



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Vicerrectorado de Política Académica
Ayudas para la innovación docente 2013-14

MEMORIA DE EJECUCIÓN

Proyecto de innovación y mejora docente iD/2013/231

**APRENDIZAJE ELECTRÓNICO MÓVIL: DISPOSITIVOS Y
APLICACIONES PARA LA PRÁCTICA DE DESTREZAS ORALES
EN INGLÉS (2ª Fase)**

26 de Junio de 2014

La educación ayuda a la persona a aprender a ser lo que es capaz de ser.

Hesiodo



ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	3
2.- GRUPO DE TRABAJO	4
3.- OBJETIVOS	5
3.1.- Objetivos generales	
3.2.- Objetivos específicos	
4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO	7
5.- RECURSOS EMPLEADOS	8
6.- ORGANIZACIÓN DE TAREAS Y CALENDARIO	9
7.- ACTIVIDADES DESARROLLADAS Y FASES DE LAS MISMAS	10
7.1. FASE 1.- Actualización de fuentes y detección de necesidades	
7.2. FASE 2.- Propuesta de aplicaciones, diseño de ontologías y andamiaje cognitivo de las aplicaciones	
7.3. FASE 3.- Diseño de aplicaciones y elaboración de fichas de características.	
7.4. FASE 4.- Puesta en común y análisis de potencialidades de aplicaciones, Organización de Congreso: TISLID'14 y difusión de resultados.	
8.- CONCLUSIONES Y GRADO DE INNOVACIÓN CONSEGUIDO CON LA INVESTIGACIÓN	21
8.1. Conclusiones	
8.2. Innovación en la docencia	

1.- INTRODUCCIÓN

Como ya establecimos en la primera fase de este proyecto, los dispositivos móviles se han apoderado de un lugar destacado en la sociedad en los últimos años. 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. Son éstos espacios de tiempo, de camino a casa o entre clases, los que consideramos en la primera 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

La segunda 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; 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, 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.

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 un proyecto mediante el que hemos trabajado para diseñar e implementar como herramientas de aprendizaje diferentes aplicaciones que proporcionen a los alumnos nuevas estrategias para la mejora de su nivel de competencia oral en inglés.

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 Complutense de Madrid. 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

MIEMBROS DEL EQUIPO DE TRABAJO:

<i>NIF</i>	<i>Nombre y apellidos</i>	<i>E-mail</i>	<i>Teléfono</i>
15962027-G	Dra. Izaskun Elorza Amorós	iea@usal.es	Ext.1756
22728082-B	Dra. María José Rodríguez Conde	mjrconde@usal.es	Ext.3424
07862615-L	Dr. Francisco José García Peñalvo	fgarcia@usal.es	Ext.3433
X2203311A	Dr. Timothy Read	tread@lsi.uned.es	913988261
30567667-T	Dra. María Elena Bárcena Madera	mbarcena@flog.uned.es	913986841
28733967-K	D^a. Pilar Rodríguez Arancón	rodriguez@flog.uned.es	913986841
07971385-E	Dra. Ana Iglesias Rodríguez	anaiglesias@usal.es	Ext. 3880
33352767-F	Dra. María Cristina Calle Martínez	cristinacalle@ucm.es	913946787
06558896-A	D. Francisco Javier Jimenez Moreno	javijime@usal.es	Ext. 3877
05272616-G	Dr. Jorge Arús Hita	jarus@ucm.es	913945366
53020119-J	Dra. Elena Martín Monje	emartin@flog.uned.es	91398 8719
50127261-A	D^a. Patricia Ventura	patricia.vex@gmail.com	657318065

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 de aplicaciones móviles, diseñando nuevas *apps* que dieran respuesta a las inquietudes y necesidades detectadas en la primera fase, mediante la evaluación realizada por los alumnos de la aplicación “*English on the move- Audio News Trainer (ANT)*”.

