALES	2

I. INTRODUCCION

El uso de dispositivos móviles en la actualidad se ha transformado en un recurso hasta cierto punto indispensable en nuestras actividades diarias, en el ámbito educativo es necesario la implementación de nuevos procesos de aprendizaje amigables, autónomos, creativos, es decir, es una redefinición de los modelos educativos tradiciones.

La aplicación fue diseñada como un recurso tecnológico digital para fortalecer el aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía del Segundo Año de Bachillerato específicamente a la unidad didáctica "Ciudadanía y Derecho".

Esta App contribuye positivamente al proceso de aprendizaje en modalidad de estudios presencial como en el proceso educativo que se aplica en la actualidad por la emergencia sanitaria mundial del COVID19, ya que implementa la gamificación como estrategia de aprendizaje, puesto que la aplicación incorpora juegos como: juego de memoria, tu voz mundial, juego del conocimiento, que facilitan el acceso a la información y permiten generar conocimiento en el usuario.

La App educativa EPC2-La Sociedad el Conocimiento como herramienta TIC incorpora un software para dispositivos móviles Android que facilita el acceso a la información desde cualquier lugar, tiempo y espacio, adaptándose al hardware (dispositivo móvil) con el que cuente el usuario permitiendo un aprendizaje flexible en el usuario.

Este guía proporciona requerimientos para el uso de la App y la descripción de los aspectos pedagógicos para su utilización como un recurso tecnológico cuya finalidad es de brindar al usuario una herramienta que asegure el uso correcto de la aplicación.

II. REQUERIMIENTOS

La aplicación está desarrollada en un lenguaje de programación visual JAVA SCRIP, diseñado para la utilización en dispositivos móviles con sistema operativo ANDROID por lo que se recomienda los siguientes requerimientos mínimos para su funcionamiento:

- Pantalla Táctil: 5.5", 720 x 1480 pixels
- Procesador: Exynos 7580 1.5GHz / Snapdragon 615 1.4GHz.
- RAM: 1GB.
- Almacenamiento: 10 Mb para la Aplicación, 60 Mb para descargas
 PDF (opcional).
- Sistema Operativo: Android 8.0
- Conectividad: Acceso a Internet (Wifi o Datos).
- Uso de Internet: Mínimo solo para descarga de aplicativo, texto y envió de mensajes por la plataforma WhatsApp.

III. INSTALACIÓN

Una vez que se descarga el archivo EPC2.APK en el teléfono inteligente, al iniciar la instalación debes activar la opción "permitir la instalación de aplicaciones de fuentes alternativas/desconocidas", para continuar con la instalación.

Si no te permite realizar la instalación debes seguir estas indicaciones:

En la mayoría de los teléfonos Android, debes presionar el icono de engranaje para ingresar a Configuración (figura1), luego busca Seguridad (figura2) y desplázate hacia abajo, a Fuentes desconocidas (figura3). Toca para Permitir o No permitir la instalación de aplicaciones de fuentes alternativas, y toca Aceptar si es que aparece algún cuadro que pida tu confirmación.



Figura 1 Icono de engranaje para ingresar a Configuración

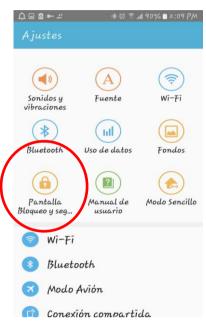


Figura2 Icono de Seguridad

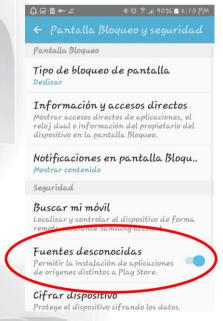


Figura3 Activar permitir fuentes desconocidas

Una vez que la aplicación se ha instalado correctamente es preciso ubicar el ícono ejecutable de la aplicación descargada, para asegurarse que se encuentra instalada correctamente (como se muestra en la Figura 4). Para hacer uso de la aplicación EPC2, sólo es necesario tocar el icono de la aplicación para abrirla y empezar a trabajar con ella.



Figura4 Pantalla en el teléfono que muestra el ícono de la aplicación EPC2_La Sociedad del Conocimiento

IV. USO DE LA APLICACIÓN

Al ubicar el ícono de la aplicación **EPC2** en el menú de aplicaciones o en la pantalla del teléfono presionar sobre la aplicación para que se inicie de manera automática.

La App inicia con una pantalla que muestra el nombre de la aplicación y el proceso "INICIANDO" mientras espera para la carga de la app (Figura5).



Figura5 Pantalla de inicio App-EPC2

Una vez terminado el tiempo de INICIALIZACION se muestra el MENU PRINCIPAL **(Figura6)** de la App, para ingresar pulsa en la imagen o texto de opciones al JUEGO que desees empezar.

Te recomendamos seguir el orden del menú principal y al concluir cada juego continuar con el siguiente.

Figura 6 Menú principal App-EPC2

JUEGO DE MEMORIA



Figura7 Opción Juego de Memoria App-EPC2

Presiona en la imagen o el botón "JUEGO DE MEMORIA" (Figura7) para desplegar la pantalla de indicaciones generales (Figura8) sobre los conocimientos adquirir, se describe las insignias a ganar al finalizar toda la aplicación.

