



**VNiVERSiDAD  
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

## **MEMORIA DE EJECUCIÓN**

**Proyecto de innovación y mejora docente iD/2012/291**

**APRENDIZAJE ELECTRÓNICO MÓVIL: DISPOSITIVOS Y  
APLICACIONES PARA LA PRÁCTICA DE DESTREZAS ORALES  
EN INGLÉS**

Junio de 2013

*La civilización no dura porque a los hombres sólo les interesan los resultados de la misma: los anestésicos, los automóviles o la radio. Pero nada de lo que da la civilización es el fruto natural de un árbol endémico. Todo es resultado de un esfuerzo. Sólo se aguanta una civilización si muchos aportan su colaboración al esfuerzo. Si todos prefieren gozar el fruto, la civilización se hunde.*

José Ortega y Gasset



## ÍNDICE

<b>1.- INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>2.- GRUPO DE TRABAJO</b> .....	4
<b>3.- OBJETIVOS</b> .....	5
3.1.- Objetivos generales	
3.2.- Objetivos específicos	
<b>4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO</b> .....	6
<b>5.- RECURSOS EMPLEADOS</b> .....	7
<b>6.- ORGANIZACIÓN DE TAREAS Y CALENDARIO</b> .....	7
<b>7.- ACTIVIDADES DESARROLLADAS Y FASES DE LAS MISMAS</b> .....	8
7.1. FASE 1.- Puesta en marcha del proyecto: análisis de fuentes	
7.2. FASE 2.- Análisis y selección de aplicaciones existentes para los objetivos propuestos	
7.3. FASE 3.- Finalización diseño aplicación propia	
7.4. FASE 4.- Diseño encuestas	
7.5. FASE 5.- Formación alumnos participantes	
<b>8.- ANÁLISIS DE LOS DATOS RECOGIDOS</b> .....	17
<b>9.- CONCLUSIONES Y GRADO DE INNOVACIÓN CONSEGUIDO CON LA INVESTIGACIÓN</b> .....	20
9.1. Conclusiones	
9.2. Innovación en la docencia	
<b>10.- DIFUSIÓN DE RESULTADOS</b> .....	23

## 1.- INTRODUCCIÓN

Los dispositivos móviles han tomado un lugar cada vez más relevante en la sociedad en los últimos años. Pese a la evidente función comunicativa y lúdica de estos recursos, no debemos olvidar el aprovechamiento pedagógico que podemos obtener de los mismos. *Smartphones*, *tablets* y *notebooks* se han convertido en elementos de uso cotidiano con los que, a menudo, el usuario llena espacios de tiempo entre actividades lectivas o laborales. Son estos espacios de tiempo, de camino a casa o entre clases, los que pueden ser aprovechados como tiempos de práctica para mejorar la competencia en lenguas extranjeras mediante la utilización de aplicaciones (*Apps*) que permiten al usuario profundizar en los contenidos tratados en el aula o practicar

El proyecto que presentamos en esta solicitud queda justificado por dos factores principales. Por un lado, la creciente utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la sociedad actual, herramientas ya imprescindibles entre los jóvenes para mantenerse actualizados; y, por otro, el hueco existente en la utilización de estas aplicaciones y recursos como herramientas pedagógicas, que sirvan a los alumnos como aliados para la práctica autónoma de competencias.

Hacemos nuestra propuesta basándonos en que la autonomía del aprendizaje es uno de los focos de atención de las directrices del Espacio Europeo de Educación Superior que responde a un concepto dinámico y activo del papel del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Asimismo, nos apoyamos en la idea del que el aprendizaje debe ser un proceso que se lleve a cabo a lo largo de toda la vida, sin quedar relegado al espacio y tiempo del aula. Teniendo en cuenta estas consideraciones, presentamos en esta solicitud un proyecto mediante el que pretendemos proporcionar a los alumnos de asignaturas de inglés en la Universidad de Salamanca nuevas estrategias para la mejora de su nivel de competencia oral mediante el uso y evaluación de aplicaciones móviles.

## 2.- GRUPO DE TRABAJO

El grupo de trabajo que ha participado en este proyecto de investigación es un grupo multidisciplinar, en el que se han reunido expertos de diferentes áreas relacionadas con la filología, la pedagogía y las nuevas tecnologías, tanto de la Universidad de Salamanca como de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). De este modo, hemos contado con la colaboración de dos profesores del departamento de Informática, una profesora del Departamento de Didáctica, métodos y organización en educación, y un nutrido grupo de profesores de los departamentos de Filología Inglesa de las dos citadas universidades.

### COORDINADORA

**Blanca García Riaza**

N.I.F. 70816823-F

Departamento de Filología Inglesa

Universidad de Salamanca

Escuela Universitaria de Educación y Turismo. Campus de Ávila

C/Madrigal, nº 3 CP 05003

Tlf. 920353600 Ext. 3884

[bgr@usal.es](mailto:bgr@usal.es)

### MIEMBROS DEL PROYECTO:

NOMBRE	D.N.I.	CORREO-E	DEPARTAMENTO	UNIVERSIDAD
<b>Izaskun Elorza Amorós</b>	15962027-G	iea@usal.es	Filología Inglesa	U. Salamanca
<b>María José Rodríguez Conde</b>	22728082-B	mjrconde@usal.es	Didáctica, métodos y organización en educación	U. Salamanca
<b>Francisco José García Peñalvo</b>	07862615-L	fgarcia@usal.es	Informática y Automática	U. Salamanca

<b>Timothy Read</b>	X2203311A	tread@lsi.uned.es	Lenguajes y Sistemas Informáticos	UNED
<b>María Elena Bárcena Madera</b>	30567667-T	mbarcena@flog.uned.es	Filología Inglesa	UNED
<b>Pilar Rodríguez Arancón</b>	28733967-K	prodriguez@flog.uned.es	Filología Inglesa	UNED
<b>Elena Martín Monje</b>	53020119-J	emartin@flog.uned.es	Filología Inglesa	UNED
<b>Patricia Ventura</b>	50127261-A	patricia.vex@gmail.com	Filología Inglesa	UNED

### **3.- OBJETIVOS**

Los objetivos que se han persiguido con este proyecto de innovación docente son varios, y pueden ser agrupados en tres categorías, dependiendo de los beneficiarios de los mismos:

#### **1.- Objetivos generales**

- Sumarnos a las políticas académicas de promoción del uso de las tecnologías como recursos de aprendizaje y de los espacios virtuales como herramientas para continuar los procesos formativos desarrollados en las aulas.
- Contribuir a hacer de los dispositivos móviles un recurso de aprendizaje autónomo en la educación superior en España.