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

- Trabajar de forma conjunta con Servicios y Departamentos de informática que nos proporcionen el andamiaje estructural para las aplicaciones diseñadas.
- Diseñar un grupo de apps que:
 - Respondan a las necesidades de los alumnos, y de la sociedad en general, con un manejo sencillo e intuitivo.
 - Den cobertura a las diferentes competencias orales de la lengua inglesa, de manera amena e interactiva.
 - Se adapten a los niveles de conocimiento de idiomas marcados por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.
 - Nos permitan continuar obteniendo datos de fiabilidad y solidez, mediante la valoración de los usuarios que colaboran en las fases de prueba.
- Analizar exhaustivamente las aplicaciones existentes, para 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 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 buena 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, diseño de aplicaciones, creación de ontologías y andamiaje cognitivo para las aplicaciones, recogida de elementos multimedia para incluir en las aplicaciones; todo ello partiendo de la experiencia con la *app* “*English on the Move – Audio News Trainer*” que fue el diseño pionero del grupo y ha sido tomado como referente y punto de partida desde el que trabajar en esta segunda fase.

- **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 *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
<i>Noviembre-Diciembre 2013</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Comienzo del trabajo. Reunión inicial - Análisis inicial de necesidades. - Actualización de fuentes. - Análisis de resultados de la 1ª Fase. 	Todos
<i>Enero-Febrero 2014</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Detección de usuarios y usos meta. - Propuesta de aplicaciones 	Patricia Ventura Pilar Rodríguez Arancón Fco. Javier Jiménez Blanca García Riaza
<i>Marzo 2014</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de ontologías y andamiaje cognitivo de las aplicaciones. 	Timothy Read Elena Martín Monje Jorge Arús Blanca García Riaza
<i>Abril 2014</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Primer modelo de aplicaciones: puesta en común y análisis de potencialidades 	M ^a José Rodríguez Conde M ^a Elena Bárcena Ana Iglesias Blanca García Riaza
<i>Mayo 2014</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Organización de Congreso: TISLID'14 - Características y descripción de aplicación: estandarización de fichas 	Francisco José García Peñalvo Izaskun Elorza M ^a Cristina Calle Blanca García Riaza
<i>Junio 2014</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración memoria - Puesta en común de líneas de continuación 	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 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, que nos permitieron conocer cuáles son las inquietudes y demandas de los usuarios meta de las aplicaciones. En base a estas necesidades, se pasó a la fase segunda.

FASE 2.- Propuesta de aplicaciones, diseño de ontologías y andamiaje cognitivo de las aplicaciones.

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.

2.3. A continuación, el equipo de trabajo de este proyecto realizó propuestas de aplicaciones que, a su juicio, y a la luz de los análisis de literatura existente y necesidades realizados en fases anteriores, consideraban potencialmente más atractivas y útiles.

2.4. Por último en la fase dos, se diseñaron las ontologías y el andamiaje cognitivo que subyace en las aplicaciones, de tal manera que se establecieran los contenidos, objetivos y metodologías de trabajo de cada uno de los recursos propuestos.

FASE 3.- Diseño de aplicaciones y elaboración de fichas de características.

3.1. Trabajando de forma conjunta con los Ingenieros Informáticos del grupo, se diseñaron siete aplicaciones móviles, teniendo en cuenta una variedad de necesidades, propósitos docentes y usuarios meta.

A continuación describimos brevemente cada una de estas siete aplicaciones:

1. **ANT (Audio News Trainer)**: sirve para trabajar la comprensión oral a través de las secciones de noticias de programas de radio colgadas en Internet.

2. **BusinessApp**: 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.

3. **Eating Out**: permite mejorar la comprensión oral, el léxico y la gramática necesarios para pedir comida (v. g., en un restaurante) y hablar sobre este tema.

4. **FAN CLUB**: permite desarrollar la competencia auditiva mediante el uso de audiolibros.

5. **MARLUC**: útil para el desarrollo accesible de competencias lingüísticas en personas discapacitadas.

6. **VIOLIN (VideOs for ListeNing)**: ayuda a trabajar la comprensión oral y/o audiovisual a través de vídeos.

7. **VISP (Videoclip for Speaking Production)**: busca trabajar la producción oral a través de videoclips.

