



**VNiVERSiDAD  
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

## **MEMORIA ACADÉMICA DE EJECUCIÓN**

**Proyecto de Innovación y Mejora Docente iD/2014/0161**

**APRENDIZAJE ELECTRÓNICO MÓVIL: DISPOSITIVOS Y  
APLICACIONES PARA LA PRÁCTICA DE DESTREZAS ORALES  
EN INGLÉS (3ª Fase)**

Junio de 2015

*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>	<b>3</b>
<b>2.- GRUPO DE TRABAJO.....</b>	<b>4</b>
<b>3.- OBJETIVOS.....</b>	<b>5</b>
3.1.- Objetivos generales	
3.2.- Objetivos específicos	
<b>4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO .....</b>	<b>7</b>
<b>5.- RECURSOS EMPLEADOS .....</b>	<b>8</b>
<b>6.- ORGANIZACIÓN DE TAREAS Y CALENDARIO .....</b>	<b>9</b>
<b>7.- ACTIVIDADES DESARROLLADAS Y FASES DE LAS MISMAS .....</b>	<b>9</b>
7.1. FASE 1.- Actualización de fuentes y detección de necesidades.	
7.2. FASE 2.- Propuesta de aplicación, diseño de procesos y andamiaje cognitivo de las aplicaciones.	
7.3. FASE 3.-Diseño de encuestas e implementación de las mismas.	
7.4. FASE 4.- Análisis de datos, puesta en común de resultados y difusión de la investigación	
<b>8.- CONCLUSIONES Y GRADO DE INNOVACIÓN CONSEGUIDO CON LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>16</b>
8.1. Conclusiones	
8.2. Innovación en la docencia	

## 1.- INTRODUCCIÓN

No cabe plantearse ya la preponderancia de los dispositivos móviles entre los jóvenes hoy en día. En los últimos años, estas tecnologías se han apoderado de un lugar destacado en la sociedad y pueden ya verse de manera cotidiana, no sólo en los bolsillos de los usuarios, sino en museos, colegios y centros sanitarios. Pese a la función comunicativa y lúdica básica de estas herramientas, no debemos olvidar el aprovechamiento pedagógico y didáctico que podemos obtener de los mismos. *Smartphones*, *tablets* y *notebooks* se han convertido en elementos de uso cotidiano con los que el usuario llena espacios de tiempo entre actividades lectivas o laborales, se comunica con su entorno social y accede a grandes cantidades de información desde la palma de su mano. Éstos espacios de tiempo, de camino a casa o entre clases, fueron considerados en la primera y segunda fase de este proyecto como susceptibles de 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. En esta tercera fase, hemos tratado de ahondar más en la relevancia de los dispositivos dentro de las aulas, como instrumentos para la mejora del aprendizaje.

La tercera fase de este proyecto que ahora concluye, queda justificada por varios factores de relevancia. 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 su creciente incorporación a las aulas de todos los niveles; 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, así como para el proceso de aprendizaje en las aulas de la Universidad de Salamanca, y, en tercer lugar, la necesidad de mantenerse constantemente actualizado en competencias que demanda el mercado laboral, como la demanda de nivel de idiomas para acceder a formación superior y puestos de trabajo, la realización de video-currículums o presentaciones orales, entrevistas online, etc.

Esta propuesta está asimismo basada en la autonomía del aprendizaje, uno de los focos de atención de las directrices del Espacio Europeo de Educación Superior, y que responde a un rol dinámico y activo del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. De la misma manera, 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 la memoria de la tercera fase de este proyecto, en el que hemos trabajado para implementar como herramientas de aprendizaje una aplicación que proporciona a los alumnos nuevas estrategias para la mejora de su nivel de competencia oral en inglés, concretamente a la hora de elaborar presentaciones orales en el Grado de Turismo. De forma complementaria, hemos trabajado también la recogida de información entre el nuevo alumnado de primer y segundo cursos de los Grados en Maestro de Infantil y en Maestro de Primaria de la escuela de Educación y Turismo de Ávila, que quedaron fuera de la parte de muestreo en la fase anterior.