#### **2.- Objetivos específicos**

- Conocer la opinión de los alumnos sobre el uso de dispositivos móviles para reforzar su aprendizaje de inglés.

- Obtener datos que nos permitan desarrollar mejores aplicaciones y/o adaptar las actuales a las necesidades reales de los usuarios
- Aumentar la motivación de los alumnos en la práctica de competencias fuera del aula.
- Proporcionar a los alumnos un mayor conocimiento crítico sobre las aplicaciones móviles que les permiten mejorar su proceso de formación.

#### 4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología de trabajo seguida en este Proyecto de Innovación Docente es una metodología colaborativa, en la que los alumnos participan del proyecto no sólo como usuarios de aplicaciones móviles para la enseñanza de lenguas extranjeras, sino también como informantes del proceso y elementos clave en torno a los que gira el trabajo que se desarrolla en el proyecto.

La metodología de trabajo en este proyecto ha seguido tres procesos principales:

- **Planificar:**

Hemos programado de forma colectiva cada uno de los pasos a seguir, detallando las actuaciones concretas que se llevarán a cabo.

- **Implementar:**

Hemos llevado a cabo las diferentes actividades programadas: formación de alumnos, recogida de datos... con la única excepción del uso de la aplicación “*English on the Move – Audio News Trainer*” que, por motivos técnicos, tal y como se detalla más adelante en esta memoria, no ha podido ser utilizada de la manera en la que estaba planteado inicialmente.

- **Medir:**

Hemos analizado los datos obtenidos y medido, por tanto, el grado de satisfacción de los alumnos con el proceso, así como el grado de cumplimiento de sus expectativas. Se han obtenido resultados no sólo cuantitativos, sino

también cualitativos que conducen a una serie de conclusiones relevantes para la docencia.

## 5.- RECURSOS EMPLEADOS

- Recursos para la fase de implementación:

Tablets, smartphones, notebooks

Aplicaciones para el aprendizaje/mejora de competencias en inglés, como *English on the Move – Audio News Trainer* (Read and Bárcena, 2012)

Moodle: Plataforma *Studium*

- Recursos para la recogida de datos:

Encuestas de expectativas y opinión

- Recursos para el análisis de datos:

Herramienta de análisis de datos de Google

## 6.- ORGANIZACIÓN DE TAREAS Y CALENDARIO

Temporalización	Tareas a desarrollar	Miembros del grupo
Noviembre-Diciembre 2012	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comienzo del trabajo. Reunión inicial</li><li>- Análisis inicial de necesidades.</li><li>- Recopilación de fuentes.</li><li>- Finalización aplicación.</li></ul>	Todos

Enero-Febrero 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño encuestas</li> <li>- Formación de alumnos</li> <li>- Recogida de datos. Primera encuesta: expectativas de los alumnos.</li> </ul>	M <sup>a</sup> José Rodríguez Conde Blanca García Riaza M <sup>a</sup> Elena Bárcena
Marzo 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pautas/control/gestión de dudas en el uso de la aplicación.</li> <li>- Recogida de datos. Segunda encuesta: Evaluación de las aplicaciones.</li> </ul>	Timothy Read Elena Martín Monje
Abril 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recogida de datos. Tercera encuesta: opinión post-uso de aplicaciones.</li> </ul>	Patricia Ventura Pilar Rodríguez Arancón
Mayo 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de datos</li> <li>- Obtención de resultados</li> </ul>	Francisco José García Peñalvo Izaskun Elorza Blanca García Riaza
Junio 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración memoria</li> <li>- Difusión de resultados</li> </ul>	Todos

## 7.- ACTIVIDADES DESARROLLADAS Y FASES DE LAS MISMAS

### FASE 1.- Puesta en marcha del proyecto: análisis de fuentes

1.1 La puesta en marcha del proyecto conllevó la necesidad de recopilar información existente sobre el aprendizaje móvil de lenguas extranjeras, y especialmente, sobre experiencias previas de implementación del uso de aplicaciones móviles como complemento a las actividades docentes del aula en el sistema universitario.

1.2. Con la creación de esta bibliografía, el grupo de trabajo constituyó la base teórica sobre la que comenzar a trabajar, quedando siempre sujeta a ampliaciones por parte de los miembros del grupo, que se han producido a lo largo de todo el proceso. Los materiales recoilados han sido almacenados en

una biblioteca colectiva abierta en Google Drive, de modo que los materiales puedan ser utilizados por todos los miembros en futuras ediciones de proyectos de Innovación docente o Investigación en el futuro.

## **FASE 2.- Análisis y selección de aplicaciones existentes para los objetivos propuestos**

2.1. Se ha llevado a cabo asimismo un proceso de análisis de las aplicaciones móviles disponibles para descarga gratuita, que permitan trabajar una o varias destrezas relacionadas con el aprendizaje de inglés. Hemos prestado especial atención a aquellas que promueven la mejora de la competencia oral, destreza que nos interesa en mayor medida.

