



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

“DISEÑO DE UNA METODOLOGÍA M-LEARNING PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.”

Tesis presentada ante el Instituto de Postgrado y Educación Continua de la
ESPOCH, como requisito parcial para la obtención del grado de

MAGISTER EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

Lorena Isabel Rodríguez Núñez

Riobamba – Ecuador

2015

CERTIFICACIÓN

EL TRIBUNAL DE TESIS CERTIFICA QUE:

El trabajo de investigación titulado “Diseño de una metodología M-Learning para el aprendizaje del idioma Inglés” de responsabilidad de la Ing. Lorena Isabel Rodríguez Núñez, ha sido prodigiosamente revisado y se autoriza su presentación.

TRIBUNAL DE TESIS

Magister Geovanny Vallejo Vallejo

DIRECTOR

FIRMA

Máster Fernando Proaño B.

MIEMBRO

FIRMA

Magister Edwin Altamirano S.

MIEMBRO

FIRMA

Riobamba, Enero 2015

DERECHOS INTELECTUALES

Yo, Lorena Isabel Rodríguez Núñez declaro que soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en la presente tesis y que el patrimonio intelectual generado por la misma pertenece exclusivamente a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

FIRMA

C.I.0603008509

ÍNDICE

ÍNDICE DE CUADROS	7
ÍNDICE DE FIGURAS	9
AGRADECIMIENTO	11
DEDICATORIA	12
RESUMEN	13
ABSTRACT.....	14
CAPÍTULO I	15
INTRODUCCIÓN.....	15
1.1. JUSTIFICACIÓN	16
1.2. OBJETIVOS.....	17
1.2.1. GENERAL	17
1.2.2. ESPECÍFICOS.....	18
1.3. HIPÓTESIS	18
1.3.1. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	18
1.3.2. HIPÓTESIS NULA.....	18
CAPÍTULO II	19
3.1. EL APRENDIZAJE	19
3.2. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	20
3.2.1. EL CONSTRUCTIVISMO	21
3.2.2. EL CONECTIVISMO	25
3.2.3. TEORÍAS EDUCATIVAS ASOCIADAS AL M-LEARNING.....	27
3.3. MODELO PEDAGÓGICO.....	28
3.4. ELEMENTOS DIDÁCTICOS.....	31
3.5. LAS TIC EN LA EDUCACIÓN	32
3.6. M-LEARNING.....	36
3.6.1. EVOLUCIÓN DEL M-LEARNING.....	38
3.6.2. CARACTERÍSTICAS DEL M-LEARNING EN RELACIÓN A LOS DISPOSITIVOS:.....	39
3.6.3. RECURSOS DEL M-LEARNING	42
3.6.4. DISPOSITIVOS MÓVILES	45

3.6.5. EVOLUCIÓN DE LA TELEFONÍA MÓVIL.....	46
3.7. ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS.....	51
3.7.1. MÉTODO GRAMATICAL.....	51
3.7.2. MÉTODO COMUNICATIVO	53
3.8. M-LEARNING EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS.....	54
CAPÍTULO III	60
MATERIALES Y MÉTODOS.....	60
3.4. TÉCNICAS	62
3.5. RECURSOS.....	62
3.8. DISEÑO DE LA METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE MÓVIL DEL IDIOMA INGLÉS AMI	64
3.8.2. ENFOQUE SOCIOLÓGICO, PSICOLÓGICO, Y PEDAGÓGICO DE LA METODOLOGÍA AMI.....	66
ENFOQUE SOCIOLÓGICO	66
ENFOQUE PEDAGÓGICO	67
ENFOQUE PSICOLÓGICO	68
3.8.3. FASES DE LA AMI	68
FASE 1: TECNOLOGÍA MÓVIL EXISTENTE	70
FASE 2: MATERIALES Y RECURSOS ADECUADOS	81
FASE 3: PROCESO DE APRENDIZAJE.....	88
FASE 4: DISEÑO DE TALLERES HACIENDO USO DE TECNOLOGÍA MÓVIL	98
CAPÍTULO IV	115
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	115
4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	115
4.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	115
4.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	153
4.4. DETERMINACIÓN DE VARIABLES.....	153
4.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	153
4.5.1. OPERACIONALIZACIÓN CONCEPTUAL DE VARIABLES	153
4.5.2. OPERACIONALIZACIÓN METODOLÓGICA DE VARIABLES	154
4.6. PRUEBA DE LA HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	155
4.6.1. FRECUENCIAS OBSERVADAS	158
4.6.2. FRECUENCIAS ESPERADAS	159

4.6.3. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN.....	160
4.6.4. GRADOS DE LIBERTAD.....	160
4.6.5. TABLA DE DISTRIBUCIÓN DEL CHI-CUADRADO.....	161
4.6.6. CÁLCULO DEL CHI-CUADRADO.....	162
CONCLUSIONES.....	165
RECOMENDACIONES.....	166
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	167
BIBLIOGRAFÍA.....	174
ANEXOS.....	180

ÍNDICE DE CUADROS

Tabla I: Teorías Educativas asociadas al M-Learning.....	16
Tabla II: Evolución de los Modelos pedagógicos.....	29
Tabla III: Resumen Nacional de Abonados y Líneas activas por concesionario.....	48
Tabla IV: Descripción del presupuesto	44
Tabla V: Especificaciones de los celulares.....	80
Tabla VI: Pregunta No. 1	116
Tabla VII: Pregunta No. 2.....	118
Tabla VIII: Pregunta No. 3.....	119
Tabla IX: Pregunta No. 4	121
Tabla X: Pregunta No. 5.....	122
Tabla XI: Pregunta No. 6	124
Tabla XII: Pregunta No. 7.....	125
Tabla XIII: Pregunta No. 8.....	127
Tabla XIV: Pregunta No. 9	128
Tabla XV: Pregunta No. 10.....	130
Tabla XVI: Pregunta No. 11	131
Tabla XVII: Pregunta No. 12	133
Tabla XVIII: Pregunta No. 13.....	134
Tabla XIX: Pregunta No. 14	136
Tabla XX: Pregunta No. 15.....	137
Tabla XXI: Pregunta No. 16	139
Tabla XXII: Pregunta No. 17	140
Tabla XXIII: Pregunta No. 18.....	142
Tabla XXIV: Pregunta No. 19.....	143
Tabla XXV: Pregunta No. 20.....	144
Tabla XXVI: Pregunta No. 21.....	108
Tabla XXVII: Pregunta No. 22	147
Tabla XXVIII: Pregunta No. 23.....	148
Tabla XXIX: Pregunta No. 24.....	150
Tabla XXX: Pregunta No. 25.....	151

Tabla XXXI: Operacionalización Conceptual de Variables	153
Tabla XXXII: Operacionalización Metodológica de Variables	154
Tabla XXXIII: Resumen de resultados	156
Tabla XXXIV: Frecuencias Observadas	1598
Tabla XXXV: Frecuencias Esperadas	160
Tabla XXXVI: Distribución Chi - Cuadrado.....	161
Tabla XXXVII: Aplicación de la Formula Chi - Cuadrado.....	163

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Aprendizaje en movimiento del idioma inglés.....	20
Figura 2: El constructivismo y los dispositivos m3viles.....	24
Figura 3: El conectivismo y los dispositivos m3viles.....	26
Figura 4: Modelo pedag3gico.....	29
Figura 5: Elementos Did3cticos.....	32
Figura 6: Las TIC en la Educaci3n.....	35
Figura 7: Evoluci3n del M-Learning.....	39
Figura 8: Proceso de Comunicaci3n.....	69
Figura 9: Tecnolog3a M3vil.....	76
Figura 10: Proceso de la clase en la metodolog3a AMI....	¡Error! Marcador no definido. 88
Figura 11: Pregunta No. 1.....	117
Figura 12: Pregunta No. 2.....	118
Figura 13: Pregunta No. 3.....	120
Figura 14: Pregunta No. 4.....	121
Figura 15: Pregunta No. 5.....	123
Figura 16: Pregunta No. 6.....	124
Figura 17: Pregunta No. 7.....	126
Figura 18: Pregunta No. 8.....	127
Figura 19: Pregunta No. 9.....	129
Figura 20: Pregunta No. 10.....	130
Figura 21: Pregunta No. 11.....	132
Figura 22: Pregunta No. 12.....	133
Figura 23: Pregunta No. 13.....	135
Figura 24: Pregunta No. 14.....	136
Figura 25: Pregunta No. 15.....	138
Figura 26: Pregunta No. 16.....	139
Figura 27: Pregunta No. 17.....	141
Figura 28: Pregunta No. 18.....	142
Figura 29: Pregunta No. 19.....	143
Figura 30: Pregunta No. 20.....	145

Figura 31: Pregunta No. 21	146
Figura 32: Pregunta No. 22	147
Figura 33: Pregunta No. 23	149
Figura 34: Pregunta No. 24	150
Figura 35: Pregunta No. 25	152
Figura 36: Aplicación de la Formula Chi - Cuadrado.....	164

AGRADECIMIENTO

Esta tesis pudo ser realizada gracias al apoyo de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Fátima y al área de inglés quienes proporcionaron la ayuda necesaria para la ejecución de la Tesis.

Mi más profundo agradecimiento para el Msc. Geovanny Vallejo, director de tesis, por guiar, orientar y apoyar este trabajo de investigación; al Msc. Edwin Altamirano y al Msc. Fernando Proaño por sus valiosos aportes intelectuales y humanos en la elaboración de la tesis.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a los Docentes del Área de Lengua Extranjero de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Fátima, al grupo de estudiantes que participó en la ejecución del presente trabajo de investigación, y a todas las personas que se encuentran en una constante búsqueda de nuevas formas y métodos para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

RESUMEN

Propuesta de una metodología M-Learning para el aprendizaje del idioma inglés, a través de dispositivos móviles con acceso a internet; aplicada a 40 estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Fátima quienes presentan un bajo rendimiento, poca concentración en clase, uso inadecuado de teléfonos celulares, por lo que se diseña una metodología que integre a los celulares, recursos de internet, el idioma inglés y que se adapte a la realidad social, económica y educativa de la Institución, para lograr aprendizajes significativos.

La metodología se basa en las teorías del aprendizaje constructivista, conectivista y de aprendizaje colaborativo, con un enfoque sociológico, psicológico, y pedagógico, está diseñada para ser utilizada desde el teléfono celular con acceso a Internet y se hace el seguimiento desde un Aula Virtual, consta de cuatro fases: tecnología móvil existente, materiales y recursos adecuados, proceso de aprendizaje y diseño de talleres.

Obteniendo los siguientes resultados: 56% de los estudiantes mejoran su habilidad comunicativa, el 62% de los estudiantes presentan un superior nivel de comprensión del idioma inglés, y el 56% de los estudiantes hacen uso simultáneo de las destrezas: listening, speaking, reading y writing a través de un dispositivo móvil. Reflejando un mejor rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés, por lo que se recomienda utilizar la metodología.

Palabras Clave: Educación, M-Learning, Dispositivo Móvil, Aprendizaje, Constructivismo, Conectivismo, Trabajo colaborativo, Metodología.

ABSTRACT

This research was carried out to a proposal methodology Mobile-Learning for English language learning through mobile devices with Internet access; applied to 40 students at Unidad Educativa Nuestra Señora de Fatima High School who poor school performance, poor concentration in class, Internet resources, language is designed English and that meets the social, economic and educational reality of the institution, to achieve significant learning.

The methodology is based on the theories of constructivist, connectionist and collaborative learning, with a sociological, psychological, and pedagogical approach, it is designed to be used from the cell phone with Internet access and tracking is done from a Virtual Classroom consists of four phases: existing mobile technology, materials and resources, learning process and design workshops.