Presiona en el botón "INICIAR MEMOGRAMA" (Figura8) para desplegar la primera pantalla de los 8 contenidos con los temas específicos de la asignatura Educación para la Ciudadanía (Figura9), te recomendamos memorizar la información e imágenes pues te servirán para los próximos juegos.

MENÚ PRINCIPAL **MENÚ PRINCIPAL** go de Memoria te permitirá CONOCER sobre temas de Ciudadanía y Derechos.... EMPODÉRATE DE LOS CONOCIMIENTOS MEMORIZA **NUEVOS QUE VAS APRENDER** ...Recuerda el CONOCIMIENTO que obtengas lurante todos los juegos te representaran según la Insignia que ganes al finalizar EL JUEGO DEL CONOCIMIENTO... Insignias logros a ganar al finalizar la IGUALDAD NATURAL DE LAS PERSONAS En derecho, la igualdad es un principio que reconoce a todos los ciudadanos los mismos aplicación. DIVINE DEL CONOCIMIENTO derechos, sin discriminación EGENDARIO DEI GUARDIAN DEL CONOCIMIENTO **INICIAR MEMOGRAMA** SIGUIENTE ATRAS

Figura8 Pantalla Indicaciones Juego de Memoria App-EPC2

Figura9 Pantalla 1 de 8 Contenidos Juego de Memoria App-EPC2

Página | 2

Imágenes a memorizar.

Información

recomendada a memorizar.

Al finalizar las 8 pantallas de contenidos te mostrará la pantalla de INSTRUCCIONES (Figura10) con la opción de iniciar el juego, al presionar "A JUGAR..." aparecerá la pantalla del juego que consiste en buscar la pareja de imágenes en el menor tiempo posible (Figura11).



Figura 10 Pantalla de Instrucciones Juego de Memoria App-EPC2

Figura11 Pantalla Juego MEMOGRAMA App-EPC2

TU VOZ MUNDIAL



Figura12 Opción Tu Voz Mundial App-EPC2

Presiona en la imagen o el botón "TU VOZ MUNDIAL" (Figura12) para desplegar la pantalla de indicaciones generales (Figura13) de la función del traductor e instrucciones sobre el uso del mismo, cuenta con un botón de "INICIAR TRADUCTOR" el cual ejecutara la pantalla de la aplicación para realizar la traducción correspondiente de la aplicación Tu Voz Mundial, puedes compartir tus traducciones mediante mensajes en WhatsApp a cualquier contacto que desees.



Figura 12 Pantalla de Instrucciones Tu Voz Mundial App-EPC2

Figura13 Pantalla Traductor Tu Voz Mundial App-EPC2

JUEGO DEL CONOCIMIENTO



Figura 14 Opción Juego del Conocimiento App-EPC2

Presiona en la imagen o el botón "JUEGO DEL CONOCIMIENTO" (Figura 14) para desplegar la pantalla de indicaciones generales (Figura 15) sobre los conocimientos adquiridos en los: "Juego de Memoria y Tu Voz Mundial", se describe las insignias a ganar al finalizar el juego del conocimiento.

Presiona en el botón "INICIAR TEST" (Figura 15)" para desplegar la pantalla con la primera pregunta (Figura 16) de 20 totales con opciones de respuesta A-B-C-D de los temas específicos de la asignatura.



Conocimiento App-EPC2

Conocimiento App-EPC2

Una vez contestado las 20 preguntas presiona en "Finalizar Test" para obtener los resultados de las preguntas acertadas y la INSIGNIA ganada de acuerdo al número de preguntas correctas (Figuras17,18,19,20), puedes compartir tus logros mediante mensajes en WhatsApp a cualquier contacto que desees, además de descargar el texto del estudiante de E.P.C. 2do Bachillerato.



Figura 17 Pantalla resultado 18-20 Aciertos Juego del Conocimiento App-EPC2

Figura 18 Pantalla resultado 16-17 Aciertos Juego del Conocimiento App-EPC2



Figura 19 Pantalla resultado 14-15 Aciertos Juego del Conocimiento App-EPC2

Figura20 Pantalla resultado 0-13 Aciertos Juego del Conocimiento App-EPC2

V. ASPECTOS PEDAGÓGICOS DE LA APP

El contenido pedagógico que contiene la App educativa **EPC2-La Sociedad el Conocimiento** están definidos en los siguientes parámetros:

- Selección de las temáticas que integran el contenido de la App.
- Planteamiento de la estrategia metodológica del contenido de la App.

1. Selección de las temáticas que integran el contenido de la App.

Las temáticas de la App esta fundamentas en el Currículo del Ministerio de Educación 2016 del Ecuador, específicamente en el área de Ciencias Sociales, así como también el texto del estudiante del MINEDUC 2018 en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, para el segundo año de bachillerato detallada de la siguiente manera:

Temáticas de la App educativa "EPC2-La Sociedad el Conocimiento".

loque Curricular
Ciudadanía y Derechos

2. Planteamiento de la estrategia metodológica del contenido de la App.

El planteamiento de la metodología del contenido de la App está fundamentado en la teoría constructivista con métodos de enseñanza de Memorización e Inteligencias en desarrollo, aplicadas con la metodología basada en la gamificación.

