



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

MEMORIA ACADÉMICA DE EJECUCIÓN

Proyecto de Innovación y Mejora Docente ID2015/0214

*APRENDIZAJE ELECTRÓNICO MÓVIL: DISPOSITIVOS Y
APLICACIONES PARA LA PRÁCTICA DE DESTREZAS ORALES
EN INGLÉS (4ª Fase)*

Julio de 2016

“Los analfabetos del Siglo XXI no serán aquellos que no sepan leer o escribir, sino aquellos que no sepan aprender, desaprender y reaprender”

Alvin Toffler



Índice

1.- Introducción.....	3
2.- Grupo de trabajo	4
3.- Objetivos	6
3.1.- Objetivos generales	
3.2.- Objetivos específicos	
4.- Metodología de trabajo.....	7
5.- Recursos empleados.....	8
6.- Descripción de actividades realizadas.....	9
7.- Organización de tareas y calendario	14
8. Actividades realizadas como resultado del proyecto y fases de las mismas	15
9.- Conclusiones y Grado de innovación conseguido con la investigación.....	24

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, 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

MIEMBROS DEL EQUIPO DE TRABAJO:

MIEMBROS DEL EQUIPO DE TRABAJO (sin incluir al coordinador):			
NIF	Nombre y apellidos	E-mail	Teléfono
33352767-F	María Cristina Calle Martínez	cristinacalle@ucm.es	913946787
X2203311-A	Timothy Read	tread@lsi.uned.es	913988261
30567667-T	María Elena Bárcena Madera	mbarcena@flog.uned.es	913986841
70818871-P	Mariano Garrosa Garrosa	garrosa@usal.es	920353600
45872961-J	María de la Cerda Morais	mariadlcm@usal.es	920353600
71010945-D	Laura Isabel Cardenosa Tejedor	lauracardenosa@usal.es	Ext. 3433
18960946-E	Mari Carmen Campoy Cubillo	campoy@uji.es	964729610
20476333-P	Vicent Beltrán Palanques	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. Por lo tanto, los objetivos que se han conseguido con este proyecto de innovación docente continúan la línea de lo ya iniciado en los cursos 2012-2013, 2013-2014, y 2014-2015, pudiendo ser agrupados en tres categorías, dependiendo de los beneficiarios de los mismos:

3.1.- Objetivos generales

- Nos hemos sumado a las políticas académicas de las Universidades involucradas de promoción del uso de las aplicaciones móviles y las herramientas computacionales como recursos de aprendizaje, así como de los espacios virtuales como herramientas para continuar los procesos formativos desarrollados en las aulas.
- Hemos contribuido a hacer de los dispositivos móviles un recurso de aprendizaje autónomo en la educación superior en España.

3.2.- Objetivos específicos

- Hemos ahondado en más aspectos sobre la percepción de los alumnos sobre el uso de dispositivos móviles para reforzar su aprendizaje de inglés. Los alumnos se convierten, de este modo, en evaluadores y “testeadores” de las aplicaciones y herramientas que vamos a utilizar en esta nueva fase del proyecto, pero también en beneficiarios de su uso y de la incorporación de los mismos a las asignaturas que cursen.

- Obtener datos que nos permitan desarrollar mejores aplicaciones y/o adaptar las actuales a las necesidades reales de los usuarios, las nuevas tendencias de aprendizaje y los contextos actuales de uso de las nuevas tecnologías como apoyo a la expresión oral en lenguas extranjeras.
- Aumentar la motivación de los alumnos en la práctica de competencias fuera del aula, estimulando la práctica de la competencia oral, que tradicionalmente no recibe la atención suficiente en la enseñanza de inglés y es, por tanto, aquella en la que los alumnos encuentran mayores dificultades cuando llegan a la educación terciaria.
- Proporcionar a los alumnos un mayor conocimiento crítico sobre las aplicaciones móviles que les permiten mejorar su proceso de formación, para así formar su juicio y dotarles de herramientas que les permitan seleccionar, de forma autónoma, los mejores recursos de aprendizaje en el futuro.

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:

6. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES REALIZADAS

6.1.- Actualización de fuentes

6.1.1 Esta cuarta fase del proyecto se ha continuado la actualización de información ya recopilada en las fases anterior 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.