4.2. Tras el diseño de las aplicaciones, se realizó una ficha de características que permitiera un acceso rápido y sencillo a las características, tanto pedagógicas como técnicas, de las distintas aplicaciones. De este modo, todos los miembros de trabajo del proyecto pueden conocer especificaciones

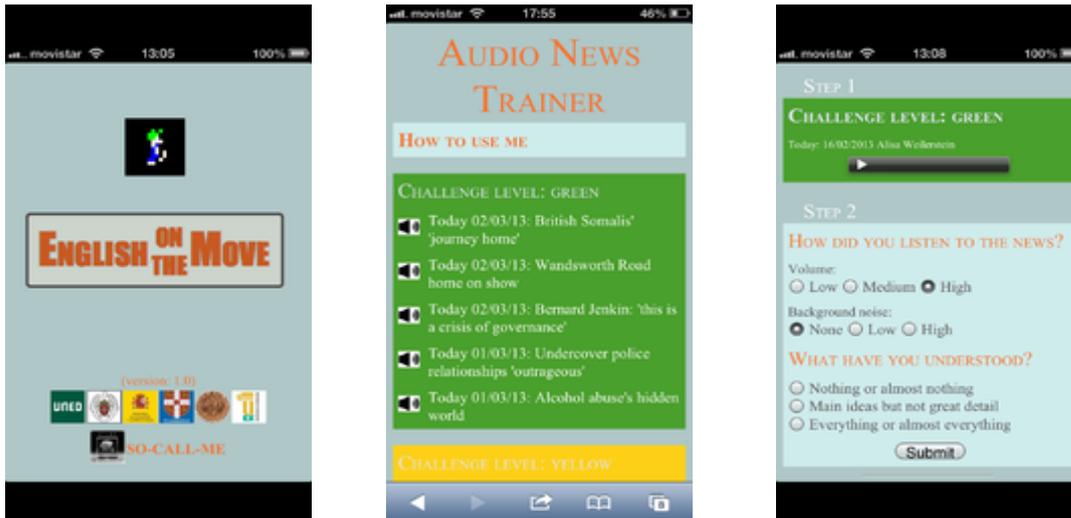
de las aplicaciones que se están diseñando, y replicar o adaptar algunas de esas utilidades para sus modelos.

A continuación mostramos las fichas de descripción de las siete aplicaciones diseñadas:

FICHAS DE DESCRIPCIÓN DE APPS

1.- ANT (*Audio News Trainer*)

- App para trabajar la comprensión oral a través de noticias de prensa
- Los datos (noticias): Proviene de una conexión RSS proporcionada por emisores de radio en Internet.
- Nivel idóneo para los posibles usuarios: Variable (de Elemental a Avanzado)
- Tipo de preguntas/instrucciones/pasos a seguir en la app:
- Hay información sobre el proyecto de investigación SO-CALL-ME.
- Hay un cuestionario que el usuario tiene que contestar antes de usar el app por primera vez.
- Hay un enlace al programa Audio News Trainer v.1.1.
- Después de login, sale una pantalla con un enlace a instrucciones sobre como usar el app con fines didácticos y tres grupos de noticias organizadas por nivel: verde (fácil), amarillo (intermedio) y rojo (difícil).
- Se selecciona una noticia y se escucha en la siguiente página.
- Después de haber escuchado la noticia, hay tres preguntas que el alumno debe contestar sobre la grabación (volumen, ruido de fondo y su grado de comprensión) con el fin de tener un student log que mida su progreso y la utilidad de la herramienta.



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

2.- 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).

- 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”.
- Pantalla 30: Pantalla principal para dar opción a elegir qué sección seguir.
- Pantalla 31-32: (2ª sección) Especificación de objetivos de aprendizaje (incluye el audio del texto descrito).
- Pantalla 33: Práctica consistente en audio seguido de actividades del tipo “tick what you hear”.
- Pantalla 34: Pantalla principal para dar opción a elegir qué sección seguir.
- Pantalla 35: (3ª sección) Imágenes de gráficos (incluye el audio del texto descrito).
- Pantalla 36: Pantalla principal para dar opción a elegir qué sección seguir.
- Pantalla 37-39: (4ª sección) Especificación de objetivos de aprendizaje (incluye el audio del texto descrito).
- Pantalla 40-41: videos
- Pantalla 42-43: Especificación de objetivos de aprendizaje (incluye el audio del texto descrito).
- Pantalla 44-45: videos
- Pantalla 46: Pantalla principal para dar opción a elegir qué sección seguir.