It has obtained the following results: 56% of students improve their communication skills, 62% of students have a higher level of understanding of English, and 56% of students make simultaneous use of skills: listening, speaking, reading and writing through a mobile device. Reflecting better performance of students in learning English, so it recommends using the methodology.

Keywords: Education, M-Learning, Mobile Device, Learning, Constructionism Connectivism, Collaborative Work, Methodology.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El M-learning (aprendizaje móvil) es el que se da a través de enseñanzas que no están limitadas por el ambiente de aprendizaje, sino que lo complementa, enriquece y estimula para provocar un aprendizaje flexible y móvil, que le ayuda al estudiante a aprender desde diferentes escenarios y contextos. [1]

En el presente trabajo se considera al M-learning como una forma de aprendizaje multimedia que apoya el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en el aula, y que permite reforzar esos conocimientos en cualquier lugar y en cualquier momento, sin necesidad de coincidir en un espacio y tiempo determinado, a través del acceso a internet mediante el uso de teléfonos celulares.

Actualmente existen metodologías de aprendizaje basadas en M-learning como: metodología de aprendizaje abierto o enseñanza flexible y; metodología de aprendizaje colaborativo. Mientras que los métodos que se han venido utilizando para el aprendizaje del idioma inglés es el método gramatical (aprendizaje consciente de las reglas de la gramática y el vocabulario) y el método comunicativo.

El aprendizaje del inglés tiene ahora la importancia necesaria dentro del sistema educativo nacional, el Ministerio de Educación, busca mejorar la calidad del aprendizaje en esa área.

Frente al uso masivo de dispositivos móviles en adolescentes, y como una forma innovadora de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, que se apegue a la realidad de nuestro sistema educativo, se diseña la metodología AMI (Aprendizaje Móvil del Inglés) que integra al M-learning y el idioma inglés, buscando resultados positivos para los estudiantes.

1.1. JUSTIFICACIÓN

La tecnología ha venido a revolucionar en todo sentido la vida del ser humano y el ámbito educativo no ha sido la excepción, es por eso que es preocupación del gobierno Ecuatoriano incluir nuevas metodologías de aprendizaje y aprovechar el potencial de la tecnología móvil en el aprendizaje de los contenidos curriculares del idioma inglés.

Tomando en cuenta que en el Ecuador existe un gran porcentaje de adolescentes que hacen uso de celulares inteligentes como lo explica el censo de diciembre del 2012 realizado por el INEC: [2]. El 78,8% de los hogares posee telefonía celular, siendo el grupo etario que mas hace uso del celular, posee celulares inteligentes y hace uso del internet la población que se encuentra entre 16 y 24 años de edad. Los principales usos que se da al internet son para obtener información 31.1%, comunicación en general 32.6%, educación y aprendizaje 29.1%. [3]

Es decir las personas de entre 16 y 24 años de edad que constituyen los estudiantes de Bachillerato y universitarios son los que más hacen uso del internet y tienen teléfono celular inteligente, situación que se debe aprovechar para mejorar la educación y los aprendizajes. En este sentido los colegios deben impulsar actividades que permitan hacer uso de las potencialidades que ofrecen el internet y la tecnología móvil.

La Unidad Educativa Nuestra Señora de Fátima es una institución fiscomisional de educación que desde hace más de 50 años ha estado a la vanguardia en educación y tecnología para sus alumnos, incluyendo la asignatura de inglés en todos los años de estudio, cuyo principal objetivo es que el estudiante obtenga conocimientos básicos del idioma para que pueda comunicarse.

Las tecnologías móviles constituyen un instrumento atractivo y sencillo para desarrollar las competencias y destrezas para: leer, escribir, escuchar y hablar en diferentes idiomas. Los estudiantes en sus celulares pueden: escuchar música, observar imágenes, chatear en las redes sociales. [4]

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. GENERAL

Diseñar una metodología M-learning para el aprendizaje del idioma Inglés en 3er. Año de BGU del colegio Nuestra Señora de Fátima mediante la investigación y análisis de diferentes métodos de aprendizaje.

1.2.2. ESPECÍFICOS

- Realizar el análisis de métodos de aprendizaje M-learning
- Diseñar un método M-learning que se adapte a la realidad social, económica y educativa del colegio Nuestra Señora de Fátima para el aprendizaje del idioma inglés.
- Aplicar el método desarrollado para el aprendizaje del idioma inglés.
- Evaluar la metodología utilizada para determinar si permite mejorar el rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés.

1.3. HIPÓTESIS

1.3.1. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Hi: La utilización de una metodología M-learning para el aprendizaje del Idioma Inglés en el 3er año de BGU del Colegio Nuestra Señora de Fátima mejorará el rendimiento de los estudiantes.

1.3.2. HIPÓTESIS NULA

Ho: La utilización de una metodología M-learning para el aprendizaje del Idioma Inglés en el 3er año de BGU del Colegio Nuestra Señora de Fátima no mejorará el rendimiento de los estudiantes.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

3.1. EL APRENDIZAJE

Aprendizaje es el proceso a través del cual una nueva información o conocimiento se relaciona de manera no arbitraria (conocimientos previos) y sustancial con la estructura cognitiva de la persona que aprende. Para Ausubel, el aprendizaje es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e información es representada en cualquier campo de conocimiento.[5]

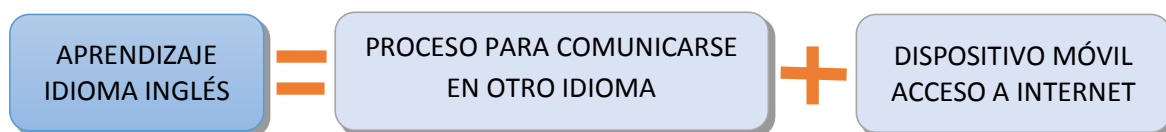
Según Bandura todos los fenómenos de aprendizaje resultan de la experiencia directa. Brunner en cambio afirma que el aprendizaje se produce por descubrimiento ya que la actividad exploratoria se convierte en un poderoso instrumento para la adquisición de nuevos conocimientos.[6]

En este trabajo el aprendizaje es el proceso por el cual las personas desarrollan sus destrezas para comunicarse en el idioma inglés haciendo uso de dispositivos móviles con acceso a internet sin límite de espacio y tiempo.

Es un proceso porque implica un conjunto de actividades interrelacionadas las cuales dan lugar a la asimilación de otro idioma, en este caso el idioma inglés, que más tarde permiten la comunicación y transmisión de diferentes formas de pensar, sentir, recordar y comunicar la realidad en la que el ser humano vive.

El aprendizaje desde el punto de vista del autor es como se muestra a continuación:

Figura 1: Aprendizaje en movimiento del idioma inglés.



Fuente: Lorena Rodríguez

3.2. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Una teoría de aprendizaje es un conjunto de principios científicamente probados que permiten explicar el proceso que se debe seguir para lograr aprendizajes, estudia todos los elementos, factores, condiciones y tipos de procesos mentales de

análisis, reflexión, adquisición, asimilación y retención del contenido que se ofrece al estudiante, de modo que adquiera significado para el mismo.

3.2.1. EL CONSTRUCTIVISMO

El modelo constructivista de conocimiento se puede resumir en la siguiente frase: "El conocimiento se construye en la mente del que aprende". Desde un punto de vista constructivista, los datos que se perciben con los sentidos y los esquemas cognitivos que se utilizan para explorar esos datos existen en la mente, mientras más sentidos se utilicen en la obtención del conocimiento mejor será ese aprendizaje.

El aprendizaje constructivista se caracteriza por los siguientes principios:

- **De la instrucción a la construcción:** transformar el conocimiento. Esta transformación, ocurre a través del pensamiento activo y original del aprendiz. Así, la educación constructivista implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son incompatibles con el aprendizaje sino más bien la base del mismo.
- **Del refuerzo al interés.** Los estudiantes comprenden mejor cuando están envueltos en tareas y temas que cautivan su atención. Por lo tanto, desde una perspectiva constructivista, los profesores investigan lo que interesa a sus estudiantes, elaboran un currículo para apoyar y expandir esos intereses, e implican al estudiante en el proyecto de aprendizaje.

- **De la obediencia a la autonomía.** Se debe dejar de exigir sumisión y fomentar en cambio libertad responsable. Dentro del marco constructivista, la autonomía se desarrolla a través de las interacciones y se manifiesta por medio de la integración de consideraciones sobre uno mismo, los demás y la sociedad.
- **De la coerción a la cooperación.** Las relaciones entre alumnos son vitales. A través de ellas, se desarrollan los conceptos de igualdad, justicia y democracia y progresa el aprendizaje académico.

La Internet presenta rasgos de un entorno de aprendizaje constructivo en cuanto que permite la puesta en juego de los principios del aprendizaje constructivista. Es un sistema abierto guiado por el interés, iniciado por el aprendiz, e intelectual y conceptualmente provocador.

Los dispositivos móviles ofrecen grandes ventajas para el aprendizaje, por lo que, de acuerdo a los nuevos contextos educativos, las teorías constructivistas son las más apropiadas, ya que sustentan que el estudiante construye su propia realidad o al menos la interpreta de acuerdo a la percepción derivada de su propia experiencia, de estructuras mentales y de las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos, dándole la posibilidad para que restablezca y dirija su propio aprendizaje.

Lo que hace posible que el alumno pase de ser un ente pasivo a un ente activo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje apoyado continuamente por un profesor que funge como facilitador.

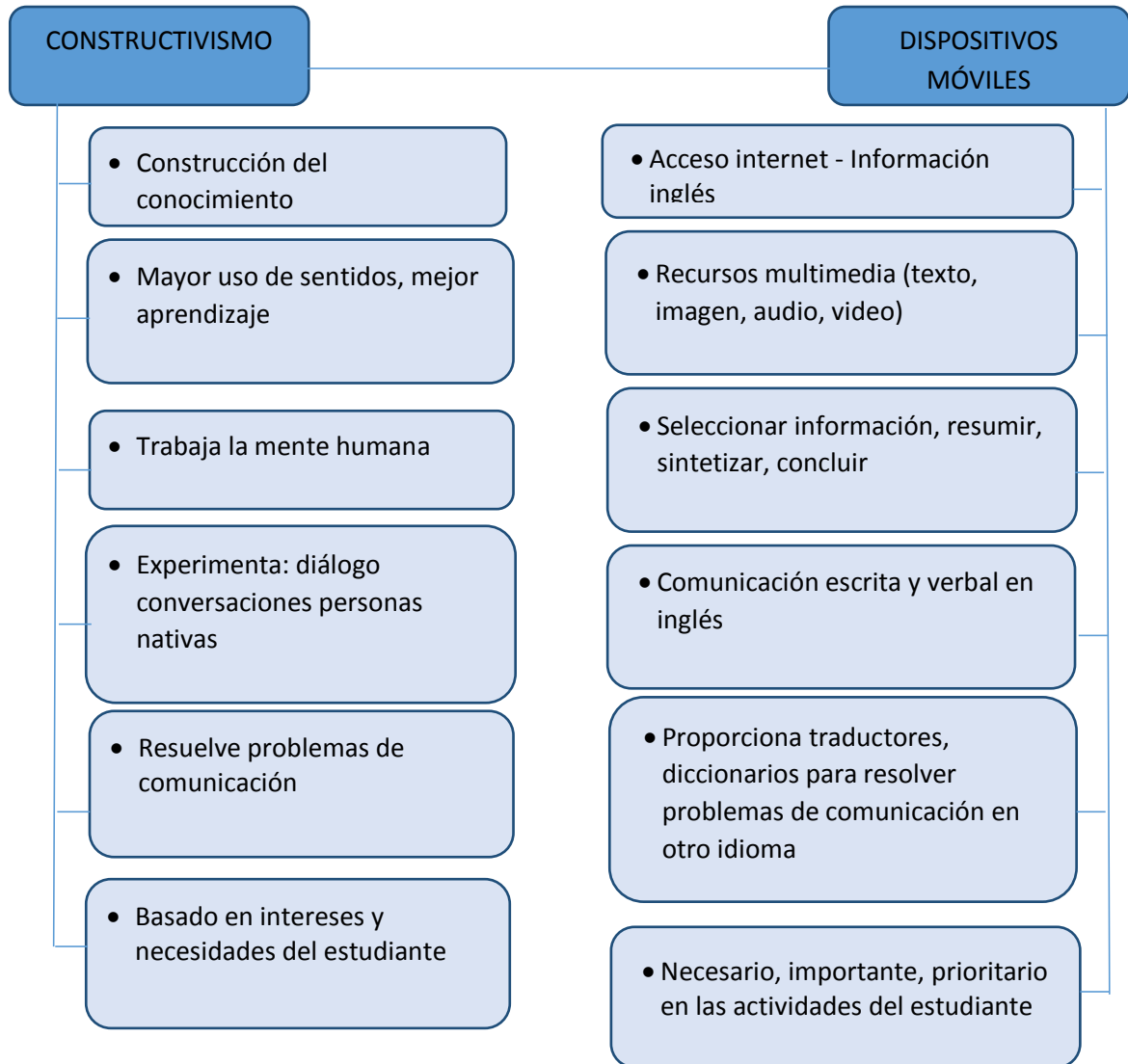
Además de lo anterior, son necesarios otros elementos tales como el diseño instruccional que tiene por objetivo el análisis de cimientos, sino que existe un dialogo intersubjetivo en el grupo, que posibilita el intercambio constante de ideas y significados.