6. 1.2. Con la revisión de la bibliografía existente, el grupo de trabajo ha proporcionado mayor consistencia y fiabilidad a la base teórica sobre la que comenzó a trabajar, un punto de partida que ha quedado siempre sujeto a ampliaciones por parte de los miembros del grupo a lo largo de todo el proceso.

6.2.- Análisis de aplicaciones Infantil/Primaria

6.2.1. Se ha llevado a cabo un proceso de análisis de las nuevas aplicaciones móviles disponibles para descarga gratuita que permiten trabajar una o varias destrezas relacionadas con el aprendizaje de inglés, haciendo especial énfasis en la selección de aquellas que promueven la mejora de la competencia oral en Infantil y/o Primaria. Se han seleccionado para esta fase las 15 aplicaciones que mayor volumen de descarga muestran en Google Play, han sido analizadas siguiendo una rúbrica que sintetiza y describe las actividades propuestas, evalúe el valor pedagógico de las mismas y haga propuestas para mejorar las carencias educativas de cada app, de cara a su uso en el aula. Esta fase se ha integrado en un proyecto conjunto de trabajo entre las asignaturas de - *Inglés B1* y *Didáctica General* del Grado en Maestro de Educación Primaria (1er Curso) en base a la siguiente rúbrica:

- Descripción de la App

- Contenidos que trabaja
- Competencias que se practican
- Actividades que desarrolla
- Objetivos de las actividades
- Integración de la App en el aula
- Evaluación y/o seguimiento de los usuarios
- Análisis DAFO

6.2.2. Tras el análisis, se han puesto en común los resultados obtenidos, y se han seleccionado las aplicaciones que muestran mayor grado de idoneidad para ser utilizadas por los alumnos de los diferentes niveles (Infantil/Primaria). Se han seleccionado diferentes aplicaciones atendiendo a criterios como el nivel de dificultad, el tipo de actividades propuestas y el enfoque profesional de las mismas, para en fases posteriores de este proyecto poder elaborar materiales guía que orienten en las ventajas e inconvenientes de uso de cada aplicación descrita.

6.3.- Continuación en la aplicación de encuestas

6.3.1. Se han utilizado las encuestas de recogida de información sobre la opinión de los alumnos sobre el uso de aplicaciones móviles para la mejora de las competencias en inglés que se desarrollaron en la primera y segunda fases de este proyecto. Tanto la primera de ellas, que recoge sus expectativas sobre el aprendizaje móvil de lenguas, como la segunda, que recoge su opinión sobre la utilidad del aprendizaje móvil de lenguas, han sido aplicadas a los alumnos de 3º y 4º cursos de los Grados de Maestro Educación Infantil y Maestro Educación Primaria de la mención de Inglés. Asimismo, se han aplicado estas encuestas a los alumnos del Máster de Educación Secundaria y Bachillerato, en la especialidad de inglés.