## **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) y de la Universidad Jaime I de Castellón. 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 citadas universidades.

## COORDINADORA:

**Dra. 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 EQUIPO DE TRABAJO:

MIEMBROS DEL EQUIPO DE TRABAJO (sin incluir al coordinador):			
<i>NIF</i>	<i>Nombre y apellidos</i>	<i>E-mail</i>	<i>Teléfono</i>
15962027-G	<b>Izaskun Elorza Amorós</b>	iea@usal.es	Ext.1756
22728082-B	<b>María José Rodríguez Conde</b>	mjrconde@usal.es	Ext.3424
07862615-L	<b>Francisco José García Peñalvo</b>	fgarcia@usal.es	Ext.3433
X2203311-A	<b>Timothy Read</b>	tread@lsi.uned.es	913988261
30567667-T	<b>María Elena Bárcena Madera</b>	mbarcena@flog.uned.es	913986841
07971385-E	<b>Ana Iglesias Rodríguez</b>	anaiglesias@usal.es	Ext. 3880
06558896-A	<b>Fco. Javier Jimenez Moreno</b>	javijime@usal.es	Ext. 3877
71010945-D	<b>Laura I. Cardeñosa Tejedor</b>	lauracardenosa@usal.es	Ext. 3433
18960946-E	<b>Mari Carmen Campoy Cubillo</b>	campoy@uji.es	964 729610
20476333-P	<b>Vicent Beltrán Palanques</b>	vbeltran@uji.es	964729945

## 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. Podemos afirmar que, la meta principal de esta fase del proyecto era la de consolidar nuestra trayectoria en la creación, testeo y captación de opinión sobre el uso de aplicaciones móviles, implementando de forma práctica en el aula una de las apps diseñadas en la segunda fase, para que diera respuesta a las inquietudes y necesidades detectadas en la primera fase.

### **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**

- Finalizar una de las *apps* presentadas en la segunda fase y ofrecerla a los alumnos como herramienta integrada de trabajo en el aula.
- Trabajar con los alumnos el uso de aplicaciones móviles como recursos para una mejor preparación de tareas solicitadas en asignaturas.
- Aumentar la motivación de los alumnos en la práctica de competencias orales en inglés fuera y dentro del aula.
- Proporcionar a los alumnos un mayor conocimiento crítico sobre las aplicaciones móviles que les permiten mejorar su proceso de formación.

- Recabar información sobre la opinión de los alumnos a cerca del uso de aplicaciones móviles como recurso tecnológico en las aulas de la Universidad de Salamanca.
- Obtener información sobre las perspectivas de uso de dispositivos móviles y aplicaciones pedagógicas entre los futuros docentes de Ed. Infantil y Primaria en las aulas.

#### 4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología de trabajo seguida en este Proyecto de Innovación Docente continúa siguiendo una filosofía colaborativa, en la que el equipo de profesores hemos trabajado de forma coordinada en las diferentes fases y procesos del proyecto, que, como ya se indicó en la primera fase, está vinculado al 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), del que una parte del equipo de este Proyecto de Innovación son miembros.

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 y haciendo lluvias de ideas, en primer lugar como balance de la primera fase de este proyecto, y, en segundo, como estímulo para generar ideas y propuestas para continuar el trabajo iniciado.

- **Implementar:**

Hemos llevado a cabo las diferentes actividades programadas: reuniones con los Ingenieros Informáticos, finalización de interfaz de aplicaciones, creación de ontologías y andamiaje cognitivo para las aplicaciones, recogida de elementos multimedia para incluir en las aplicaciones, diseño de encuestas



- **Analizar y evaluar:**

Todos los miembros del equipo de trabajo de este proyecto han participado, de una u otra manera, en la creación de las apps que más adelante describen, de forma que, por grupos, se han diseñado y probado las aplicaciones, analizando así las fortalezas y deficiencias de cada *app*, así como los posibles usos que se le puede dar a estos materiales en el futuro, bien como recursos de aula en las asignaturas que impartimos en las diferentes instituciones, bien como productos comerciales abiertos al público general.