3.- EATING OUT

- Unidad en línea válida para ordenador y dispositivo móvil y susceptible de conversión a app para trabajar la comprensión oral y la léxico-gramática necesaria para pedir y hablar sobre comida.
- El audio: De 4 minutos 20 segundos y creado por miembros del grupo ATLAS.
- Las actividades: De comprensión oral, vocabulario, léxico-gramática y práctica final, diseñadas y digitalizadas por miembros del grupo ATLAS.

Las actividades son adaptativas pues tienen en cuenta los resultados obtenidos en cada fase antes de pasar a la siguiente. Todas las actividades son corregidas al instante por la aplicación, con su correspondiente feedback.

- Nivel de los posibles usuarios: A2-B1 (nivel en el que hay un mayor número de estudiantes de inglés en España; por ejemplo, matriculados en el CUID/EEOOII, etc.)
- Tipo de preguntas/instrucciones/pasos a seguir:
 - o Pestaña 0: introducción, con especificación de objetivos nocio-funcionales y de aprendizaje.
 - o Pestaña 1: Comprensión oral, consistente en audio seguido de preguntas adaptativas de comprensión y transcripción a disposición de aquellos que la necesiten.
 - o Pestaña 2: Vocabulario, consistente en listado de palabras clave con acceso a glosario y actividad de emparejamiento.
 - o Pestaña 3: Léxico-gramática, consistente en explicación, más o menos detallada según las necesidades de los usuarios, de la transitividad mental, utilizada en la lección para pedir y hablar de comida. Seguido de actividades adaptativas para la práctica contextualizada de dicha léxico-gramática.
 - o Pestaña 4: práctica más abierta en la que el estudiante ha de corregir errores en un texto.

4.- FANCLUB

- App para trabajar la comprensión oral a través de ficción en prosa (audiolibros)
- Los audiolibros están disponibles en Internet sin licencias
- Nivel de los posibles usuarios: variable, desde Elemental a Avanzado (depende de la complejidad de la obra literaria; se puede emplear con obras adaptadas muy sencillas y una pronunciación exageradamente clara)

y lenta o con obras de mayor complejidad léxica y gramatical y lecturas a mayor velocidad).

- Tipo de preguntas/instrucciones/pasos a seguir en la app:
 - o Hay que seleccionar el nivel del libro que el usuario quiere escuchar.
 - o A continuación hay que seleccionar el audiolibro, según el nivel y las preferencias literarias del usuario.
 - o El audiolibro está dividido en secciones y el usuario puede escuchar las partes que desee según su disponibilidad.
 - o Después de haber escuchado la grabación, hay preguntas sobre el grado de comprensión alcanzado por el usuario.

5.- MARLUC

- App para mejorar la pronunciación de palabras (actualmente la base de datos contiene palabras en español pero puede aplicarse para la mejora productiva oral de cualquier lengua extranjera)
- Nivel de los posibles usuarios: Principiantes de una lengua o personas con problemas de pronunciación (suele ser un problema muy común en los estudiantes adultos de una lengua en los primeros niveles)
- Tipo de preguntas/instrucciones/pasos a seguir en la app:
- Hay dos opciones, la práctica de palabras aisladas o la práctica por tipo de sonido (interdental, alveolar, etc.).
- En la primera opción, hay que teclear la palabra y luego se puede escuchar a velocidad normal, despacio o muy lento. Y repetir lo que se ha oído.
- En la segunda opción, las palabras están agrupadas y el usuario puede elegir el grupo y luego la palabra. Se escucha y repite igual que para las palabras aisladas.
- Después de escuchar y repetir la palabra, hay una pregunta de progreso que el usuario tiene que contestar y el resultado queda grabado para poder hacer un seguimiento individualizado.

6.- VIOLIN (VideOs for LIsteNing)

- App para trabajar la comprensión oral/audiovisual a través de vídeos
- Los vídeos: De 1 a 3 minutos (extraídos de Friends)—copyright-Educational exemption Berne Convention, art.9(2), TRIPS agreement, art.13. (applied to short clips under three minutes)
- Nivel de los posibles usuarios: B1 (nivel en el que hay un mayor número de estudiantes de inglés en España (por ejemplo, matriculados en el CUID/EEOOII, etc.)
- Tipo de preguntas/instrucciones/pasos a seguir en la app:
 - o Warm-up con intro y 1/2 preguntas abiertas y/o vocabulario nuevo que les ayude a comprender mejor
 - o Instrucciones para el visionado (escucha selectiva)
 - o Visionado (1) del vídeo
 - o Preguntas de comprensión con 'sample answers' /multiple choice + instrucciones para el segundo visionado (escucha intensiva)
 - o Visionado (2) del vídeo
 - o Preguntas de comprensión con 'sample answers'.
 - o Visionado (3) (instrucciones para escucha global)
 - o Auto-evaluación con rúbrica (estrategias metacognitivas)