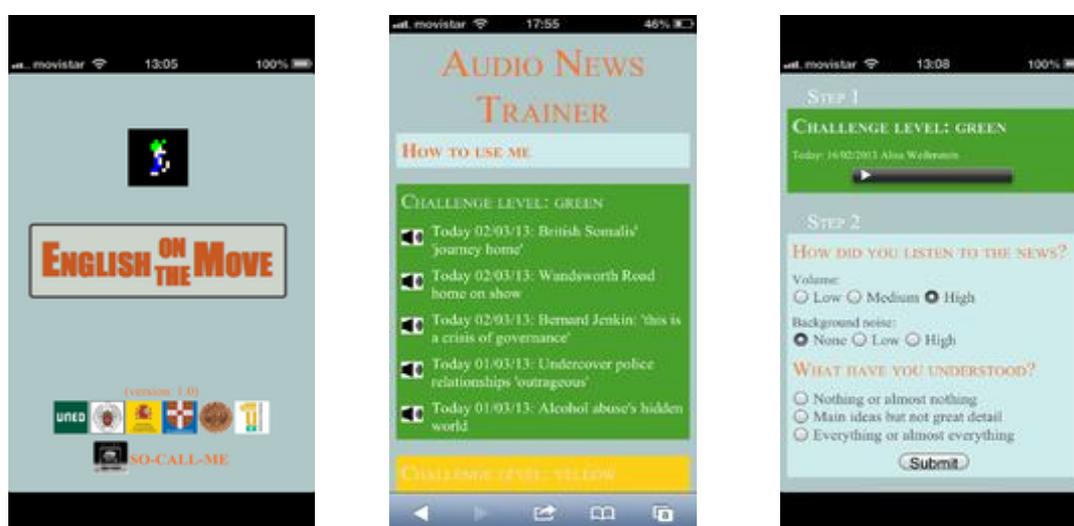
2.2. Tras el análisis, se han puesto en común los resultados obtenidos, y se ha realizado un inventario de las aplicaciones que muestran mayor grado de idoneidad para ser utilizadas por los alumnos de las diferentes asignaturas. Las diferentes aplicaciones han sido seleccionadas atendiendo a criterios tales como el nivel de dificultad, el tipo de actividades propuestas y el enfoque profesional de las mismas.

## **FASE 3.- Finalización diseño aplicación propia**

3.1. En la solicitud de este proyecto manifestábamos nuestra voluntad de comenzar a utilizar esta aplicación de forma conjunta con aplicaciones comerciales ya disponibles, lo que nos permitiría obtener un valioso feedback de cara a mejorar y/o modificar aspectos de la aplicación "*English on the Move - Audio News Trainer*". Sí se ha conseguido finalizar el proceso de ajuste de la aplicación "*English on the Move - Audio News Trainer*", diseñada por los Profs. Bárcena y Read, pero no hemos podido incorporar la aplicación como elemento de uso en el proyecto, ya que en una primera prueba piloto que la Prof<sup>a</sup>. Rodríguez Arancón realizó con sus alumnos de la UNED, se detectaron una serie de problemas de descarga y compatibilidad con dispositivos que

harían tediosa, si no imposible, su utilización en este proyecto. De este modo, la primera utilización de la Prof<sup>a</sup>. Rodríguez Arancón ha servido como pilotaje de la aplicación, así como de fuente de valioso feedback que nos permitirá solventar esos problemas e incorporar la aplicación en futuras ediciones de este proyecto u otros similares.

A continuación mostramos algunas imágenes de la aplicación, tal y como se encontraba cuando se realizó la prueba piloto, en su formato para teléfono móvil.



*Imágenes de la aplicación “English on the Move - Audio News Trainer”*

3.2. Tras esta primera aproximación a la aplicación, se decidió dejar de lado el uso de las aplicaciones y concentrar los esfuerzos de este poroyecto en obtener información de los alumnos a cerca de su conocimiento y uso de aplicaciones móviles en general, y con fines docentes, en particular.

#### **FASE 4.- Diseño encuestas**

4.1. En un primer momento, los miembros de este proyecto diseñamos de forma conjunta una encuesta de recogida de información sobre la opinión de los alumnos sobre el uso de aplicaciones móviles para la mejora de las

competencias en inglés. En esta encuesta, se han recogido sus experiencias sobre el aprendizaje móvil, así como su opinión sobre la utilidad del aprendizaje móvil de lenguas, una vez las aplicaciones hayan sido utilizadas.

El cuestionario utilizado en el proyecto se diseñó mediante la herramienta *Google Questionnaires*, de modo que obtuvimos un resultado muy satisfactorio, con una interfaz muy agradable para el usuario, y con un formato fácilmente embebible en soportes electrónicos, como páginas web o *Stadium*:

<https://docs.google.com/spreadsheets/viewform?formkey=dGlaeVh4amVVZ2sxVk4wWHhUNWFiWkE6MQ>

El cuestionario, como se puede ver en las imágenes que se presentan a continuación, ofrece al usuario una serie de preguntas de opción múltiple de entre las que puede elegir una o varias respuestas válidas, dependiendo de la pregunta que se formula. Este cuestionario, una vez finalizado por cada uno de los alumnos participantes, era enviado automáticamente a la carpeta de GoogleDrive del proyecto, de modo que todos los miembros han podido hacer un seguimiento real de la evolución de las respuestas de los alumnos.

## CUESTIONARIO GENERAL SOBRE EL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES PARA LA PRÁCTICA DE DESTREZAS ORALES EN INGLÉS

Introducción:

Con objeto de obtener datos reales sobre usuarios de aplicaciones móviles y poder mejorar las existentes para la práctica de destrezas orales en inglés, te pedimos colabores rellenando este cuestionario.

\*Obligatorio

### Asignatura \*

¿En qué asignatura estás matriculado/a?

- English for Young Learners. Mención Inglés
- Inglés B1. Grado Primaria
- Inglés V. Grado Turismo
- Inglés Instrumental II
- Lengua Inglesa
- Oral Communication. Adaptación a Grado
- Máster de Secundaria - Evaluación

### Eres \*

- Hombre
- Mujer

**Dispositivos \***

¿Qué dispositivos móviles utilizas habitualmente? Puedes señalar varios

- Ipad
- Iphone
- Móvil Android
- Otro

**Tiempo \***

¿Cuánto tiempo al día dedicas al uso de estos dispositivos para otras actividades además de las llamadas?