Por ende, se puede decir que el aprendizaje deja de ser lineal, en cuanto a la transmisión, internalización y acumulación de conocimientos, pasando a ser un proceso activo y dinámico por parte del alumno para ensamblar, extender, restaurar, interpretar y, por lo tanto, construir conocimiento.

El alumno construye su propio conocimiento basado en nuevas ideas y conocimientos previos, los dispositivos móviles deben permitir hacer uso de lo que el estudiante conoce y buscar información que permita sustentar o modificar ese conocimiento.

El constructivismo aplicado desde un dispositivo móvil sería como se muestra a continuación:

Figura 2: El constructivismo y los dispositivos móviles.



Fuente: Lorena Rodríguez

3.2.2. EL CONECTIVISMO

Esta teoría surge del impacto de la tecnología en el aprendizaje, da importancia a la capacidad del aprendiz para crear conexiones entre distintas fuentes de información que le resulten útiles, involucra también los principios de la red, es decir, conexiones entre personas, grupos, nodos de información y entidades para crear un todo integrado. Esta teoría señala que el aprendizaje no solo está en las personas, también puede residir en las organizaciones, bases de datos, bibliotecas, fuentes tecnológicas o cualquier fuente de información. [7]

Concibe el aprendizaje como un proceso de formación colaborativa y social, por lo que resulta vital poder distinguir entre la información importante de la que no lo es.

Continuamente se está adquiriendo nueva Información. La habilidad de saber distinguir entre la información importante y no importante resulta vital.

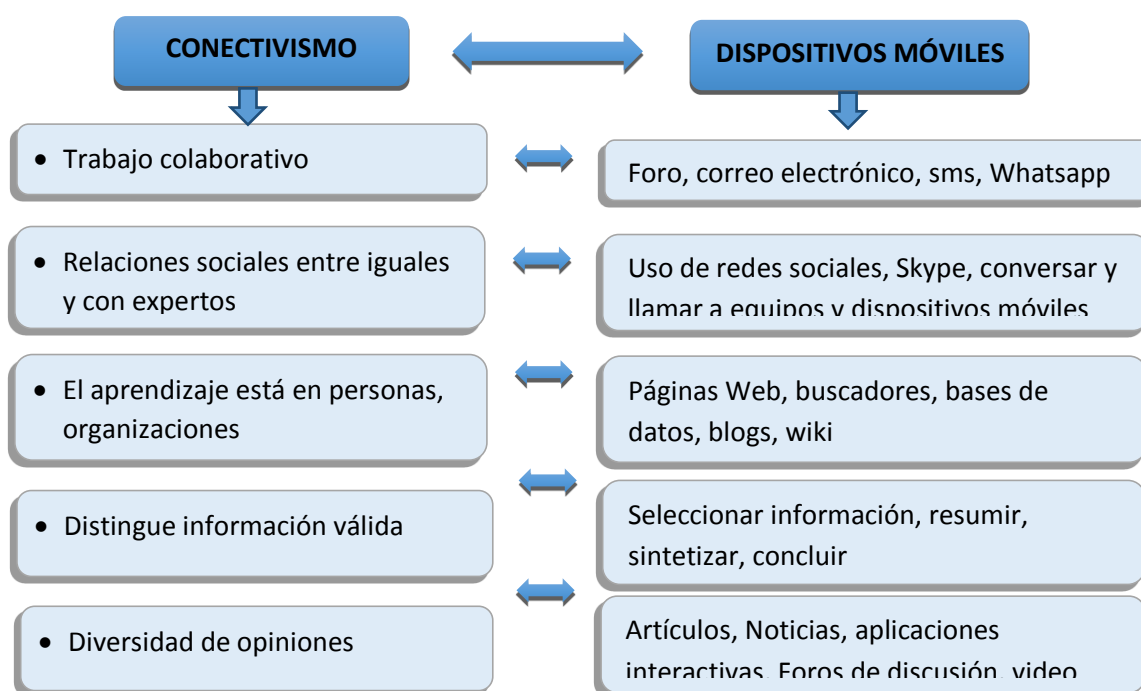
El conectivismo se basa en los siguientes aspectos:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.

- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

El conectivismo visto desde un dispositivo móvil con acceso a Internet se muestra en la Figura 3.

Figura 3: El conectivismo y los dispositivos móviles.



Fuente: Lorena Rodríguez

3.2.3. TEORÍAS EDUCATIVAS ASOCIADAS AL M-LEARNING

Algunas teorías asociadas al M-Learning son las que se muestran en la Tabla I.

Tabla I: Teorías Educativas asociadas al M-Learning

TEORÍA	DEFINICIÓN	ENFOQUE	EJEMPLOS
Cognitivista	El aprendizaje es la adquisición o reorganización de las habilidades cognitivas mediante las cuales los seres humanos procesan y almacenan información (Good y Brophy 1990)	Información y entrega de contenidos en M-learning utilizando el aprendizaje multimedia, imágenes, audio, video, texto, animaciones.	Multimedia, (texto, video, audio, animación, imágenes) SMS, MMS, E-mail, Podcasting, TV móvil
Constructivista	El aprendizaje es un proceso de actividad en el cual los alumnos construyen nuevas ideas o conceptos basados en sus actuales conocimientos previos (Bruner 1966)	El M-learning se realiza en torno a preguntas para estudio de casos, resolución de problemas, y aplicación en múltiples representaciones. Contextos auténticos basados en información contenida las bases de datos se observa gran comunicación, colaboración e interacción, entre los estudiantes, a través de los teléfonos móviles.	Video juegos, simulaciones, realidad virtual, Podcasting interactivo SMS, móvil SMS, Tv interactiva

Continuará...

Continúa...

Aprendizaje colaborativo	El aprendizaje es promovido, facilitado y mejorado por la interacción y colaboración entre los estudiantes.	Colaboración y la interacción m-l depende activamente la participación del contexto social. Permite la comunicación entre compañeros a través de teléfonos móviles. El M-learning promueve el trabajo colaborativo con la participación de todos los estudiantes sin necesidad de coincidir en tiempo y lugar	Puede usarse como asistente del idioma mediante un equipo móvil compatible con servicios o aplicaciones de aprendizaje colaborativo foro, herramientas web 2.0, correo electrónico, aula virtual, juegos
Conectivismo	El aprendizaje es un proceso basado en el uso de tecnología (Siemens, 2004)	Se enfoca en las fuentes de información existentes en la red. En el uso de tecnología cada vez más avanzada y miniaturizada como por ejemplo computadores, teléfonos celulares. Tabletas	Utilización de: Web, buscadores, traductores Redes sociales, blogs, youtube, Podcast, Email, foros, chat, aulas virtuales.

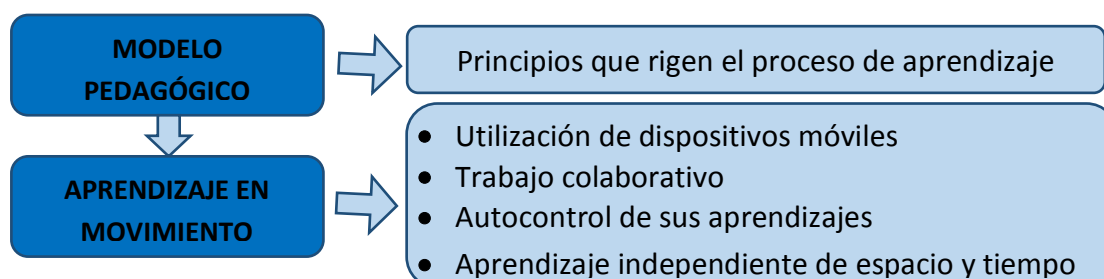
FUENTE: Chavarría y García

3.3. MODELO PEDAGÓGICO

Según Estébanez 1992, Modelo Pedagógico es aquel que basado en las diferentes teorías de aprendizaje proporciona los principios prácticos, para llevar a cabo dicho

proceso, como se muestra en la Figura 4.

Figura 4: Modelo Pedagógico.



Fuente: Lorena Rodríguez

La evolución de los modelos pedagógicos aplicados en todos los niveles de educación, en relación con los roles del docente y del estudiante se muestra en la Tabla II. Se hace desde una perspectiva que incluye la introducción de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Este esquema permite la identificación de nuevas tendencias aplicables que pueden dar respuesta a la innovación en enseñanza con TIC.

Tabla II: Evolución de los Modelos Pedagógicos

Rol del Docente	Rol del estudiante	Actividades	Rol de las Tic
Cognitivismo: El aprendizaje se logra cuando la información se guarda en la memoria de forma estructurada estableciendo conexiones con los conocimientos previos.			

Continuará...

Continúa...

<ul style="list-style-type: none"> - Centrado en el docente - Ayuda a los estudiantes a memorizar la información que han de conectar con los conocimientos previos 	<ul style="list-style-type: none"> - Conectan los conocimientos previos con los nuevos conocimientos 	<ul style="list-style-type: none"> - Explicaciones - Demostraciones - Ejemplos - Gráficos - Diagramas 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar y relacionar la información en formato multimedia - Permite resolver casos mediante el uso de tecnología
--	---	--	---

Constructivismo: El aprendizaje se construye a partir de la experiencia, los estudiantes crean sus propios conceptos en base a sus experiencias e interacciones.

<ul style="list-style-type: none"> - Facilitador que orienta al estudiante 	<ul style="list-style-type: none"> - Participante activo que relaciona y crea significados a partir de los contenidos que explora 	<ul style="list-style-type: none"> - Estudio de casos y proyectos que reflejan situaciones del mundo real - Tareas abiertas 	<ul style="list-style-type: none"> - Permiten reproducir los contextos reales - Aprovechar los canales de comunicación para crear conocimiento a partir de la interacción.
---	--	---	--

Conectivismo: Introduce a las Tics en todos los ámbitos de la vida, permite la adaptación de las herramientas tecnológicas a la enseñanza.