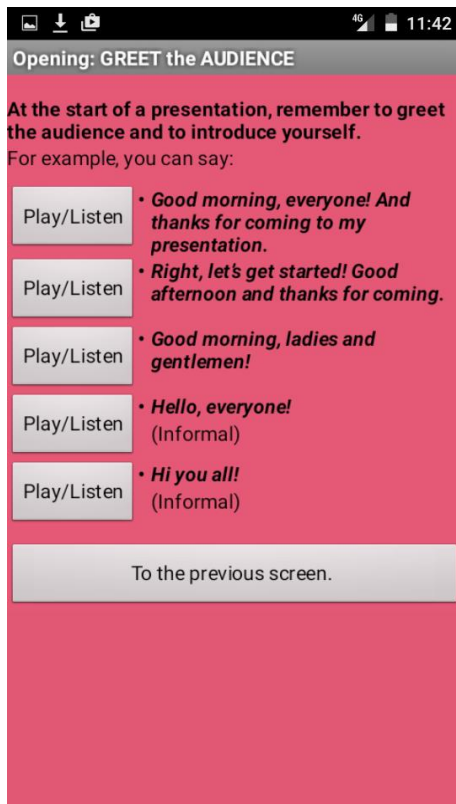
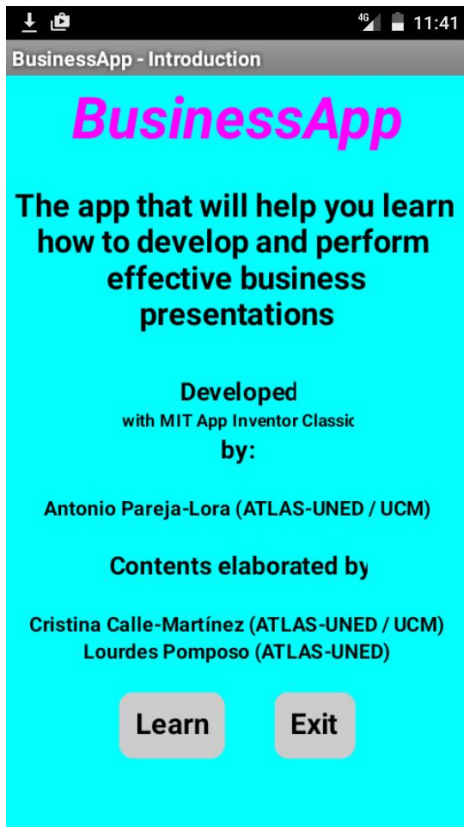
6.3.2. Los datos obtenidos se están analizando y se pondrán en comparación con aquellos que obtuvimos en la tercera fase, durante el curso pasado (1º y 2º cursos), para así obtener un panorama completo de la presencia, uso y expectativas de los alumnos de los dos citados grados sobre el uso de aplicaciones y dispositivos móviles a lo largo de todos los años del Grado que cursan. Podremos compararlos también con los obtenidos de alumnos del Máster de Profesor en Educación Secundaria, para

analizar convergencias y divergencias en sus opiniones y precepciones al respecto.

6.4.- Formación alumnos participantes

6.4.1. De nuevo se ha pedido colaboración en el proyecto a los alumnos de la asignatura de Inglés V del Grado en Turismo, a los que se ha proporcionado información a través de la plataforma de aprendizaje virtual de la Universidad (Moodle2), creando así un espacio didáctico y de intercambio de conocimiento 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.

6.4.2. Se ha puesto en marcha con los alumnos participantes otra fase de incorporación de la aplicación *Business App* (A. Pareja, M.C. Calle, L. Pomposo), que han utilizado como recurso tecnológico en sus dispositivos móviles Android (tablets, teléfonos) para la preparación de uno de los trabajos requeridos en el plan de evaluación de la asignatura: una presentación oral por parejas, haciendo un análisis DAFO sobre un destino turístico a su elección. La app ha sido especialmente diseñada por los miembros del equipo pertenecientes al anteriormente citado Grupo ATLAS de la UNED, y, como se puede ver en las imágenes, responde a las necesidades de alumnos que, en su labor profesional, tendrán que hacer presentaciones en el ámbito de los negocios:



Pantallas 1, 2 y 3. Cabecera, estructura de la presentación y elección de lenguaje para saludo a la audiencia en *Business App*.

De este modo, los alumnos han tenido que:

a) Hacer una presentación con un análisis DAFO sobre un destino elegido por ellos mismos, estructurando esta presentación según crean más informativo y conveniente. Han de grabar esta presentación en formato audio-video.

b) Descargar la App a través de un enlace que se facilitará en la plataforma Moodle de la asignatura e instalarla en su dispositivo móvil Android.

c) Familiarizarse con la App y utilizarla para repetir de nuevo la presentación y análisis DAFO del destino que ya realizaron, esta vez, siguiendo las indicaciones y estructura propuestos por la App. Han de grabar esta presentación en formato audio-video.

d) Encuesta de evaluación del proceso y satisfacción.

6.5.- Recogida y análisis de datos

Este proceso se ha llevado a cabo en tres fases, como ya hicimos en fases anteriores de este proyecto, que corresponden con los tres tipos de procesos que han sido descritos en el puntos anteriores de este apartado (2,3,4). La recogida de datos se ha realizado a través de encuestas en formato digital, que nos permite una gestión más eficiente y económica de los datos aportados por los alumnos, así como en formato papel y en audio-video. El análisis se está llevando a cabo utilizando herramientas de procesamiento de datos que agilizan el proceso y nos proporcionan resultados relevantes, como el software NVIVO10.