- **Compartir:**

Hemos realizado puestas en común de diseños, objetivos y características que permitan avanzar de forma conjunta, beneficiándose unas aplicaciones de otras y utilizando las estructuras que den buen resultado para potenciar aquellas que necesiten mejoras.

## **5.- RECURSOS EMPLEADOS**

- Recursos para la fase de implementación:

Tablets, smartphones, notebooks

Aplicaciones para el aprendizaje/mejora de competencias en inglés, como *Business App 2.1. (Pareja, Calle, Pomposo, 2015)*

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
<i>Noviembre-Diciembre 2014</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comienzo del trabajo. Reunión inicial</li> <li>- Análisis inicial de necesidades.</li> <li>- Actualización de fuentes.</li> <li>- Análisis de resultados de la 1ª Fase.</li> </ul>	Todos
<i>Enero-Febrero 2015</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Detección de usuarios y usos meta.</li> <li>- Propuesta de aplicaciones</li> </ul>	María José Rodríguez Conde Francisco José García Peñalvo
<i>Marzo 2015</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de ontologías y andamiaje cognitivo de las aplicaciones.</li> </ul>	Timothy Read María Elena Bárcena Madera
<i>Abril 2015</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primer modelo de aplicaciones: puesta en común y análisis de potencialidades</li> </ul>	Mari Carmen Campoy Cubillo Vicent Beltrán Palanques Izaskun Elorza
<i>Mayo 2015</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en congresos</li> <li>- Características y descripción de aplicación: estandarización de fichas</li> </ul>	Ana Iglesias Rodríguez Fco. Javier Jimenez Moreno Laura I. Cardeñosa Tejedor
<i>Junio 2015</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración memoria</li> <li>- Puesta en común de líneas de continuación</li> </ul>	Todos

## 7.- ACTIVIDADES DESARROLLADAS COMO RESULTADO DEL PROYECTO Y FASES DE LAS MISMAS

### FASE 1.- Actualización de fuentes y detección de necesidades.

1.1. La puesta en marcha de esta segunda fase del proyecto conllevó la necesidad de actualizar la literatura 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. De este modo, el grupo va creando progresivamente una biblioteca online común que supone una base desde la que trabajar, así como una importante fuente de información para elaborar publicaciones relevantes para el campo de conocimiento.

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.

1.2. A continuación, se realizó un análisis exhaustivo de los resultados obtenidos en la primera y segunda fase del proyecto, evaluando las fortalezas y debilidades de los datos obtenidos, así como trazando líneas de continuación y mejora.

1.3. En tercer lugar, se hizo un análisis de necesidades detectadas en los cuestionarios aplicados a los alumnos de las distintas instituciones, así como en el uso de la aplicación objeto de estudio en las fases anteriores, para diseñar el proceso de trabajo en esta tercera fase, por un lado mediante cuestionarios, y por otra mediante el uso de otra de las apps que se describieron en la memoria de la segunda fase.