Continuará...

Continúa...

<ul style="list-style-type: none">- Acompaña el proceso de aprendizaje del estudiante- Conduce el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">- Conectados entre ellos e intercambiando información y opiniones.- Capaz de analizar la información y seleccionarla de forma efectiva	<ul style="list-style-type: none">- Colaborativas de intercambio de información y reflexión crítica	<ul style="list-style-type: none">- Permiten la investigación e interpretación de información- Permiten la interacción entre estudiantes y con el profesor.
--	---	---	--

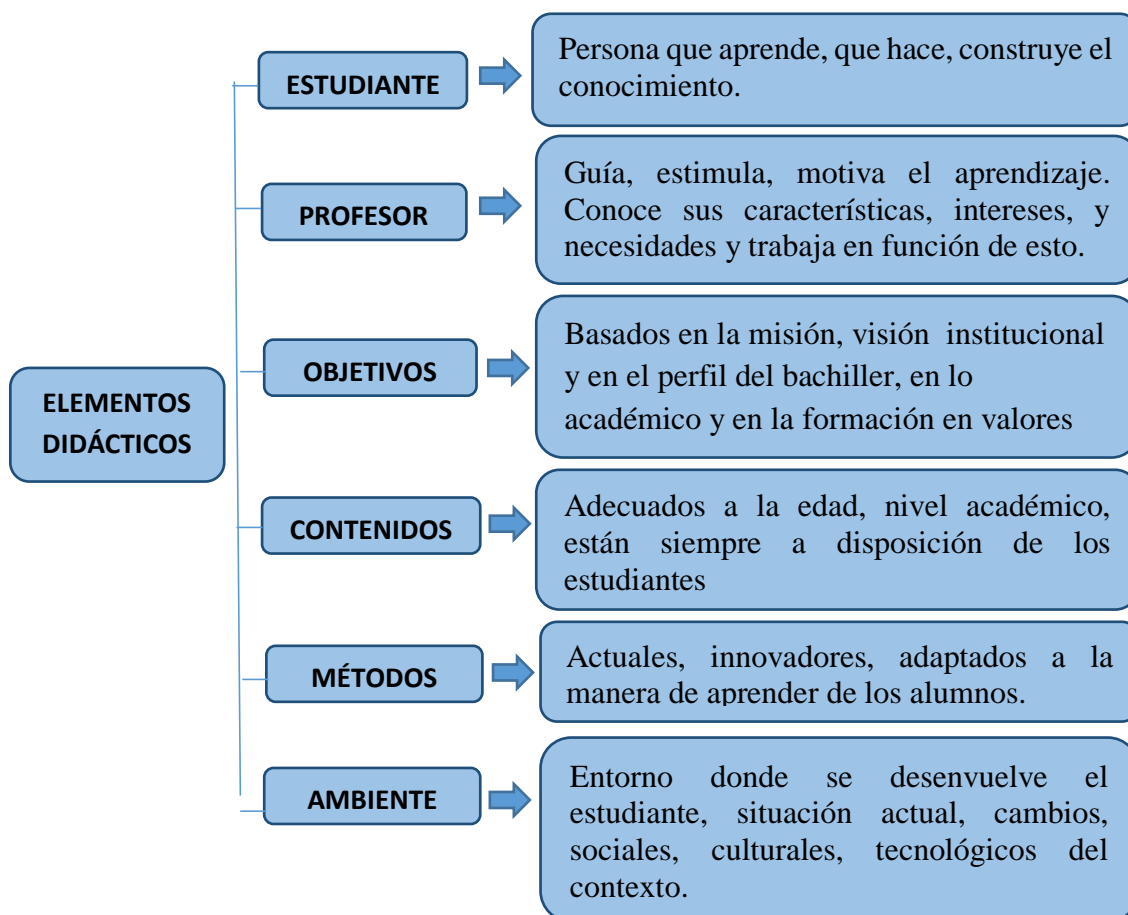
FUENTE: Chavarría y García

3.4. ELEMENTOS DIDÁCTICOS

La didáctica está constituida por un conjunto de procedimientos y normas destinados a dirigir el aprendizaje, sugiere normas de acción o formas de comportamiento y se apoya en los datos científicos y empíricos de la educación. Se preocupa por cómo se va a enseñar, más que el que se va a enseñar.

La didáctica tiene que considerar seis elementos fundamentales los mismos que se muestran en la Figura 5:

Figura 5: Elementos Didácticos.



Fuente: Lorena Rodríguez

3.5. LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son herramientas de apoyo al proceso educativo, ofrece nuevas estrategias didácticas y sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje; y exigen una

participación activa, interacción, motivación y una interrelación entre todos los elementos didácticos.

El uso de las TIC en la educación se debe principalmente a:

- La importancia del conocimiento como un factor clave para determinar seguridad, prosperidad y calidad de vida.
- A la facilidad con la que la tecnología ordenadores, dispositivos móviles telecomunicaciones y multimedia posibilitan el rápido intercambio de información; y
- Al grado de colaboración informal a través de redes entre individuos.

Las modalidades de formación apoyadas en las TIC llevan a nuevas concepciones del proceso de enseñanza-aprendizaje que acentúan la implicación activa del alumno en el proceso de aprendizaje; la atención a las destrezas emocionales e intelectuales a distintos niveles; la preparación de los jóvenes para asumir responsabilidades en un mundo en rápido y constante cambio; la flexibilidad de los alumnos para entrar en un mundo laboral que demandará formación a lo largo de toda la vida; y las competencias necesarias para este proceso de aprendizaje continuo.[9]

Los retos que suponen para la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje dependerán en gran medida del escenario de aprendizaje como: el hogar, la institución educativa, la situación económica, psicológica, social en la que el estudiante se desenvuelve; es decir, el marco espaciotemporal en el que el usuario desarrolla actividades de aprendizaje.

De igual manera, el rol del personal docente también cambia en un ambiente robusto en TIC. [10]. El profesor deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como guía de los alumnos, facilitándoles el uso de los recursos y las herramientas que necesitan para construir nuevos conocimientos y desarrollar destrezas[11].

El profesor pasa a ser un gestor de recursos de aprendizaje y a acentuar su papel de orientador y mediador. El diseño de un entorno de aprendizaje mediante el uso de las TIC involucra un conjunto de aspectos a tomar en cuenta como es el modelo pedagógico; las características de los usuarios, profesores y alumnos; y las posibilidades de la tecnología, ordenadores, dispositivos móviles, celulares, tablet.

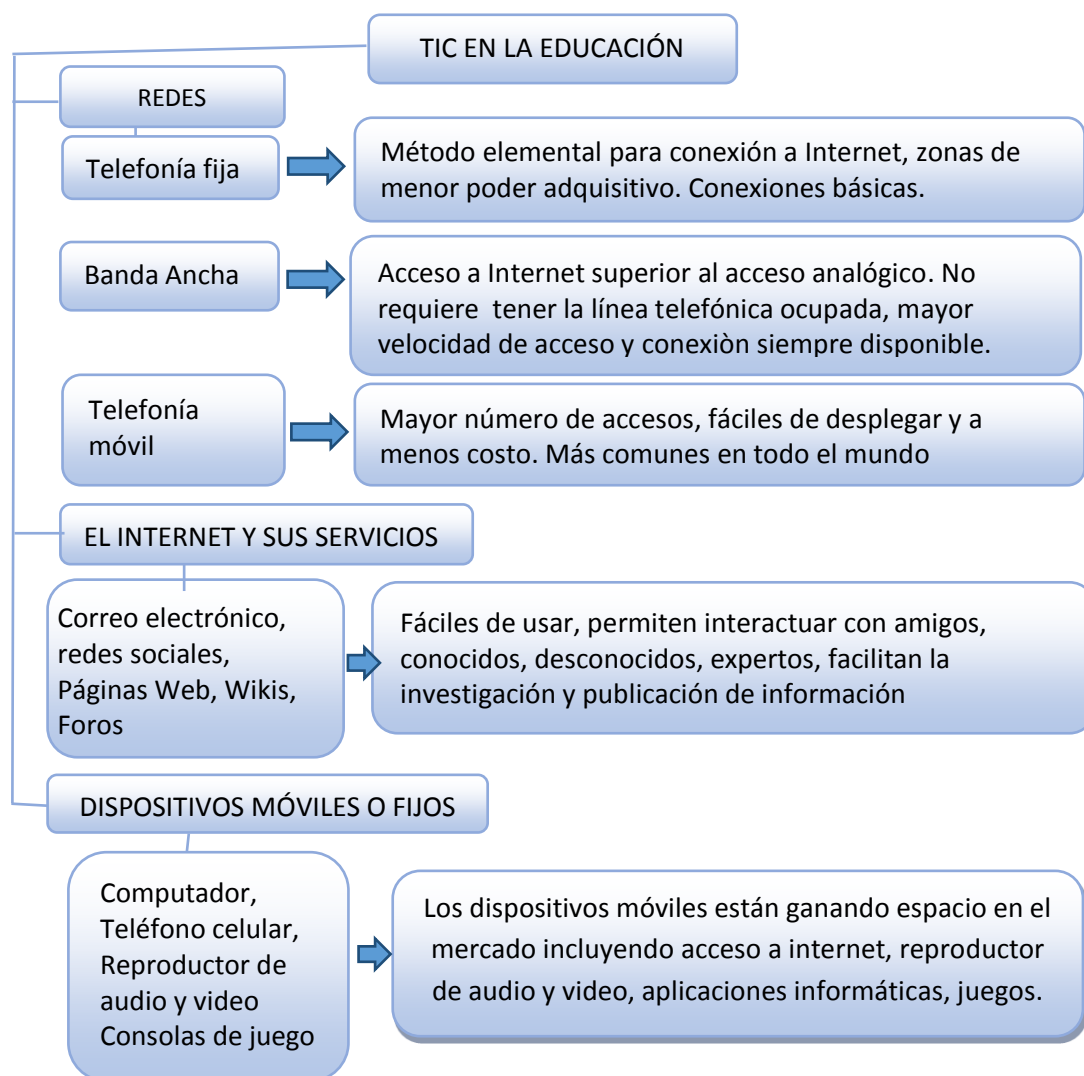
El éxito o fracaso de las innovaciones educativas depende principalmente, de la forma en la que los diferentes actores educativos interpretan, redefinen, filtran y dan forma a los cambios propuestos. Las innovaciones en educación tienen como principal reto la aceptación y adaptación de las personas, los grupos y las instituciones al cambio.[12]

La integración de TIC en la educación se basa en la riqueza de recursos educativos que proporciona, el acceso a Internet permite, una cantidad de experiencias educativas nuevas como visitas a museos de arte y de ciencias, acceso a laboratorios virtuales, viajes virtuales a ciudades o regiones remotas, utilización de software educativo interactivo, aprendizaje de idiomas, entre otros.

Por otro lado las competencias requeridas por los graduados de los sistemas escolares exigen una formación basada en TIC, para que los jóvenes estén mejor habilitados para llevar una vida personal y productiva efectiva. Además, las TICs,

facilitan la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos, que se adaptan a modernas estrategias de aprendizaje, con excelentes resultados en el desarrollo de las habilidades cognitivas de niños y jóvenes en todas las áreas del currículo.

Figura 6: Las TIC en la Educación.



Fuente: Lorena Rodríguez

3.6. M-LEARNING

El término M-Learning, se puede encontrar referenciado como M-Learning o mobile learning, término en inglés.