- Menos de una hora
- Entre una y tres horas
- Entre tres y cinco horas
- Más de cinco horas

**Lugares \***

¿En qué lugares utilizas estos dispositivos con mayor frecuencia?

- Casa
- Facultad
- Medios de transporte
- Otros

**Uso \***

¿Para qué utilizas estos dispositivos móviles?

- Navegación web
- Redes sociales
- Correo electrónico
- Otros

**Aprendizaje \***  
¿Has utilizado alguna vez una aplicación móvil con fines de aprendizaje?

Si  
 No

**Inglés \***  
¿Has utilizado alguna vez una aplicación móvil para aprender inglés?

Si  
 No

**Expectativas \***  
¿Cuál es tu grado de expectativas respecto a la práctica/mejora del inglés con aplicaciones móviles?

Muy alto  
 Alto  
 Medio  
 Bajo

**Aspectos \***  
¿Que aspectos del inglés te gustaría poder practicar mediante una aplicación móvil?

Listening  
 Speaking  
 Grammar  
 Reading  
 Situaciones conversacionales específicas

*Imágenes del cuestionario de información general sobre el uso de dispositivos móviles para el aprendizaje de inglés.*

4.2. Por otra parte, se diseñó una encuesta de satisfacción mediante la que se obtendría información que permitiera evaluar, de forma más precisa, cómo se había desarrollado el proceso de uso de las aplicaciones, obteniendo información sobre qué parte de la aplicación, qué contenidos, actividades o utilidades de la aplicación habían sido más útiles para los alumnos. Como la aplicación “*English on the Move*” no llegó a ser utilizada debido a los problemas técnicos, esta segunda encuesta no se llegó a aplicar y queda como material de trabajo para la próxima fase de este proyecto.

## **FASE 5.- Formación alumnos participantes**

5.1. Para la colaboración de los alumnos y la fase de formación de los participantes de la Universidad de Salamanca, se creó un espacio en la plataforma Moodle Studium, desde donde se realizó la fase formativa sobre el aprendizaje móvil de lenguas, centrándonos en las particularidades y disponibilidad de las aplicaciones para el aprendizaje y/o práctica de destrezas orales en inglés. Este espacio se creó de forma paralela en el Moodle de la UNED para los alumnos de esta universidad.

Se utilizó la información aportada por la Unesco sobre aprendizaje móvil y aprendizaje electrónico, en su página web

<http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/m4ed/>

Para comenzar la formación y poder llevar a cabo el proyecto, se solicitó colaboración a alumnos de diversas titulaciones que han cursado asignaturas de Inglés Instrumental/Inglés para Fines Específicos durante este curso, en ambos cuatrimestres, pidiéndoles su participación, de forma voluntaria y desinteresada, en este proyecto. Las seis asignaturas en las que se pidió colaboración a los alumnos son aquellas en las que al menos uno de los miembros del proyecto imparte docencia:

- *Lengua Inglesa* del Grado en Estudios Ingleses
- *Inglés V* del Grado en Turismo
- *Inglés B1* del Grado en Maestro de Educación Primaria
- *Oral Communication in Early Language Learning Environments*, del Curso de Adaptación a Grado.
- *Oral Communication in Early Language Learning Environments* Mención de Inglés de los Grados de Maestro en Primaria/Infantil.
- *Evaluación en la especialidad de Inglés*, del Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas.

Un total de 130 alumnos de las dos universidades se ofrecieron voluntarios para participar en el proyecto y respondieron a la encuesta, datos de los que se han obtenido los resultados que mostraremos más adelante.

A continuación presentamos diversas capturas de pantalla del espacio que se abrió en Studium para este proyecto:

## 1 PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA LA MEJORA DOCENTE

### A) Introducción

Los dispositivos móviles han tomado un lugar cada vez más relevante en la sociedad en los últimos años. Pese a la evidente función comunicativa y lúdica de estos recursos, no debemos olvidar el aprovechamiento pedagógico que podemos obtener de los mismos. *Smartphones*, *tablets* y *notebooks* se han convertido en elementos de uso cotidiano con los que, a menudo, el usuario llena espacios de tiempo entre actividades lectivas o laborales. Son estos espacios de tiempo, de camino a casa o entre clases, los que pueden ser aprovechados como tiempos de práctica para mejorar la competencia en lenguas extranjeras mediante la utilización de aplicaciones (*Apps*) que permiten al usuario profundizar en los contenidos tratados en el aula o practicar.

El proyecto que presentamos queda justificado por dos factores principales. Por un lado, la creciente utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la sociedad actual, herramientas ya imprescindibles entre los jóvenes para mantenerse actualizados; y, por otro, el hueco existente en la utilización de estas aplicaciones y recursos como herramientas pedagógicas, que sirvan a los alumnos como aliados para la práctica autónoma de competencias. Asimismo, nos apoyamos en la idea del que el aprendizaje debe ser un proceso que se lleve a cabo a lo largo de toda la vida, sin quedar relegado al espacio y tiempo del aula.

### B) Objetivos

Los objetivos que se persiguen con este proyecto de innovación docente son varios, y pueden ser agrupados en tres categorías, dependiendo de los beneficiarios de los mismos:

- Contribuir a hacer de los dispositivos móviles un recurso de aprendizaje autónomo en la educación superior en España.
- Conocer la opinión de los alumnos sobre el uso de dispositivos móviles para reforzar su aprendizaje de inglés.
- Obtener datos que nos permitan desarrollar mejores aplicaciones y/o adaptar las actuales a las necesidades reales de los usuarios
- Aumentar la motivación de los alumnos en la práctica de competencias fuera del aula.
- Proporcionar a los alumnos un mayor conocimiento crítico sobre las aplicaciones móviles que les permiten mejorar su proceso de formación.