## **FASE 2.- Propuesta de aplicación, diseño de procesos y andamiaje cognitivo de las aplicaciones.**

2.1. Se llevó a cabo asimismo un proceso de análisis de las aplicaciones móviles del grupo disponibles para descarga para los alumnos, que permitan trabajar una o varias destrezas relacionadas con el aprendizaje de inglés. Prestamos especial atención a aquellas que promueven la mejora de la competencia oral, destreza que nos interesa en mayor medida y decidimos que para esta tercera fase del proyecto haríamos un trabajo doble:

a) Por una parte, utilizando la aplicación *Business App*, que trabaja la comprensión oral y auditiva, y ayuda a practicar las destrezas orales en la presentación de productos, servicios, negocios y/o empresas en entornos profesionales; y que se describe en detalle más adelante, los alumnos del Grado en Turismo colaboran como usuarios de la aplicación, integrando su uso en la asignatura Inglés V de manera que los estudiantes tenían que realizar en un primer momento, y en parejas, una presentación oral sobre un destino turístico, sólo guiados por su intuición sobre cómo se hace una buena presentación oral en inglés, y con la única premisa de incluir en la presentación un análisis DAFO (deficiencias, amenazas, fortalezas y debilidades). Tras ello, se da acceso a los alumnos al uso de la app, que descargan en sus teléfonos o tablets y utilizan durante un periodo de tiempo de dos meses. La app les guía sobre cómo sacar el mayor partido posible a sus destrezas orales, así como sobre la estructura más correcta y completa en una presentación oral en inglés en el mundo de los negocios. Tras su uso, las mismas parejas de alumnos repiten su presentación oral sobre el destino que ya describieron en un primer momento, guiados ahora por las indicaciones de la app.

## FICHA DE DESCRIPCIÓN DE APP

### ***BUSINESS APP***

- App para trabajar la comprensión oral y auditiva con el fin de poner en práctica las destrezas orales en futuras situaciones profesionales relacionadas con los negocios.
- Diseño: la pantalla principal está dividida en 5 secciones con diferente color que facilita el seguimiento del aprendizaje.
- Audios:
  - o De 2-3 minutos realizados por un simulador electrónico de voz.
  - o Videos: de 3 minutos extraídos de YOUTUBE.
  - o Actividades: de comprensión oral y vocabulario realizadas por miembros del Grupo ATLAS.

- Usuarios a los que va dirigida: Profesionales y/o estudiantes de negocios con nivel B1.
- Instrucciones / pasos a seguir en la app:
  - o Pantalla 1: presenta las 5 secciones de que consta la app.
  - o Pantalla 2-24: (1ª sección) Especificación de objetivos de aprendizaje (incluye el audio del texto descrito).
  - o Pantalla 25-29: Comprensión oral consistente en audios seguidos de preguntas de comprensión y actividades del tipo “tick what you hear” y “fill in the blanks”.
  - o Pantalla 30: Pantalla principal para dar opción a elegir qué sección seguir.
  - o Pantalla 31-32: (2ª sección) Especificación de objetivos de aprendizaje (incluye el audio del texto descrito).
  - o Pantalla 33: Práctica consistente en audio seguido de actividades del tipo “tick what you hear”.
  - o Pantalla 34: Pantalla principal para dar opción a elegir qué sección seguir.
  - o Pantalla 35: (3ª sección) Imágenes de gráficos (incluye el audio del texto descrito).
  - o Pantalla 36: Pantalla principal para dar opción a elegir qué sección seguir.
  - o Pantalla 37-39: (4ª sección) Especificación de objetivos de aprendizaje (incluye el audio del texto descrito).
  - o Pantalla 40-41: videos
  - o Pantalla 42-43: Especificación de objetivos de aprendizaje (incluye el audio del texto descrito).
  - o Pantalla 44-45: videos
  - o Pantalla 46: Pantalla principal para dar opción a elegir qué sección seguir.