El M-Learning es el aprendizaje electrónico digital que se apoya de dispositivos móviles y transmisión de wireless; o simplemente, es cuando el aprendizaje toma lugar con dispositivos móviles. [13]

En contraparte, Sharples (2005) describe el aprendizaje como un proceso de acercamiento al conocimiento, donde los participantes en cooperación con sus compañeros y profesores, construyen en forma conjunta la interpretación de su mundo. Esta definición da a las tecnologías móviles un rol especial por que incrementa sus posibilidades de comunicación y conversación.[14]

El aprendizaje M-learning es el que se da a través de enseñanzas que no están limitadas por el ambiente de aprendizaje, el espacio y el tiempo, sino que complementa, enriquece y estimula los aprendizajes de manera flexible y móvil, lo que facilita al estudiante aprender desde diferentes escenarios y contextos. [15]

Se denomina M-learning, o aprendizaje electrónico móvil, a una metodología de enseñanza y aprendizaje que se vale del uso de pequeños dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, o cualquier dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica.

Aprendizaje móvil es la capacidad de usar tecnología móvil para lograr una experiencia de aprendizaje en el alumno. El aprendizaje móvil se puede utilizar en diversos ámbitos, no sólo la escuela. Puede utilizarse en las empresas para capacitar a los empleados, para hacer labor de campo y para realizar campañas promocionales.

En las definiciones antes mencionadas podemos observar que los autores coinciden en que el M-learning se puede definir como el aprendizaje móvil. Además, los aprendizajes son transmitidos por dispositivos en movimiento. Sin embargo algunos autores definen al M-learning con más énfasis o dándole mayor importancia que otros.

En el presente trabajo se considera al M-learning como una forma de aprendizaje multimedia que permite aprender en cualquier lugar y en cualquier momento, sin necesidad de coincidir en un espacio y tiempo determinado, a través de dispositivos móviles.

Entre las varias actividades educativas de este modelo de aprendizaje se puede citar las siguientes:

- Uso del celular para tareas “atractivas”
- Trabajo en grupo
- Interacción con el instructor
- Uso de utilitarios multimedia (ej. Grabación de audio y video) para pronunciación del inglés
- Actividades lúdicas (juegos,)
- Integración del aprendizaje a herramientas del Web 2.0 (ej. Blogs)

- Integración del aprendizaje: redes sociales (ej. Facebook)

3.6.1. EVOLUCIÓN DEL M-LEARNING

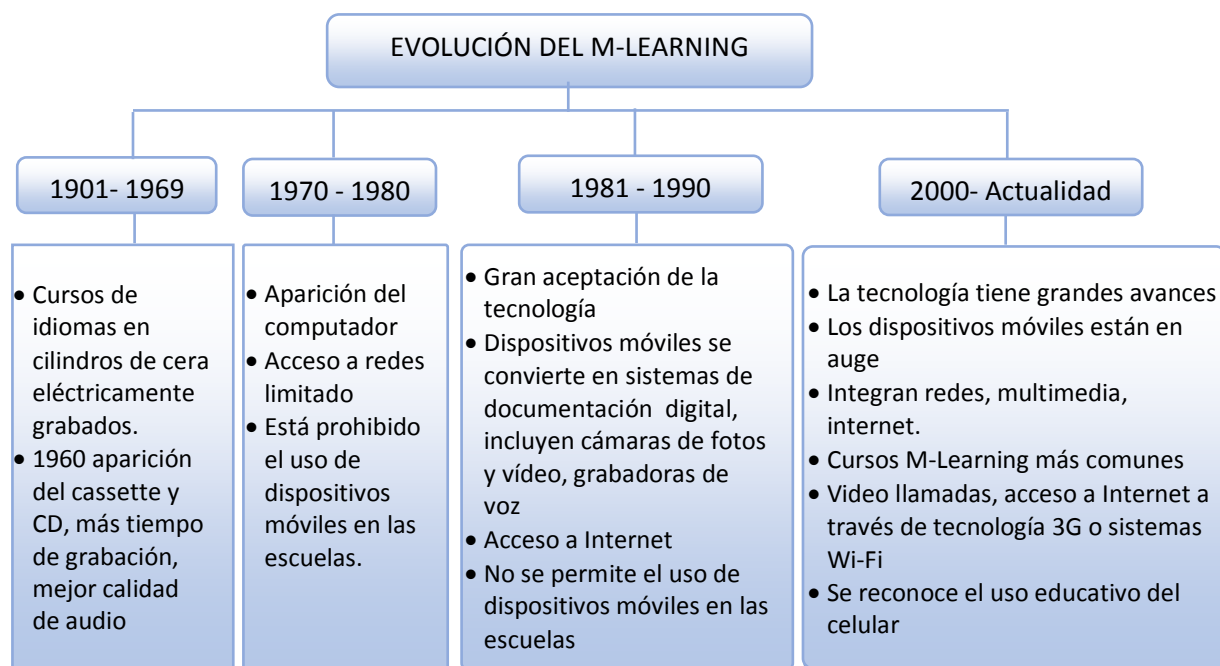
La primera referencia a aprendizaje móvil se conoce en 1901, cuando Linguaphone proveedor global de enseñanza de idiomas lanzó una serie de cursos de idiomas en cilindros de cera eléctricamente grabados; luego se grabaron cintas de cassette y discos compactos que aparecen a mediados de los 60.

En las décadas de 1970 y 1980, nace el Dynabook ordenador para los niños de todas las edades; similar a la computadora portátil o tableta PC, que definitivamente fue una revolución para el aprendizaje móvil.

En la década de 1990, en 1991, inicia un proyecto de redes inalámbricas para computadoras móviles. Universidades de Europa y Asia desarrollan y evalúan el M-Learning para estudiantes. La empresa Palm ofrece subvenciones a las universidades y empresas que usen y prueben el aprendizaje móvil mediante la plataforma PalmOS.

Desde el 2000 a la actualidad, la Comisión Europea financia los principales proyectos multinacionales: MOBIlearn Multinacionales es un proyecto europeo de investigación y desarrollo sobre el aprendizaje informal, contextualizado, basado en problemas, y que ocurre en el lugar de trabajo usando tecnología móvil y M-Learning. [16]

Figura 7: Evolución del M-Learning.



Fuente: Lorena Rodríguez

3.6.2. CARACTERÍSTICAS DEL M-LEARNING EN RELACIÓN A LOS DISPOSITIVOS:

- Aprendizaje en cualquier momento y lugar, las personas llevan consigo los dispositivos móviles la mayor parte del tiempo, es por eso que el aprendizaje puede ocurrir en momentos y lugares que anteriormente no eran propicios para la enseñanza. Por lo general, las aplicaciones de aprendizaje móvil permiten elegir entre unidades didácticas que pueden completarse en unos pocos minutos y otras que exigen una concentración constante durante varias horas. Gracias a esta flexibilidad es posible estudiar durante una pausa larga o durante un corto trayecto en autobús.

Por ejemplo en un curso de inglés se proporciona recursos que permitan escuchar diálogos cortos, escuchar canciones en inglés, tener la posibilidad de chatear con sus iguales o con nativos.

- Facilidad para el aprendizaje personalizado los dispositivos móviles facilitan el aprendizaje personalizado ya que cada estudiante es único con diferentes necesidades, intereses, conocimientos, destrezas para aprender un idioma, el teléfono celular da a los estudiantes mayor flexibilidad para avanzar a su propio ritmo y seguir sus propios intereses, lo que podría aumentar su motivación para aprovechar las oportunidades de aprendizaje.

Por ejemplo el estudiante puede acceder desde el teléfono celular a información de su artista favorito, juegos, o temas de interés para él, y que le permitan mejorar su dominio del idioma inglés, puede elegir con quien comunicarse, puede hacer preguntas en el momento que se le presenta la inquietud y recibir varias respuestas de compañeros, amigos, profesores o nativos.

- Mayor alcance e igualdad de oportunidades en la educación ya que los dispositivos móviles son relativamente baratos y fáciles de usar. Las tecnologías móviles son habituales incluso en regiones donde los colegios, los libros y las computadoras escasean. A medida que el precio de los teléfonos móviles continúa reduciéndose, es probable que más personas, incluso algunas de zonas extremadamente empobrecidas, posean un dispositivo móvil y sepan utilizarlo.

Por ejemplo en los sectores rurales como: Pujili, Calpi, Licàn, San Juan, San Andrés, Santa Teresita, La Victoria, de donde provienen ciertos estudiantes es posible hacer uso del celular para avanzar en los aprendizajes vía SMS, Bluetooth, reproducción de canciones, videos, entre otros, aún sin tener internet, las posibilidades son todavía más grandes con el servicio de internet activado.

- Respuesta y evaluación inmediatas. Las tecnologías móviles pueden simplificar las evaluaciones y proporcionar a educandos y docentes indicadores de progreso inmediatos. Mientras que anteriormente los alumnos tenían que esperar días o semanas para recibir orientación sobre su comprensión de los contenidos curriculares, las tecnologías móviles, en virtud de su carácter interactivo, pueden aportar una respuesta instantánea, gracias a lo cual los educandos conocen con rapidez sus problemas de comprensión y revisan las explicaciones de conceptos clave.

Por ejemplo mediante un aula virtual el estudiante puede hacer el seguimiento de sus avances, revisar las calificaciones, revisar nuevamente el contenido en donde tiene dificultad.

- Empleo productivo del tiempo pasado en el aula. Las investigaciones realizadas por la UNESCO han revelado que los dispositivos móviles pueden ayudar a los instructores a emplear con mayor eficacia el tiempo de clase. [17].

Por ejemplo los educandos pueden utilizar la tecnología móvil para debatir ideas, compartir distintas opiniones sobre un tema, trabajar en equipo y participar en actividades de aprendizaje colaborativo.

Lejos de aumentar el aislamiento, el aprendizaje móvil ofrece más oportunidades de cultivar las competencias complejas necesarias para colaborar con otros de manera productiva.[18]

3.6.3. RECURSOS DEL M-LEARNING

Hay diversos tipos de aprendizajes y procesos que utilizan los estudiantes para aprender, pero entre los más frecuentes, probados a través del tiempo y eficaces están: Escuchar, observar, preguntar, experimentar, estimar, predecir, especular, practicar.

Todos estos procesos de aprendizaje pueden recibir apoyo a través de los teléfonos celulares. El uso de teléfonos celulares como dispositivos de aprendizaje, ya sea dentro o fuera de la escuela, requiere flexibilidad y un replanteamiento por parte de los educadores para aprovechar esta herramienta para su trabajo.

Sonido: El uso del sonido con fines educativos es una técnica pedagógica que fue ya utilizada por Pitágoras hace muchos años, con la intención de incrementar la eficacia de sus enseñanzas.

Podcasting: Lo más interesante de esto es la forma de distribución porque anteriormente se había probado que fuera posible digitalizar audio, pero resultaba muy difícil transmitir los millones de personas en corto tiempo.

Un podcast es audio digitalizado en un archivo guardado en Internet y que puede ser extraído y escuchado en la computadora o reproductor de MP3. [19].

El término podcast proviene de ipod, nombre que se le da al famoso reproductor de MP3 creado por Apple. Los docentes pueden incrementar el aprendizaje de sus alumnos utilizando la popularidad que tienen hoy en día los reproductores de MP3.

Según Moreno 1999, las posibilidades que tiene el sonido en la educación parten de tres enfoques básicos. El sonido se puede utilizar como recurso, como medio de expresión y comunicación, y como análisis crítico de la información.