6.6.- Difusión de resultados

Además, esta tercera fase del proyecto culminará con la publicación de varios artículos de revista y capítulos de libro que están actualmente en elaboración, y en los que se presentan los avances en la aplicación de tecnologías en distintos contextos de aprendizaje de lenguas, y donde se comparten también los resultados derivados tanto de la primera , segunda y tercera fases de este proyecto, como de la cuarta; una parte de los que ya han sido recientemente presentados el en Congreso TEEM'15 (*Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*), celebrado en la Universidad de Oporto. Los resultados finales se

presentarán de forma globalizada en el congreso TEEM'16 (*Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*), que se celebrará en la Universidad de Salamanca entre el 2 y el 4 de noviembre de 2016 dentro del panel nº Track 9. A world of digital competences: mobile apps, e-citizenship and computational systems as learning tools del que la coordinadora de este proyecto es Co-chair.

7.- ORGANIZACIÓN DE TAREAS Y CALENDARIO

Temporalización	Tareas a desarrollar	Miembros del grupo*
Noviembre-Diciembre 2015	<ul style="list-style-type: none"> - Comienzo del trabajo: Reunión inicial - Análisis inicial de necesidades - Recopilación de fuentes actualizadas/desarrollo rúbrica 	- Todos -
Enero-Febrero 2016	<ul style="list-style-type: none"> - Formación de alumnos - Análisis de apps para Infantil/Primaria - Obtención datos de apps 	<ul style="list-style-type: none"> - Mari Carmen Campoy - M^a Cristina Calle
Marzo 2016	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación encuestas 3º y 4º cursos, Máster de Secundaria - Obtención datos encuestas 	<ul style="list-style-type: none"> - Timothy Read - Laura Cardeñosa
Abril 2016	<ul style="list-style-type: none"> - Implementación – uso Business App en Grado de Turismo - Evaluación resultados 	<ul style="list-style-type: none"> - Mariano Garrosa - María de la Cerda

Mayo 2016	- Análisis de datos - Difusión de resultados	- M ^a Elena Bárcena - Vicent Beltrán
Junio 2016	- Análisis con NVIVO10 - Elaboración memoria final	- Todos

8.- 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 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 una 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.- Análisis de aplicaciones para niños de Primaria

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. Se seleccionaron aquellas más descargadas, y, por lo tanto, más populares entre los usuarios.

2.2. Como ya hemos descrito anteriormente, en esta fase del proyecto se trabajó con las apps más descargadas de GooglePlay para la práctica de inglés dirigidas a niños de entre 6 a 12 años. Estas aplicaciones fueron aleatoriamente distribuidas entre los diferentes grupos de trabajo de las asignaturas *Didáctica General e Inglés B1* del Grado en Maestro de Educación Primaria. Un total de 10 grupos de 5 alumnos de esta titulación participaron en esta fase del proyecto, para la que se coordinaron las dos docentes de las asignaturas, la Prof^a. Ana Iglesias Rodríguez y la Prof^a. Blanca García Rianza respectivamente. Los alumnos trabajaron con las aplicaciones durante 6 semanas, de tal forma que se les invitó a que la primera de ellas jugaran con las actividades propuestas por la app como si fueran niños de Educación Primaria, con el objeto de familiarizarse de forma profunda con procesos, actividades y estructura de la aplicación, para en las semanas siguientes realizar el análisis de la aplicación y su propuesta de aplicación en el aula. Con esta fase del proyecto, los alumnos han aprendido a unificar lo aprendido en ambas asignaturas respecto a la planificación de sesiones de aula, así como de materiales innovadores y contenidos-competencias a trabajar en el aula con los alumnos de Educación Primaria.

Los 10 grupos trabajaron de forma autónoma, guiados por las profesoras de las asignaturas anteriormente mencionadas, para finalmente presentar un trabajo evaluable en las dos asignaturas. El balance de esta experiencia es muy positivo, ya que enseña a los alumnos de primero curso a familiarizarse con la evaluación de recursos, en este caso las apps, y les proporciona un marco

evaluador, la rúbrica que les enseña a organizar sus juicios y opiniones, relacionándolos con lo que han aprendido hasta ese momento.