7.- VISP (Videoclip for Speaking Production)

- Aplicación para dispositivos móviles para trabajar la producción oral a través de vídeos
- Sistema operativo: Android 4.0 o superior.
- Vídeos: De 5 a 30 segundos (extraído de la película Moulin Rouge)—copyright- Educational exemption Berne Convention, art.9 (2), TRIPS agreement, art.13. (applied to short clips under three minutes).

- Nivel de los posibles usuarios: B1 (nivel en el que hay un mayor número de estudiantes de inglés en España (por ejemplo, matriculados en el CUID/EEOOII, etc.)
 - Pasos a seguir para la realización de la actividad.
 - Leer la introducción a la audiodescripción, ver un videoclip de ejemplo y completar un cuestionario con sus datos personales.
 - Leer las instrucciones sobre el ejercicio a realizar.
 - Ver el videoclip tantas veces como se desee.
 - Elaborar la audiodescripción del videoclip (grabación con voz) siguiendo las siguientes pautas:
 - o Parar el videoclip cada 3-5 segundos para realizar alguna anotación.
 - o Revisar las anotaciones consultando el diccionario si fuera necesario.
 - o Grabar la AD leyendo lo que se ha escrito, mientras se visiona el clip.
 - o PISTAS para el alumno: Recordar utilizar verbos de acción, evitar vocabulario subjetivo y nunca audiodescribir sobre diálogos o ruidos.
 - o Se puede practicar tantas veces como sea necesario hasta encontrar la mejor versión, la cual habrá de ser enviada mediante el botón correspondiente: volviendo a la pantalla principal y pinchando en FINISH.
 - o Completar un cuestionario final en el que el alumno puede autoevaluarse (análisis de errores y desarrollo de estrategias metacognitivas: reflexión sobre su propio aprendizaje y desarrollo de competencia intercultural) y ampliar información sobre la audiodescripción.
-

FASE 4. Puesta en común y análisis de potencialidades de aplicaciones, Organización de Congreso: TISLID'14 y difusión de resultados.

4.1. En esta fase final del proyecto, se realizó unha puesta en común de los avances de las aplicaciones, mostrando, en la medida de lo posible, el diseño web de las mismas, y un boceto de su estética una vez finalizadas. En aquellas aplicaciones más avanzadas, como es el caso de VIOLIN, los miembros de este proyecto pudieron descargar una versión beta de la aplicación para evaluar de primera mano las potencialidades, virtudes y deficiencias de la misma, poniendo en común ideas y propuestas para la mejora de todas las aplicaciones diseñadas en el seno del Grupo de Investigación So-Call-Me.

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.

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, organizó 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 se constituyó como un estupendo 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 desarrollaron durante los días 7, 8 y 9 de mayo de 2014 y donde hubo un espacio especial para la difusión a los resultados obtenidos en este y otros proyectos similares.

Como consecuencia de este congreso, los miembros de este Proyecto de Innovación están trabajando en la preparación conjunta de varias publicaciones, por una parte las actas del congreso, que publicará Oxford University Press en el otoño de 2014, y, por otro, un volumen monográfico en el que se recojan las mejores contribuciones al congreso, que será publicado por una casa editorial internacional a lo largo de 2015.

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

8.1. Conclusiones

De esta segunda fase del Proyecto de Innovación Docente “Aprendizaje electrónico móvil: dispositivos y aplicaciones para la práctica de destrezas orales en inglés (2ª 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 fase del proyecto para diseñar, de manera mucho más sólida y orientada, un grupo de nuevas aplicaciones que den respuesta a las necesidades de los usuarios y puedan servir como recurso para la práctica de destrezas orales. Esperamos que, con las aplicaciones diseñadas, podamos llegar a un público más amplio de estudiantes y profesionales, que quieran 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. 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. Asimismo, supondrán una 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 ha tenido 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.

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.

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.