Video: La realización de un video exige de quienes lo realizan dominio del tema a tratar, compromiso total con el tema para dar un mensaje claro y capacidad para motivar a sus equipos de trabajo y a las personas que intervengan en su video. Lograr que una persona realice a través del video la transmisión de un mensaje claro es otorgar a ese individuo la capacidad de aprender por sí mismo y compartir su conocimiento.

Fotografía: La imagen, es una de las estrategias interdisciplinarias por excelencia, es la base y fundamento de análisis y estudio de cualquiera de las áreas de un programa de trabajo. La fotografía es una fuente riquísima de información y de cultura, que permite entrar realmente en el estudio de nuestra sociedad y en el de otras realidades culturales cercanas.

Redes sociales: Según Cobo y Romaní 2007, las redes sociales describen todas aquellas herramientas diseñadas para la creación de espacios que promuevan o faciliten la conformación de comunidades e instancias de intercambio social. El desarrollo eficiente y bien coordinado de las opciones que tenemos en las redes sociales, permiten abrir una puerta al aprendizaje colaborativo.

El aprendizaje colaborativo implica la interacción entre iguales para la construcción del conocimiento, lo que da lugar a la constitución de redes de aprendizaje. [20]

Foros: Fomenta el análisis crítico en los foros proporcionando a los alumnos la posibilidad de procesar la información en un formato más amigable.

Grupos de discusión: Permiten exponer y argumentar sus ideas, para lo cual el profesor lanza una pregunta detonadora expuesta y proporcionan párrafos que permitan basar sus argumentos sobre el tema.

Blogs: Blogs ó bitácoras son recursos informativos, en formato Web, ya sea en forma textual o de imágenes, en los que una persona o grupo de personas, introducen por orden cronológico: noticias, opiniones, sugerencias, artículos, reflexiones de cualquier tema de interés.

En el ámbito educativo es una herramienta didáctica orientada a favorecer el proceso de aprendizaje. Es una herramienta que facilita el control y organización del manejo de información por parte del alumno. Favorece la comunicación participativa en la red, propicia una participación activa que promueve el desarrollo de destrezas y habilidades.

Wikis: Un wiki es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples usuarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten.

Es decir un Wiki es un sistema de creación, intercambio y revisión de información en la web, de forma fácil y automática. La finalidad de un Wiki es permitir que varios usuarios puedan crear páginas web sobre un mismo tema, de esta forma cada usuario aporta un poco de su conocimiento para que la página web sea más completa, creando de esta forma una comunidad de usuarios que comparten contenidos acerca de un mismo tema o categoría.

Mensajes de texto: Los mensajes de texto o SMS para la enseñanza de la lengua consiste en practicar la escritura del inglés en el formato típico de los mensajes de texto, y utilizando las abreviaturas más comunes si les enseñamos acerca de la variedad de dialectos que existen en inglés, y de cómo traducir de uno a otro, además de estas competencias les está enseñando a pensar de modo crítico acerca de estos procesos.

Evaluaciones: Cuestionarios cortos que pueden corregirse en el momento y, si se desea, es posible incorporar los resultados a una cartilla de notas, con lo que no se necesita papel, bolígrafo rojo ni una anotación laboriosa de los resultados. Al acelerar o eliminar por completo las tediosas tareas logísticas, los educadores pueden dedicar más tiempo al trabajo directo con los alumnos.

3.6.4. DISPOSITIVOS MÓVILES

Un dispositivo móvil es un equipo tecnológico multimedia que permite procesar información y que posee una pequeña memoria. Estos aparatos disponen de varias formas de entrada (teclado, pantalla, botones, micrófono) y también de varias

formas de salida (texto, gráficas, pantalla, vibración, audio), y acceso a Internet, por esta razón han sido relacionados al proceso de aprendizaje.[21]

Los teléfonos celulares son herramientas digitales que permiten realizar la mayor cantidad de actividades multisensoriales a través de un dispositivo de portabilidad extrema, que incluso “cabe en el bolsillo”.

En este trabajo un dispositivo móvil es un celular que permite procesar información multimedia: texto, imágenes, audio, video, con o sin conexión a una red, y es utilizado por los estudiantes para aprender el idioma inglés.

3.6.5. EVOLUCIÓN DE LA TELEFONÍA MÓVIL

La telefonía móvil ha tenido distintas etapas de evolución las cuales se les ha denominado generaciones; así, desde el comienzo de la era de la telefonía celular en la década de los 70 donde se introdujo el primer radioteléfono. Las comunicaciones móviles sin duda alguna han experimentado un enorme crecimiento desarrollándose diversas tecnologías y sistemas para dar servicios de comunicación inalámbrica.

En el Ecuador el servicio móvil celular inicia a finales de 1993 con la entrada en el mercado de CONECEL S.A. (Porta Celular, luego CLARO) y OTECEL S.A. (la que al inicio se denominaba Celular Power, luego Bellsouth y actualmente denominada Movistar), manteniéndose un duopolio hasta el año 2003 cuando entró en operación una tercera operadora TELECSA (al inicio Alegro y actualmente CNT E.P.).

En el Ecuador se presta servicios móviles desde 1993 en la banda de 850 MHz, en un inicio se denominaba servicios de “Telefonía Móvil Celular” y posteriormente se denominará “Servicio Móvil Avanzado”, (bandas 850 MHz y 1900 MHz), que incluye no sólo la prestación de telefonía móvil, sino servicios como transmisión de datos e internet móvil.

En 1994, el país contaba con 18.920 usuarios de telefonía móvil y la gente caminaba por la calle con unos teléfonos celulares inmensos a los que llamaban vulgarmente ladrillos o raspa hielos. Esos aparatos a esta altura obsoletos, tenían un costo en ese tiempo de hasta 1.000 dólares, y para su activación el usuario tenía que cancelar un precio de 100 dólares. No existía tarificación prepago solo había la pos pago, y adicional a esto se cobraban todas las llamadas, tanto las llamadas entrantes como las llamadas salientes.

El servicio móvil es el servicio de telecomunicaciones que mayor expansión ha experimentado en el Ecuador. Actualmente, y conforme la tendencia mundial, se tiene un importante número de usuarios que acceden a Internet a través de líneas del Servicio Móvil Avanzado Según los registros de la Superintendencia de Telecomunicaciones; hasta abril del 2012 ha existido un gran incremento de líneas activas en la telefonía móvil en los últimos cinco años, los datos de abonados y líneas activas por operador se presenta en la Tabla III.

Tabla III: Resumen Nacional de Abonados y Líneas activas por concesionario

OPERADORA	ABONADOS	LÍNEAS ACTIVAS
CONECEL S.A. – CLARO	6.907.911	11.318.271
OTECEL S.A. –MOVISTAR	2.582.436	4.690.682
CNT E.P.-(EX TELECSA)	449.630	326.827
TOTAL	9.939.977	16.335.780

FUENTE: Corporación de Telecomunicaciones

Los servicios que ofrecen las operadoras hoy en día son los siguientes:

- Telefonía Móvil y Video Llamada.
- Mensajes cortos
- Internet Móvil.
- Acceso a WAP (Wireless Application Protocol) Servicio de Internet en el terminal móvil.
- Puntos de venta móviles y remotos, acceso móvil a redes corporativas, localización vehicular y administración de flotas, telemetría, servicio a clientes corporativos y propietarios de redes LAN
- Transmisión de datos
- Apertura remota de vehículos mediante mensaje de texto, entre otros

El servicio de telefonía móvil permite la convergencia de servicios, gracias al internet y otros avances tecnológicos, como tener la opción de ver videos, enviar fotos, escribir correos electrónicos, redes sociales, entre otros, pero lo más importante es la movilidad.

Smartphone o teléfono inteligente, es un teléfono móvil que incorpora características de una computadora personal, permiten instalar nuevas aplicaciones, y tienen acceso a internet.[22]

Realizar compras, enviar y recibir correos electrónicos, escuchar música, ver videos, acceder a redes sociales, tener una agenda personalizada además de hablar por teléfono, es posible con sólo un dispositivo.

Los Teléfonos Inteligentes se encuentran diseñados bajo una plataforma informática y dependiendo de la marca utilizan diferentes sistemas operativos como: Java, Windows Mobile, Symbian OS, Android, RIM BlackBerry, Linux, MAC, Palm OS, entre otros.

Definitivamente la posibilidad de acceso a internet es el factor que más ha incidido para que los Smartphone logren tener el nivel de penetración alcanzado en el mercado, la sensación de conectividad que ofrecen las redes sociales así como el acceso a mensajería instantánea hace que los usuarios se vean tentados por estos dispositivos. Por otra parte las numerosas aplicaciones disponibles para teléfonos inteligentes le dan un valor agregado para quienes buscan entretenimiento en dispositivos móviles.

Sin duda, otra de las novedades que presentan los teléfonos inteligentes es la posibilidad de realizar video llamadas, existen muchas aplicaciones que permiten al usuario tener acceso a comunicación de voz y a un bajo costo, teniendo en cuenta que hoy podemos acceder a internet gratuito mediante Wi-Fi en centros comerciales, aeropuertos, plazas, restaurant etc. Esto permite ampliar las opciones de una mejor comunicación.

Las aplicaciones para llamadas y video llamadas se encuentran disponibles dependiendo del sistema operativo de cada teléfono. Algunas de estas aplicaciones son: Skype, Fring, Tango, Face-time, Google Talk, Viber.

En el Ecuador la tendencia es similar, las tres operadoras del servicio móvil avanzado que prestan sus servicios en el país, proporcionan dentro de sus paquetes una gama muy variada de teléfonos inteligentes para sus usuarios, la mayoría de estos se los comercializa en planes pos pago posibilitando el acceso a todas las herramientas tecnológicas existentes hoy en día.

Los teléfonos inteligentes brindan una gran versatilidad de conectividad con aplicaciones que entretienen y facilitan muchas actividades, especialmente para profesionales que necesitan estar comunicados y constantemente viajan, pudiendo llevar en sus bolsillos una herramienta que les permita realizar su trabajo desde cualquier sitio en donde se encuentren.

La tecnología bien utilizada contribuye a lograr un mejor desempeño y estar a la vanguardia en un mundo globalizado, cada vez son más las opciones y posibilidades que ofrecen los teléfonos inteligentes convirtiéndose en un ícono tecnológico del siglo XXI.

La telefonía móvil en Ecuador ha crecido aceleradamente en los últimos años superando cualquier expectativa que se tenía puesta en ella, lo que le ha permitido ubicarse entre los países de mayor demanda en Latinoamérica. Hoy en día existe más de dieciséis millones de usuarios, los celulares cada vez se los fabrica más pequeños y livianos de acuerdo a la necesidad y satisfacción del cliente, los precios bajos y sobre todo el aumento de servicios como: voz, correo, Internet, GPS, agenda

virtual, Messenger, juegos, traductores, aplicaciones para aprender idiomas, etc. hace que ahora la telefonía móvil este en auge para todo tipo de actividad incluida la actividad educativa.

3.7. ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS

El estudio del idioma inglés en el Ecuador hace unos años estaba basado principalmente en el estudio de la gramática básica de la lengua extranjera, memorización de vocabulario y estructuración básica de oraciones. En los últimos años esta metodología ha cambiado y se entiende a la enseñanza de lenguas extranjeras como medio de comunicación oral y escrita. Esto significa no solo desarrollar en los alumnos los conocimientos, hábitos y habilidades necesarios para comunicarse en ellas oralmente y por escrito, sino también desarrollar sus capacidades para que puedan valerse de las lenguas extranjeras como instrumento de comunicación.

Entre los más utilizados para el aprendizaje del idioma inglés están: El Método Gramatical y el Método Comunicativo.