Al finalizar esta fase, se hizo una sesión de puesta en común de percepciones en el proceso, en la que los alumnos manifestaron que, aunque había supuesto un reto para ellos, finalmente habían logrado hacer análisis de los que estaban satisfechos y habían aprendido mucho durante su elaboración.

FASE 3.- Propuesta de aplicación, diseño de procesos y andamiaje cognitivo de las aplicaciones.

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 han colaborado como usuarios de la aplicación, integrando su uso en la asignatura Inglés V de manera que los estudiantes han realizado 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 ha dado acceso a los alumnos al uso de la app, que descargaron en sus teléfonos o tablets y utilizaron durante un periodo de tiempo de dos meses. La app les guió 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 repitieron su presentación oral sobre el destino que ya describieron en un primer momento, guiados ahora por las indicaciones de la app.

Un total de 60 alumnos de la citada asignatura han participado en esta fase del proyecto con unos excelentes resultados. Todos los alumnos, sin excepción, mejoraron su presentación y adaptaron la estructura de la misma, así como las expresiones y el vocabulario utilizado según la guía de la app, de tal manera que, a partir de su uso, estos alumnos han establecido un patrón de estructura y lenguaje apropiado para realizar presentaciones de negocios en cualquier idioma en su futuro desempeño profesional. Al finalizar el uso de la app y el segundo video que elaboraron, los alumnos

respondieron a una encuesta de satisfacción para medir la percepción sobre esta fase del proyecto. Los resultados están siendo evaluados y serán publicados y presentados en congresos a comienzos del próximo curso académico.

Post Questionnaire BusinessApp

After having used your BusinessApp, please, answer the following questions.

***Obligatorio**

Age *

Sex *

Female

Male

Cognitive value and pedagogic coherence.

I knew from the beginning what I was going to learn by means of this application.

strongly disagree

disagree

only partially agree

agree

strongly agree

Contents are clearly introduced.

strongly disagree

disagree

only partially agree

agree

strongly agree

Questionario de satisfacción realizado por los alumnos de la asignatura *Inglés V* del Grado en Turismo tras el uso de *Business 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.

FASE 4.- Diseño de encuestas e implementación de las mismas.

4.1. Por otra parte, en fases anteriores de este proyecto se diseñaron encuestas más específicas que miden la opinión de los estudiantes sobre el uso de dispositivos móviles en las aulas, en la segunda fase de este proyecto (2013-2014) 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 com 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, cconocemos 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.

Trabajando de forma conjunta se diseñó 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. va que

- 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)

Competencia digital	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								
Di	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, y la aplicación en las aulas a los alumnos de estos dos cursos que quisieron colaborar, durante este curso se ha aplicado la encuesta a los alumnos de 3º y 4º cursos de los Grados en Maestro de Educación Infantil y Grados en Maestro de Educación Primaria, de la Mención de Inglés. De esta forma, podemos contar con un panorama completo de respuestas de los alumnos de los cuatro cursos. Y una percepción muy cercana de cómo los alumnos de inglés que terminan este año y el año próximo sus estudios en la Universidad de Salamanca

planifican el uso docente de dispositivos móviles en las aulas. Además de esto, los alumnos del Máster oficial en profesor de Enseñanza Secundaria, Bachillerato y Escuela Oficial de Idiomas de la especialidad de Inglés respondieron también a la encuesta, por lo que hemos obtenido resultados comparables sobre las percepciones de los egresados en los dos programas, Grado y Máster, de la especialidad de inglés, datos muy valiosos de cara a establecer patrones de uso en Educación Primaria y Secundaria.

FASE 5. Análisis de datos, puesta en común de resultados y difusión de la investigación

5.1. 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.

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.

5.2. 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.

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

9.1. Conclusiones

De esta cuarta fase del Proyecto de Innovación Docente “Aprendizaje electrónico móvil: dispositivos y aplicaciones para la práctica de destrezas orales en inglés (4ª 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”.

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 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 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.

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.

En Ávila, 04 de julio de 2016

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'B' followed by a smaller 'G' and 'R'.

Blanca García Riaza