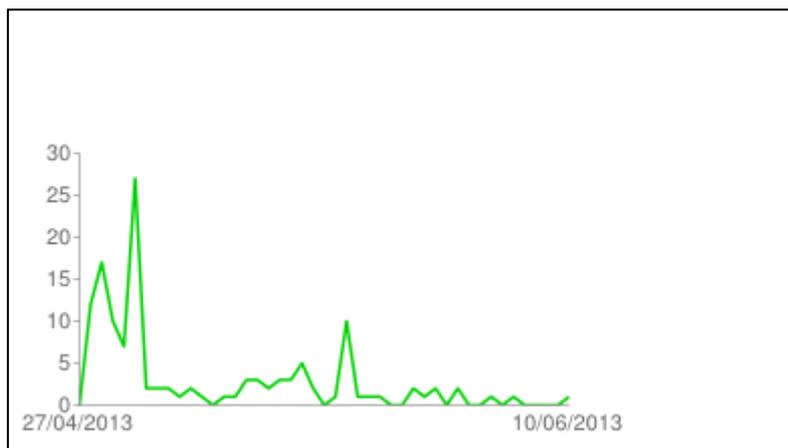
FORMULARIO DE PARTICIPACIÓN

*Capturas de pantalla del Moodle creado para la colaboración de los alumnos en el proyecto.*

## 8.- ANÁLISIS DE LOS DATOS RECOGIDOS

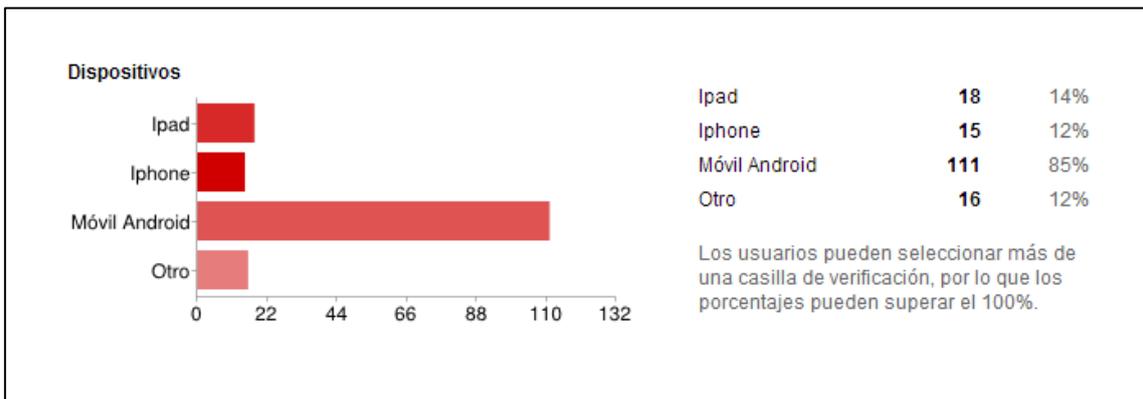
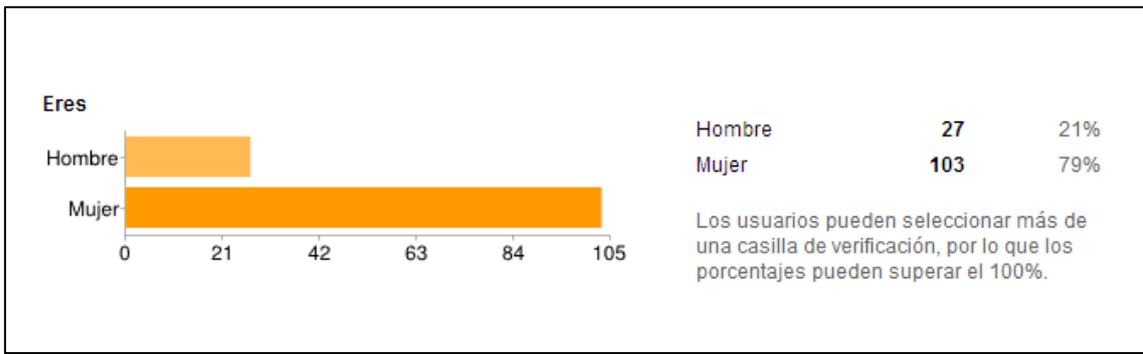
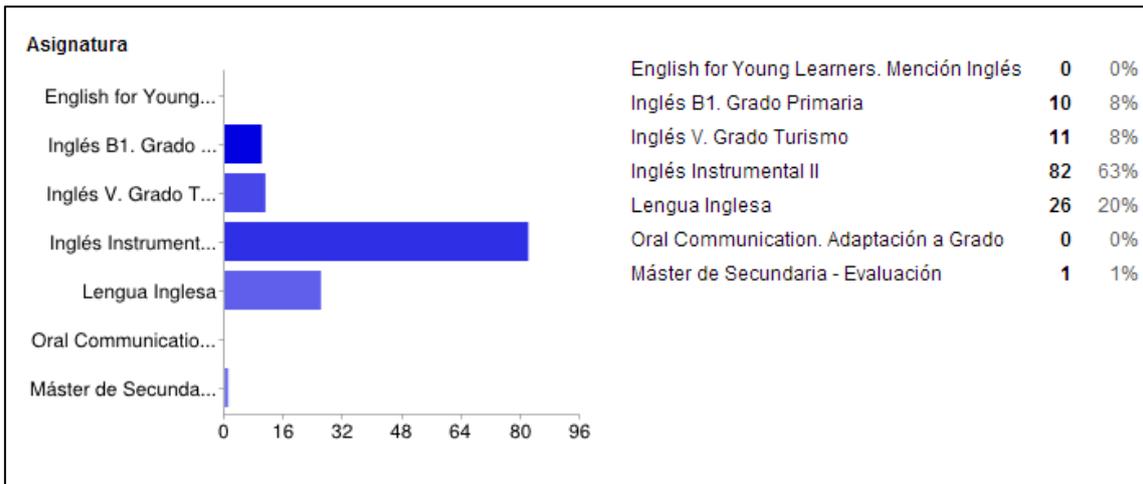
Una vez se llevaron a cabo las encuestas, se analizaron de forma cuantitativa y cualitativa los datos obtenidos en cada ítem, para poder extraer conclusiones relevantes sobre el proceso que hemos llevado a cabo en este proyecto.