3.7.1. MÉTODO GRAMATICAL

Este método es el primero conocido como tal en la historia de la enseñanza de lenguas extranjeras y fue el que se utilizaba tradicionalmente para el aprendizaje de las lenguas clásicas, de ahí que pasó a conocerse también como método “tradicional”. Su objetivo principal es, básicamente, el conocimiento de las palabras y reglas gramaticales de la lengua natal, de manera que el alumno pueda tanto

entender oraciones como construirlas y, de esta forma, llegue a apreciar la cultura y la literatura de la lengua extranjera, adquiriendo al mismo tiempo, un conocimiento más profundo de la suya propia, así como desarrollando su intelecto y capacidad de raciocinio.[23]

Teóricamente, este método consiste en la enseñanza de la segunda lengua por medio de la primera, pues toda la información necesaria para construir una oración o entender un texto es facilitada a través de explicaciones en la lengua materna del que practica. [24].

Se podrían diferenciar tres pasos esenciales para el aprendizaje de la lengua:

1. La memorización previa de un listado de palabras;
2. El conocimiento de las reglas gramaticales necesarias para unir y relacionar esos vocablos en oraciones correctas, y
3. La realización de ejercicios, básicamente de traducción, tanto directa como inversa.

Es un método exclusivamente deductivo, en el que se parte siempre de la regla para llegar al ejemplo. La base está en la forma escrita de la lengua, fundamentalmente literaria, guiada por criterios formales, y se dedica una atención prácticamente nula a aspectos de pronunciación y entonación, excluyendo, así mismo, cualquier aspecto comunicativo.

En éste método, el profesor explica magistralmente reglas gramaticales y conjugaciones que los estudiantes deben memorizar. Para hacerlo, se utilizan frases

descontextualizadas y no relacionadas entre sí para usarlas como ejemplo. El principal ejercicio de reutilización es la traducción desde el idioma materno hacia el extranjero de frases o de textos.

3.7.2. MÉTODO COMUNICATIVO

El método comunicativo (Communicative Language Teaching) se enfoca en ayudar a los alumnos a usar el idioma en diferentes contextos y da importancia al aprendizaje de las funciones de la lengua. [25]

Su principal objetivo es lograr que los alumnos construyan frases con significado en lugar de elaborar estructuras gramaticales perfectas o tener una pronunciación excelente. El aprendizaje de la lengua extranjera se evalúa teniendo en cuenta cómo el alumno desarrolla su competencia comunicativa, la cual se podría definir como la capacidad que tiene el alumno para usar lo que sabe y así comunicarse de manera adecuada.[26]

Algunas características de este método:

1. Pone énfasis en la comunicación en la lengua extranjera a través de la interacción.
2. Introduce textos reales en la situación de aprendizaje.
3. Da importancia a las experiencias personales de los alumnos como elementos que contribuyen al aprendizaje del aula.

4. Intenta relacionar la lengua aprendida en el aula con actividades realizadas fuera de ella, en contextos sociales reales.[27]

Las actividades realizadas en las clases basadas en el método comunicativo suelen incluir actividades en parejas y en grupo en las que se requiere la negociación y la cooperación de los alumnos, actividades enfocadas a adquirir fluidez que animen a los alumnos a aumentar su confianza, juegos de simulación (role playing) en los que los alumnos practican y desarrollan las funciones de la lengua, y también actividades enfocadas a adquirir un buen uso de la gramática y la pronunciación.

Etapas del método comunicativo

1. Exposición de temas, funcionales, gramaticales y léxicos.
2. Realización de actividades: interactivas, motivadoras, basadas en el contenido, centradas en el desarrollo de funciones comunicativas, lúdicas, etc.
3. Exposición natural del lenguaje, basado en la comunicación.

3.8. M-LEARNING EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS

Los métodos utilizados para el aprendizaje M-learning de un contenido curricular en general se basan principalmente en las metodologías de aprendizaje abierto o enseñanza flexible. Estos métodos de aprendizaje hacen especial hincapié en el papel activo y responsable del alumno al que va dirigida la formación. [28].

En este sentido, la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades es responsabilidad personal de quien se forma.

En base a esta perspectiva, el docente presenta los contenidos, actividades y recursos para el aprendizaje en este caso del idioma inglés y es el estudiante quien los utiliza en cualquier momento y en cualquier lugar para lograr aprendizajes.

El aprendizaje que logren los estudiantes depende del interés que tengan para auto educarse en la práctica de una lengua extranjera haciendo uso de tecnologías móviles vinculadas a internet y otras plataformas multimedia, como Aulas Virtuales.

En general se debe integrar las cuatro destrezas de aprendizaje de una lengua, por ejemplo en el idioma inglés se recalcan cuatro actividades:

1. **Speaking:** para desarrollar esta destreza se puede hacer uso de diferentes actividades como: Grabar audio en el celular, de una situación oral que pueda resultar interesante una conversación o diálogo, una actividad de pronunciación, una canción, una lectura.

Grabar un video con el celular: de forma individual se puede simular un noticiero, o hacer su propia presentación, y en grupos un diálogo o dramatización donde deban hablar en inglés varios párrafos.

Si desea realizar un registro de las actividades puede pedir que se suban los archivos de audio al Aula virtual.

Estas actividades pueden servir como una forma de autoevaluación y autoaprendizaje para los estudiantes, ya que les permite reflexionar sobre qué saben expresar y cómo lo expresan.

2. **Listening**, escuchar el idioma que desea aprender, le ayuda al estudiante a mejorar su pronunciación, para esto los dispositivos móviles son de gran ayuda, puede reproducir un audio y repetir la audición para observar diferentes aspectos del discurso que, en directo, resultan casi imposibles de apreciar como: pronunciación, ritmo, entonación, fluidez, vocabulario, concordancia, estructura, tiempo verbal, coherencia.

La música es la mejor forma de aprender un idioma, hay que buscar canciones fáciles, de moda, para adolescentes y ellos escucharan la canción hasta aprenderse, entonces habrán aprendido a pronunciar y escribir nuevo vocabulario y oraciones cortas, además podrán comentar sobre el contenido de la canción y escribir su opinión.

Estas actividades pueden ser individuales haciendo uso de audífonos o en grupos, analizando el mismo discurso o discursos diferentes.

3. **Writing**: Escribir es una de las destrezas que más cuesta desarrollar en los estudiantes, para hacerlo es necesario combinarla con otras destrezas de mayor agrado como el listening, se recomienda usar: foros, SMS, correo electrónico, chats para fortalecer la escritura, ya que estas herramientas permiten que la conversación fluya, para lo cual el estudiante va necesitando más vocabulario,

estructuras gramaticales y dialectos para expresar sus ideas lo que le obliga a aprender más y más rápido.[29]

Estas actividades generalmente se hacen entre el grupo, pero también de forma individual por ejemplo cuando construye su criterio acerca de un tema de discusión en un foro.

4. **Reading:** la lectura permite al estudiante comprender textos escritos. Para ello se puede hacer uso de traducciones, apoyarse por el diccionario electrónico, se puede visualizar un video subtulado en inglés, generar un karaoke de música en inglés en el aula, tareas que pueden ser realizadas en grupo o individualmente.

El M-Learning en la enseñanza del idioma inglés puede promover el uso de métodos activos, donde el estudiante debe participar de forma activa en procesos de comunicación, mediante la práctica del idioma en forma verbal o escrita. Un claro ejemplo se puede observar en los foros de discusión, en el chat donde el estudiante expresa sus ideas, argumentos, criterios, opiniones, inquietudes con respecto a un tema, de tal forma que contribuyen a aclarar dudas, y a construir el conocimiento con la orientación del docente e incluso de otras personas.

Además puede promover la autonomía en la enseñanza, al permitir que los estudiantes asuman algunas responsabilidades acerca de su propio aprendizaje, proponiendo tareas, temas de discusión, formas de comunicación, sitios de interés, películas y canciones en inglés que permitan mejorar la práctica del idioma a sí mismos y a sus compañeros.

El aprendizaje con autonomía e independencia da posibilidades de una educación sin la presencia física del docente, sino que puede asesorar, brindar tutoría, mediante guías de trabajo, aclaración de dudas, evacuación de consultas, mediante la forma no presencial, lo que ha posibilitado el avance en nuevas metodologías de la educación a distancia y específicamente la educación “on line”.

El gran avance del aprendizaje activo es que el alumno, especialmente aquellos que desean aprender otro idioma, pueden realizar sus estudios o su perfeccionamiento, en el espacio y el tiempo de que disponga, según su ritmo de trabajo, la música es el principal medio, caminan, viajan, juegan mientras reproducen su música en el celular, a eso se le puede agregar diálogos, dialectos, discursos, historias grabadas en inglés.

El M-learning en la enseñanza del idioma inglés promueve la colaboración. El aprendizaje colaborativo aporta, respecto del aprendizaje individual, al desarrollo de competencias sociales y de comunicación que ayudan a la afirmación de la personalidad y la autonomía del estudiante. La colaboración entre compañeros y con el profesor crea la necesidad de comunicarse, para lo cual el estudiante busca mayor información, vocabulario, o utiliza lo que ya sabe haciendo más y mejores combinaciones de términos y estructuras gramaticales en inglés.

El método colaborativo facilita y potencia el procesamiento de información y el desarrollo del aprendizaje por parte del alumno, desde la construcción teórica, la elaboración de conceptos y modelos, o la interpretación de ideas a través de un dispositivo móvil.[30]

Esta metodología aprovecha el entorno cercano del estudiante y sus vivencias, haciéndolo interactuar y colaborar con sus compañeros, en este caso en el idioma inglés. El aprendizaje colaborativo implica que los estudiantes se ayuden mutuamente, compartan ideas, recursos e información. Un aspecto clave a desarrollar es la capacidad de comunicarse de forma oral y escrita en inglés.

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

DESCRIPTIVA

Esta investigación es descriptiva por cuanto detalla el problema y la posible solución, detalla la situación en cuanto al rendimiento de los estudiantes en dos escenarios diferentes: haciendo uso de una metodología m-learning y sin ésta en el aprendizaje del idioma inglés.

EXPLICATIVA

Analiza las causas del problema y pretende encontrar la posible solución.

3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Cuasi experimental ya que se trabaja con un grupo no aleatorio de estudiantes del 3er año de bachillerato del Colegio Nuestra Señora de Fátima.

3.3. MÉTODOS

Método Científico: es el que señalará el procedimiento para llevar a cabo la investigación.

Método Analítico: permitirá analizar las diferentes metodologías de aprendizaje.

Método Sintético: permitirá obtener los aspectos más relevantes de los métodos analizados como base o fundamento para el diseño de una nueva metodología.

Método AMI: utilizado en el aprendizaje del idioma inglés con los estudiantes de Tercero Bachillerato de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Fátima.

3.4. TÉCNICAS

Encuestas: se realiza a los estudiantes de 3er. Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Fátima para evaluar la metodología, se dividió en cuatro grupos de actividades cada una de las cuales agrupa un número de preguntas respecto al tema y el estudiante de acuerdo a su experiencia responde.

Entrevista: se realiza a la docente para evaluar la metodología, que se implementó en el aula virtual y que permitió el desarrollo de las clases haciendo uso del teléfono celular. Ver Anexo 1

Observación: permite llevar un registro sistemático, válido y confiable de los comportamientos o conductas manifestadas por el grupo de estudio antes, durante y después del proceso de aprendizaje.