El esquema del desarrollo de las estrategias metodológicas basada en gamificación contiene la siguiente estructura:



Estrategia metodológica "Juego de Memoria" para el desarrollo del contenido de la App.

Estrategia		JUEGO DEL CONOCIMIENTO
Contexto	S	egundo año de bachillerato
Contenidos de	a C	Ciudadanía y Derechos
asignatura de EPC		
Objetivo	F	ortalecer los conocimientos adquiridos a través
	C	lel juego de preguntas y respuestas.
Tiempo	С	Definido por el usuario.
Resumen	L	os conocimientos adquiridos en el juego de
	n	nemoria y tu voz mundial serán evaluados
	n	nediante 20 preguntas.
	E	xisten tres niveles de logros que serán reflejados
	С	ıl finalizar el juego, esto permitirá alcanzar
	ir	nsignias que representaran el nivel de
	С	conocimiento adquirido de acuerdo al número
	C	le preguntas acertadas.
	E	I usuario podrá compartir los logros de
1	C	conocimiento alcanzados en el juego y
	þ	prepararse para el próximo reto del
	С	conocimiento.
Resultados	•	Capacidad para dominar materiales
	С	lesconocidos.
	•	Desarrollo del conocimiento físico y lógico.
	•	Habilidad para la interacción con otros
	ir	ndividuos y con el entorno.
	•	Habilidad en procesos de reflexión y
	О	ıbstracción.
	•	Autoconocimiento, autoestima.
Evaluación	S	e evaluará a través del juego del
	С	conocimiento.
Recursos	A	aplicación EPC2 La Sociedad del Conocimiento.

Estrategia de metodológica "Tu Voz Mundial" para el desarrollo del contenido de la App.

Estrategia		JUEGO TU VOZ MUNDIAL
Contexto		Segundo año de bachillerato
Contenidos de	la	Ciudadanía y Derechos
asignatura de EPC		
Objetivo		Potenciar el conocimiento adquirido y la
		pronunciación en varios idiomas a través del
		juego TU VOZ MUNDIAL.
Tiempo		Definido por el usuario.
Resumen		Los conocimientos adquiridos serán traducidos
		del idioma español a 3 idiomas diferente y un
		idioma de comprobación.
		La aplicación inicia cuando el usuario presiona
11/10/200		en HABLAR y trasmite todo lo hablado a la
		aplicación, luego aparecerá el TEXTO a traducir.
		El usuario puede traducir el texto al idioma
		Frances, italiano e inglés y la vez escuchar la
		pronunciación en el idioma seleccionado.
Resultados		Capacidad para dominar materiales
		desconocidos.
		Habilidad para la interacción con otros
		individuos y con el entorno.
		 Habilidad en procesos de reflexión y
		abstracción.
		Autoconocimiento, autoestima.
Evaluación		Se comprobará el nivel de adquisición de
Nagara III		conocimientos a través del próximo JUEGO DEL
		CONOCIMIENTO.
Recursos		Aplicación EPC2 La Sociedad del Conocimiento.

Estrategia de metodológica "Juego del Conocimiento" para el desarrollo del contenido de la App.

Estrategia		JUEGO TU VOZ MUNDIAL
Contexto		Segundo año de bachillerato
Contenidos de	la	Ciudadanía y Derechos
asignatura de EPC		
Objetivo		Potenciar el conocimiento adquirido y la
		pronunciación en varios idiomas a través del
		juego TU VOZ MUNDIAL.
Tiempo		Definido por el usuario.
Resumen		Los conocimientos adquiridos serán traducidos
		del idioma español a 3 idiomas diferente y un
		idioma de comprobación.
		La aplicación inicia cuando el usuario presiona
11/1/2000		en HABLAR y trasmite todo lo hablado a la
		aplicación, luego aparecerá el TEXTO a traducir.
		El usuario puede traducir el texto al idioma
		Frances, italiano e inglés y la vez escuchar la
		pronunciación en el idioma seleccionado.
Resultados		Capacidad para dominar materiales
		desconocidos.
		Habilidad para la interacción con otros
		individuos y con el entorno.
		• Habilidad en procesos de reflexión y
		abstracción.
		Autoconocimiento, autoestima.
Evaluación		Se comprobará el nivel de adquisición de
Was -		conocimientos a través del próximo JUEGO DEL
		CONOCIMIENTO.
Recursos		Aplicación EPC2 La Sociedad del Conocimiento.

VI. CONSIDERACIONES FINALES

El éxito de una aplicación como la que aquí se presenta radica en la sencillez que represente su uso. Sin embargo, una vez que la aplicación cumple con este requisito de sencillez y practicidad, el éxito de su uso consistirá en la apropiación que el usuario haga de ella.

Es por eso que te invitamos a que le des la oportunidad a esta aplicación de que sea un recurso tecnológico educativo que contribuya al fortalecimiento del aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía del segundo año de bachillerato y permita ser una fuente generadora de nuevos conocimientos para más personas.