b) Por otra parte, diseñar encuestas más específicas que midan la opinión de los estudiantes sobre el uso de dispositivos móviles en las aulas, nos propusimos el diseño de una encuesta en la que los alumnos de los cursos

primero y segundo de los Grados en Maestro de Educación Infantil y Grado en Maestro de Educación Primaria nos dieran su percepción sobre la utilidad/versatilidad/facilidad de uso de los dispositivos móviles y aplicaciones, por una parte en sus aulas de la universidad, como recursos incorporados en las asignaturas de la Escuela de Educación y Turismo de Ávila en los próximos cursos, y, por otro, como recursos que ellos usarán en las aulas de Infantil y Primaria con futuros docentes. De este modo, extraemos datos sobre cuán preparados están los alumnos para la incorporación de estas tecnologías en las aulas de la Universidad de Salamanca, cómo perciben ese proceso y como los usarían, y, por otro, conocemos un poco más cómo será la docencia de estos futuros maestros respecto al uso de tecnologías móviles. Seleccionamos de forma intencionada a los alumnos del primer y segundo curso, que no han elegido aún mención en su título de grado, y que son, por lo tanto maestros generalistas, para en futuras ediciones de este proyecto, obtener igualmente datos sobre alumnos de tercero y cuatro, ya sí haciendo las diferencias oportunas entre las menciones escogidas.

### **FASE 3.- Diseño de encuestas e implementación de las mismas.**

3.1. Trabajando de forma conjunta se diseñaron la encuesta a aplicar a los alumnos, prestando especial atención a los items y la información que de cada uno de ellos quería ser extraída. A continuación mostramos la encuesta resultante de esta fase de diseño:

#### **ESTUDIO SOBRE LA INCORPORACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES (TABLETS Y SMARTPHONES) A LA DOCENCIA EN LAS TITULACIONES DE GRADO DE MAESTRO EN LA ESCUELA UNIVERSITARIA DE EDUCACIÓN Y TURISMO DE ÁVILA**

Este cuestionario contiene algunas preguntas sobre tu percepción a cerca de la inclusión de los dispositivos móviles como herramientas complementarias para la docencia de asignaturas en las titulaciones de grado de maestro.

Elige una sola respuesta para cada pregunta, haciendo una cruz donde corresponda, sin detenerte mucho tiempo a pensar en ello, ya que queremos conocer tu primera impresión sobre estos aspectos. Por favor, responde todas las preguntas.

• **DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

1.- TITULACIÓN

- Grado de Maestro en Educación Infantil  
 Grado de Maestro en Educación Primaria

2.- CURSO:    1º             2º           

3.- EDAD: \_\_\_\_\_

4.- SEXO:    Mujer        Hombre

• **PERCEPCIÓN DE LA INCORPORACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES (DM) EN LA DOCENCIA**

*(0: Totalmente en desacuerdo; 1: en desacuerdo; 2: parcialmente en desacuerdo; 3: parcialmente de acuerdo; 4: de acuerdo; 5: Totalmente de acuerdo)*

		0	1	2	3	4	5
<b>Competencia digital</b>	Soy consciente de la relevancia de los DM como recurso de aprendizaje						
	He aprendido de forma autónoma a utilizar DM para aprender						
	Conozco las potencialidades de los DM para aprender						
	La competencia en el uso de DM debe exigirse a los alumnos de Grado en Educación						
	Domino la parte didáctica y metodológica de los DM (mejorar mi proceso de aprendizaje, realizar ejercicios prácticos, buscar información...)						
	Me gustaría recibir formación sobre las posibilidades de los DM como herramientas para mejorar mi aprendizaje						
<b>Dispositivos móviles en el aula</b>	El uso de DM puede mejorar mis competencias en este Grado						
	Me gustaría utilizar los DM para adquirir competencias nuevas relacionadas con mi futura labor docente						
	Encuentro que los DM son útiles en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje						
	Considero que la interacción con DM es fácil y flexible (horario, ubicación...)						
	Utilizar DM puede hacer más sencilla y ágil la realización y entrega de trabajos en mis asignaturas						
	En general, creo que no tendría dificultades para usar DM como herramienta complementaria en mi proceso de aprendizaje						
	Considero que los DM favorecerían una más rápida y completa adquisición de competencias profesionales						
	Siento que los DM no contribuyen a un mejor aprendizaje en la universidad						
	En general, pienso que los DM pueden ser herramientas útiles para la enseñanza						
	Creo que el uso de DM cambiaría la interacción profesor-alumno						
	Creo que el uso de DM cambiaría la interacción alumno-alumno						
	Considero que sería capaz de modificar mi metodología de aprendizaje para usar DM						
	En mi futura labor docente, usare DM como herramientas de aprendizaje						
	Aprender a incorporar DM en el diseño y programación de actividades para Ed. Infantil y/o Primaria sería fácil para mí						