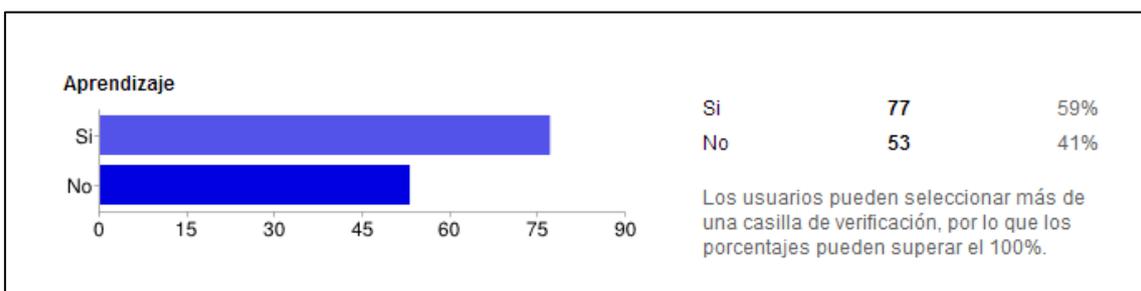
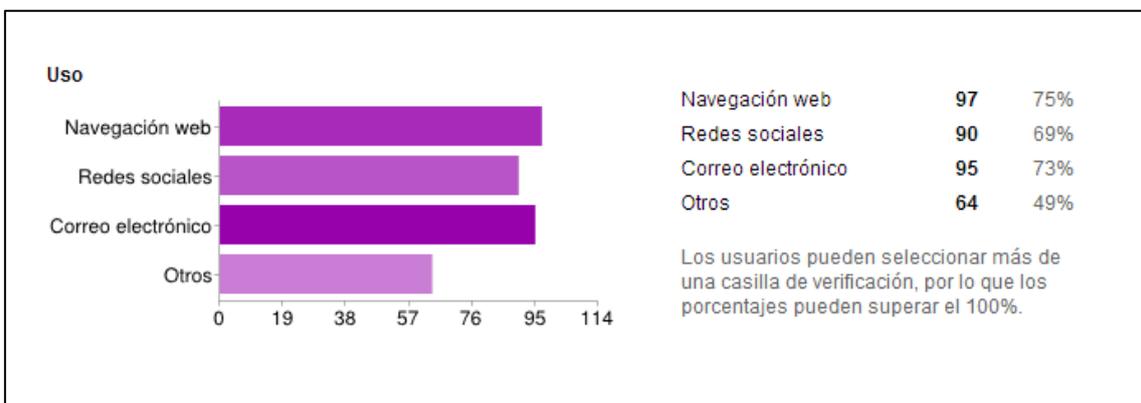
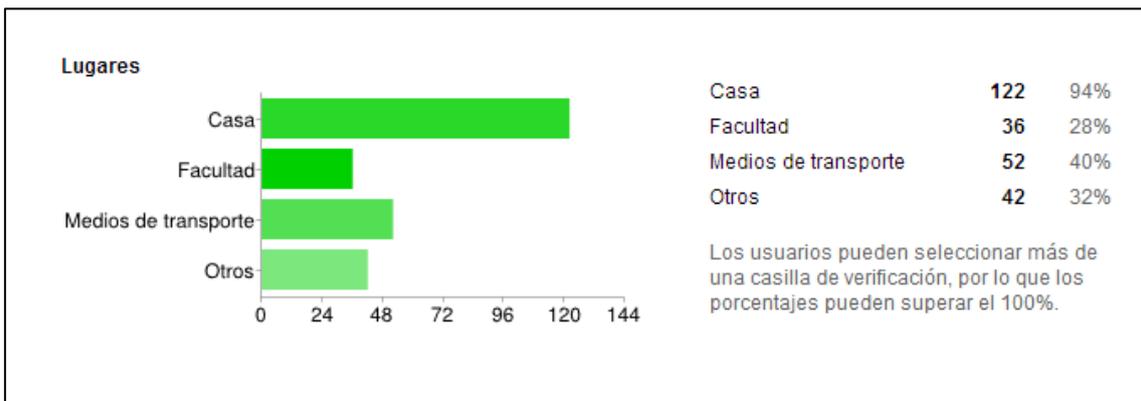
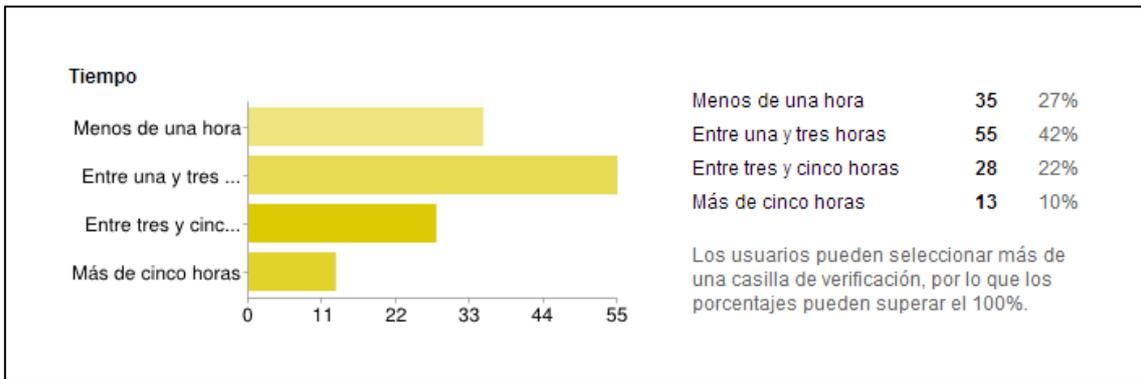
Los alumnos respondieron al cuestionario de manera mayoritaria en los primeros días en los que se abrió el acceso al mismo, aunque durante todo el tiempo que ha permanecido abierto, se han seguido registrando accesos y respuestas, como se muestra en la siguiente gráfica:

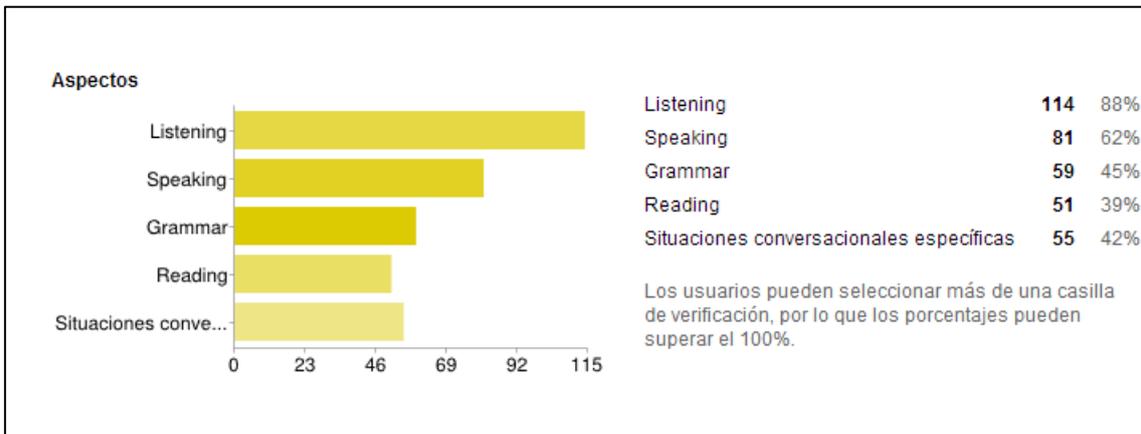
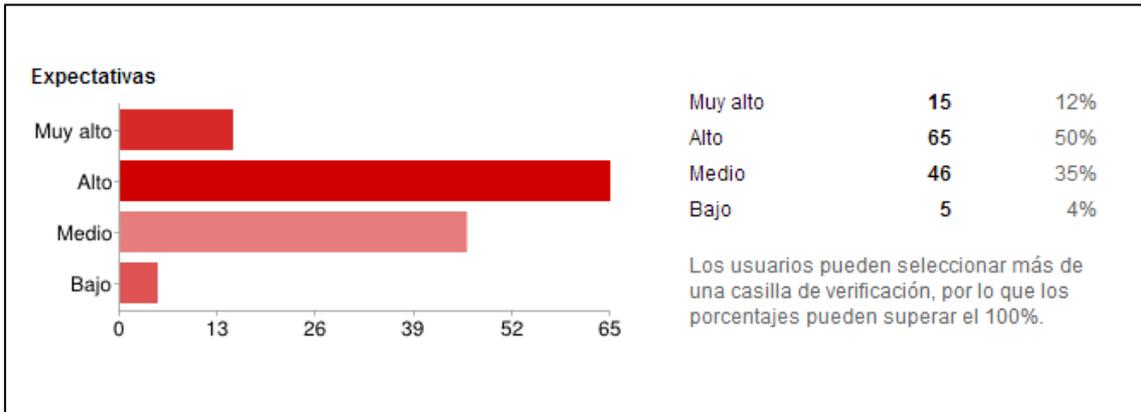
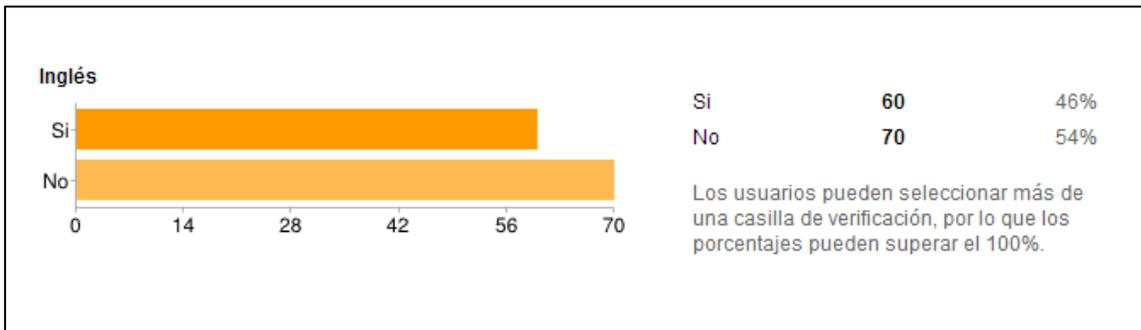


*Gráfica de evolución temporal de respuestas de los alumnos colaboradores*

A continuación presentamos una serie de gráficos, derivados del análisis llevado a cabo a los datos recogidos, que se muestran ordenados según la distribución de las preguntas en el cuestionario (inicio-fin):







## 9.- CONCLUSIONES Y GRADO DE INNOVACIÓN CONSEGUIDO CON LA INVESTIGACIÓN

### 9.1. Conclusiones

De los datos que hemos mostrado en el apartado anterior podemos extraer un buen número de conclusiones relevantes, no sólo para el

desarrollo satisfactorio de este proyecto, sino para la puesta en marcha de iniciativas de inclusión de dispositivos móviles y aplicaciones para el aprendizaje, en general, y de lenguas de modo más específico.