**Gracias por tu colaboración**

3.2. Tras el diseño de las encuestas, se procedió a su aplicación en las aulas en horario lectivo a los alumnos de estos dos cursos que quisieron colaborar, contando asimismo con la ayuda de dos alumnos de tercer curso, que colaboraron en la elaboración de fotocopias y reparto de las mismas entre sus compañeros. Estos dos alumnos fueron Mariano Garrosa y María de la Cerda Morais.

3.3. Se comenzó, de forma simultánea el proceso de explicación y trabajo con los alumnos del Grado en Turismo, para poder obtener resultados relevantes al término de este proyecto.

#### **FASE 4. Análisis de datos, puesta en común de resultados y difusión de la investigación**

4.1. En esta fase final del proyecto, se realizó una puesta en común de los avances realizados por los diferentes miembros del grupo, y se analizaron los resultados obtenidos en la fase de implementación de las encuestas, contando de nuevo con la colaboración de los dos estudiantes anteriormente mencionados. Los resultados obtenidos muestran la buena disposición de los alumnos ante la incorporación de estas tecnologías, para el uso de las cuales consideran están bien preparados, tanto como docentes como discentes, y muestran interés por su inclusión en las aulas, un proceso que les resultaría, según manifestaron, útil y sencillo.

Los resultados obtenidos en esta fase del proyecto, en lo concerniente a la parte de las encuestas, han sido ya enviados por varios miembros del grupo a publicaciones especializadas, y a congresos de innovación tecnológica internacionales, bajo el título de :

CASE STUDY ON STUDENTS' PERCEPTION OF THE INTEGRATION OF MOBILE DEVICES AS LEARNING TOOLS IN PRE-PRIMARY AND PRIMARY TEACHER TRAINING DEGREES AT THE UNIVERSITY OF SALAMANCA.

Del mismo modo, se están aún analizando los resultados obtenidos en el uso de la aplicación como metodología de trabajo integrada en la asignatura



Inglés V del Grado en Turismo, experiencia de la que esperamos tener resultados en un plazo de tiempo breve y difundirlos en revistas y congresos internacionales especializados.

4.2. 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.

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

### **8.1. Conclusiones**

De esta tercera fase del Proyecto de Innovación Docente “Aprendizaje electrónico móvil: dispositivos y aplicaciones para la práctica de destrezas orales en inglés (3ª fase)” podemos extraer una serie de conclusiones, muy relevantes para la progresión en la investigación sobre dispositivos móviles orientados al aprendizaje.

Con el desarrollo de este proyecto, hemos conseguido poner en práctica las indicaciones y valoraciones aportadas por los alumnos que utilizaron la aplicación en la primera y segundas fases del proyecto para utilizar de forma integrada en una asignatura, una de las aplicaciones diseñadas por el Grupo ATLAS, y que da respuesta a las necesidades de los usuarios y puede servir como recurso para la práctica de destrezas orales. Consideramos que, con las aplicaciones y encuestas implementadas, hemos podido llegar a un público más amplio de estudiantes y profesionales, que quieren continuar su proceso de “aprendizaje a lo largo de la vida”.

## **8.2. 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 con el uso de la Business App. Como consecuencia de esta implicación en el proceso, y de su toma de conciencia a través de las aplicaciones, 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 conciencia 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.

---

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 miembros del Grupo de Investigación SO-CALL-ME, parte activa de este proyecto y co-autores de los resultados aquí presentados.