A la luz de los resultados obtenidos, podemos concluir que los dispositivos desde los que nuestros alumnos utilizan las aplicaciones son mayoritariamente teléfonos con sistema operativo Android, seguidos por tablets de Apple, que se están haciendo hueco en el mercado de forma creciente. Este dato nos hace rientar el diseño de futuras aplicaciones hacia los dos sistemas operativos, teniendo especial cuidado con las especificaciones de descarga y uso en cda sistema operativo, de cara a evitar los problemas que han surgido con “*English on the Move – Audio News Trainer*”. Éstos dispositivos se usan de forma general entre una y tres horas diarias, aunque hay un notable grupo de alumnos que manifiesta utilizarlas menos de una hora al día. Teniendo en cuenta esta tendencia en el uso, creemos que es más conveniente crear aplicaciones que conlleven un tiempo de uso limitado, nunca más allá del tiempo total de uso de los dispositivos, que, como también hemos recogido en este cuestionario, se reparte de forma muy equilibrada entre la navegación web, la consulta de correo electrónico y el uso de redes sociales.

Una gran parte de los alumnos manifiesta usar los dispositivos móviles en casa y un buen número los utiliza en medios de transporte, lugares a los que los dispositivos móviles han trasladado el aprendizaje, y que permite una mayor flexibilidad que en el aula, dato clave que refuerza la necesidad de continuar las investigaciones en este campo.

Respecto a la finalidad del uso de dispositivos móviles, un 60% de los alumnos ha manifestado haber utilizado ya aplicaciones móviles con fines pedagógicos, lo que nos sitúa en una buena línea de trabajo. Este dato es muy relevante para nosotros, ya que nos indica que los alumnos tienen asumido e interiorizado en sus vidas el rol de los dispositivos como agentes didácticos, y, por lo tanto, buscarán y consumirán aplicaciones que persigan este fin. Mucho de ellos, por el contrario, aún no han utilizado los dispositivos para aprender inglés, pero manifiestan de forma lara sus altas expectativas respecto a la práctica o mejora de su nivel de inglés mediante el uso de

aplicaciones móviles. Para concluir, es necesario destacar que a la mayoría de los alumnos les gustaría utilizar aplicaciones móviles para la práctica de actividades de *Listening* (recepción oral), seguido por los alumnos a los que les atrae la idea de llevar a cabo actividades de *Speaking* (producción oral). Este dato es altamente representativo para el proyecto, ya que con él confirmamos la preferencia de los alumnos hacia las destrezas orales, campo hacia el que profundizaremos nuestras investigaciones y aplicaciones docentes.

## **9.2. Innovación en la docencia**

El proyecto que hemos llevado a cabo tendrá repercusión docente sobre varios aspectos. En primer lugar, sobre la mejora de estrategias de aprendizaje de inglés de los alumnos, que conocerán y contarán con recursos más variados para practicar destrezas comunicativas, así como para darles mayor autonomía y capacidad de gestionar su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Como consecuencia de esta implicación en el proceso, los alumnos serán también más conscientes de su nivel y de las carencias que puedan tener en cuanto a destrezas orales.

En segundo lugar, este proyecto ha repercutido en la modernización de la docencia en niveles universitarios, que ha comenzado ya a proyectarse más allá del aula mediante la incorporación de dispositivos móviles que complementan proceso de enseñanza-aprendizaje y estimulan a los alumnos a continuar aprendiendo en su tiempo libre.

En tercer lugar, la práctica autónoma de los alumnos ha aportado una mayor vinculación del aula con el proceso de aprendizaje fuera de ella, ya que toda actividad de mejora que el alumno desarrolle contribuirá a mejorar su capacidad de comprensión oral, con una consecuente mejora de la asimilación de contenidos en el aula. Además de esto, los recursos utilizados pasarán a formar parte de los materiales disponibles para que los alumnos de hoy, profesores mañana, puedan hacer uso de ellos en su práctica profesional del futuro.

Por otra parte, esperamos asimismo haber contribuido a la mejora de las estrategias de aprendizaje autónomo de los alumnos universitarios, que han de ser cada vez más conscientes y partícipes de su proceso formativo. Este proyecto tiene como objetivo incrementar la consciencia de los alumnos sobre sus deficiencias y el nivel de competencia que muestran, pero también sobre las metodologías y recursos que disponibles para paliar las carencias existentes y mejorar su rendimiento.

## **10.- DIFUSIÓN DE RESULTADOS**

Los resultados obtenidos en este proyecto de Innovación Docente forman ya parte de una red de datos compartidos entre proyectos de innovación docente en diferentes universidades españolas, que trabajan en conjunto en el seno del Proyecto de Investigación del VI Plan Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica SO-CALL-ME (Social Ontology-driven Cognitive Augmented Language Learning Mobile Environment, Ref. FFI 2011-29829) y ponen en común los resultados obtenidos para dar una mayor potenciación a las mejoras derivadas de estos estudios.

Como colofón final de este y otros proyectos llevados cabo por el Grupo de Investigación del VI Plan Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica SO-CALL-ME, organizaremos un congreso en la Escuela Universitaria de Educación y Turismo, Universidad de Salamanca, Campus de Ávila bajo el título de TISLID'14 (*Technological Innovation for Specialized Linguistic Domains*). Este congreso pretende ser un foro de debate para investigadores nacionales e internacionales en el ámbito del aprendizaje de lenguas y las nuevas tecnologías, dando cabida a talleres, ponencias y presentaciones que se desarrollarán durante los días 7, 8 y 9 de mayo del próximo año 2014 y donde daremos difusión a los resultados obtenidos en este proyecto.

Asimismo, los miembros de este Proyecto de Innovación están trabajando en la preparación conjunta de varias publicaciones, artículos de revista y

capítulos de libro, que serán enviados para publicación a lo largo de los próximos meses.

Para finalizar esta memoria de ejecución del Proyecto de Innovación Docente “APRENDIZAJE ELECTRÓNICO MÓVIL: DISPOSITIVOS Y APLICACIONES PARA LA PRÁCTICA DE DESTREZAS ORALES EN INGLÉS” queremos manifestar nuestro agradecimiento al Vicerrectorado de Política Académica por la concesión de este proyecto, apoyo sin el que nuestras investigaciones no hubieran podido llevarse a cabo de manera satisfactoria, así como a los alumnos que, de manera desinteresada, han participado respondiendo a nuestro cuestionario, alumnos sin duda conscientes del papel que desempeñan las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje hoy en día.