3.5. RECURSOS

Software

Project

Hoja de Cálculo Excel

Aplicaciones de mensajería

Aplicaciones para móvil de aprendizaje del idioma inglés

Hardware

Computador

Dispositivos Móviles

Materiales

Papel

Tinta de impresora

CDs

Fotocopias

Material Didáctico

Bibliografía

3.6. PRESUPUESTO

Tabla IV: Descripción del Presupuesto

DETALLE	VALOR
Internet	250
SMS	60
Dispositivos móviles	330
Papel	10
Tinta de impresora	40
CDs	10
Fotocopias	60
Material Didáctico	350
Bibliografía	150
TOTAL	1260

FUENTE: Lorena Rodríguez

3.7. FUENTES DE FINANCIAMIENTO

La fuente de financiamiento es personal.

3.8. DISEÑO DE LA METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE MÓVIL DEL IDIOMA INGLÉS AMI

3.8.1. INTRODUCCIÓN

La metodología de aprendizaje móvil del idioma inglés (AMI) o Mobile Learning English, combina aspectos de las metodologías M-learning y de los métodos de aprendizaje de una lengua extranjera. Este método pretende que se incremente el contacto de los estudiantes con el idioma inglés aprovechando las potencialidades de la tecnología móvil, específicamente los teléfonos celulares, para comunicarse en situaciones reales.

Permite además, practicar inglés sin dejar de hacer otras actividades como: tareas de otras asignaturas, tareas domésticas en casa, practicar deportes, salir con las amigas, dialogar con la familia y demostrar a docentes y estudiantes que aprender inglés es divertido y útil. También ayuda a conseguir que el estudiante tenga cierto manejo de la lengua para que se anime a ver sus películas favoritas, escuchar canciones, cantarlas, escribir y hablar en inglés.

Este estudio se centra en el aprendizaje del idioma inglés pero la AMI puede ser utilizada para el aprendizaje de cualquier otro idioma, adaptándola a las particularidades de cada lengua.

El aprendizaje del idioma inglés requiere que se combine teoría y práctica, la AMI promueve la construcción de conversaciones, diálogos, criterios y opiniones reales expresadas en lengua extranjera, aprovechando la presencia de tecnología celular en las aulas.

La AMI logra combinar la parte gramatical y oral al mismo tiempo, buscando la armonización, la coherencia entre lo que se habla y se escribe, de tal forma que el estudiante pueda comunicarse, sin embargo no se profundiza en la teoría más de lo necesario.

La AMI propone una serie de actividades que se pueden realizar en el aula y fuera de ella, en grupo o en forma individual haciendo uso del teléfono celular con acceso a Internet, además proporciona al docente y estudiante una herramienta web 2.0 como el Aula Virtual para publicar las actividades, verificar los avances y hacer el seguimiento.

Es este contexto la metodología AMI implica el análisis desde diversos enfoques: el sociológico, psicológico, y el pedagógico.

3.8.2. ENFOQUE SOCIOLÓGICO, PSICOLÓGICO, Y PEDAGÓGICO DE LA METODOLOGÍA AMI

La metodología AMI busca mejorar los aprendizajes del idioma inglés en los estudiantes desde una perspectiva social, de comunicación y colaboración. Aportar con ideas sobre un tema determinado, aclarar dudas, hacer preguntas y dar respuestas en inglés es una de las mejores formas de practicar un nuevo idioma y generar relaciones sociales entre seres humanos.

La AMI propone acciones pedagógicas necesarias que han de realizarse para que el proceso de aprendizaje del idioma inglés resulte efectivo tanto para el educando como para el educador.

Además la AMI considera los aspectos sobre la situación cognitiva, afectiva y conductual, de los actores que intervienen en el proceso educativo, para proponer los diferentes temas de estudio, actividades, temas de discusión, chats, foros, y evaluaciones.

ENFOQUE SOCIOLÓGICO

Desde una visión sociológica, la metodología AMI considera al aprendizaje del idioma inglés como un componente y un soporte esencial para la comunicación del ser humano. Aprender con otros y de otros, hace valorar desde perspectivas educativas, el trabajo que desempeña un sujeto con otros en pos de un aprendizaje determinado.

El aprendizaje de un idioma extranjero debe ser una experiencia de carácter fundamentalmente social en donde el lenguaje juega un papel básico como herramienta de mediación no sólo entre profesor y estudiantes sino también entre compañeros. Los estudiantes aprenden cuando tienen que explicar, justificar o argumentar sus ideas a otros.

El aprendizaje del inglés se apoya en la interacción que tenemos con nuestro medio y las personas que nos rodean. Esta interacción es para el que aprende fuente importante de asimilación a nivel cognitivo, afectivo y socializador que le permite desarrollar la comunicación efectiva en otro idioma.

La metodología AMI busca que cada vez se amplíe más el uso de esta metodología con los amigos, familiares, compañeros, profesores y con todas las personas con las que el estudiante se comunica por el celular, redes sociales, correo electrónico, y en la vida cotidiana. Involucrar a más personas en el aprendizaje ayuda a fijar mejor los conocimientos y a integrarse de manera positiva a la sociedad.

ENFOQUE PEDAGÓGICO

La AMI plantea de forma bien definida las fases y acciones a seguir para lograr los objetivos de aprendizaje planteados para cada tema de estudio. Permite el desarrollo de las destrezas para hablar, escribir, escuchar y leer de manera efectiva en el idioma inglés.

Pedagógicamente la metodología AMI es una de las estrategias que permite que los estudiantes construyan sus aprendizajes en conjunto con otros en asociación con el empleo de la tecnología.

Se basa en la planificación previa de la clase, teniendo claros los objetivos educativos que desea lograr, implica además el uso de estrategias de aprendizajes no convencionales mediante el uso de la tecnología móvil y el acceso a Internet.

ENFOQUE PSICOLÓGICO

El factor psicológico de cada persona, influye en su capacidad para aprender. La metodología AMI promueve una actitud positiva, motivadora para lograr aprendizajes significativos. Valora la perseverancia y práctica del lenguaje desde cualquier lugar y en cualquier momento aprovechando las potencialidades de la tecnología móvil con acceso a Internet.

La metodología AMI propone actividades propias de la edad, intereses, aptitudes, y actitudes de los estudiantes de Tercero de Bachillerato.

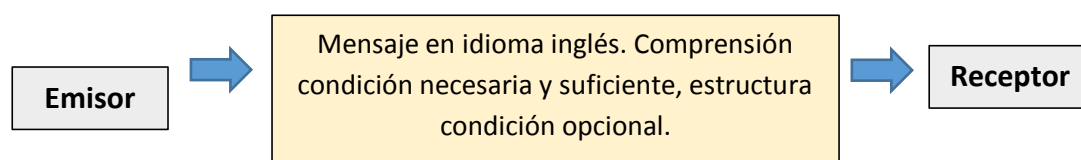
3.8.3. FASES DE LA AMI

Las fases de la metodología AMI dan lugar a utilizar el carácter activo, reflexivo social del estudiante y del grupo, exige que el profesor tenga una mayor preparación, dedicación y creatividad en la preparación de los contenidos que

espera los estudiantes asimilen; se desarrolla en situaciones reales; permiten la retroalimentación directa y cualificada sobre la acción de aprender.

El objetivo de la AMI es la comunicación efectiva en idioma inglés a través de situaciones cotidianas, haciendo uso de lo que el estudiante conoce, en este contexto la comunicación es el acto por el cual un individuo establece con otro un contacto que le permite transmitir una información. En la comunicación intervienen diversos elementos que pueden facilitar o dificultar el proceso.

Figura 8: Proceso de Comunicación



Fuente: Lorena Rodríguez

Emisor: estudiantes y profesores que emiten un mensaje.

Receptor: estudiantes y profesores que reciben el mensaje.

Mensaje: Contenido de la información que se envía en idioma inglés, haciendo uso de la tecnología telefonía móvil.

La comunicación eficaz entre dos personas se produce cuando el receptor interpreta el mensaje en el sentido que pretende el emisor. La comunicación puede ser verbal y no verbal: la comunicación verbal se refiere a las palabras que utilizamos junto al tono de voz; y la comunicación no verbal se refiere a la comunicación escrita.

La metodología AMI permite que el estudiante aprenda, además del inglés, a potenciar su imaginación y sus habilidades lingüísticas y sociales, se ejercita su

memoria, se desarrolla el sentido del ritmo cantando canciones, se desarrolla el sentido auditivo y visual, mientras aprende inglés está relacionando otras ideas y conceptos como: cultura del país, comida, tradiciones, costumbres, otros.

FASE 1: TECNOLOGÍA MÓVIL EXISTENTE

Investigar sobre la tecnología móvil existente es la primera fase, se debe conocer la tecnología móvil que se va a utilizar para diseñar actividades de aprendizaje a las que todos los estudiantes puedan acceder a través de su dispositivo móvil, es decir se debe observar los recursos tecnológicos con los que se dispondrá para planificar las clases y llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.

En esta fase debe tenerse en cuenta las características que la tecnología ofrece y cómo aprovechar las mismas. La tecnología móvil va a posibilitar la visión y navegación por la estructura de cursos en el Aula virtual y otros recursos que el Internet proporciona. [32]

Los teléfonos móviles o celulares utilizan tecnologías como: 3G, bluetooth, Wifi, GSM, GPRS, WiMax, UMTS 3G.

En Ecuador, actualmente, está vigente la 3^o Generación (3G), caracterizada por la convergencia de voz, datos y acceso inalámbrico a Internet a mayor velocidad; es apta para aplicaciones multimedia, envío y recepción de imágenes estáticas y video, servicios de ubicación geográfica, televisión en tiempo real, juegos, etc., en países

más avanzados, se utilizan dispositivos de 4ª Generación y se experimenta con la 5ª. [33]

Esta metodología requiere un teléfono celular con acceso a Internet para realizar las tareas propuestas, reproducir música, ver videos, chatear, enviar SMS, participar de foros, hacer uso de redes sociales, descargar e instalar aplicaciones como el Whatsapp, acudir a un diccionario o a un traductor y utilizar recursos gratuitos de internet para el aprendizaje del idioma.

TECNOLOGÍA BLUETOOTH

La mayoría de modelos de celulares poseen tecnología bluetooth con alcance de una distancia de hasta unos 10 metros.

La tecnología bluetooth es una especificación abierta (protocolo de comunicaciones) para la comunicación inalámbrica en redes de Área Personal WPAN que posibilita la transmisión de voz y datos entre diferentes dispositivos mediante un enlace por radiofrecuencia en la banda ISM de los 2,4 GHz. [34]

Los principales objetivos que se pretenden conseguir con esta norma son:

- Facilitar las comunicaciones entre equipos móviles, permite el intercambio de voz y datos, sin consumir mucha energía.
- Eliminar los cables y conectores, permite una conexión sin hilos, con implementación automática, no se tiene que configurar una conexión, tiene un alto nivel de compatibilidad entre los dispositivos, incluso si no son del mismo

modelo tiene baja interferencia utiliza una técnica conocida como salto de frecuencia

- Ofrecer la posibilidad de crear pequeñas redes inalámbricas y facilitar la sincronización de datos entre equipos personales. Se pueden conectar hasta siete dispositivos Bluetooth para entre sí dentro de un rango de hasta 30 metros, formando una piconet o PAN. Para una habitación individual.

Los dispositivos que con mayor frecuencia utilizan esta tecnología pertenecen a sectores de las telecomunicaciones y la informática personal, como PDA, teléfonos móviles, computadoras portátiles, ordenadores personales, impresoras o cámaras digitales.

En el 2008 cerca de dos mil millones de productos son compatibles con la tecnología inalámbrica Bluetooth, en el 2013 los envíos de productos Bluetooth superan los 2.5 billones. Membrecía del SIG supera las 18.000 empresas.

La tecnología bluetooth ha sido incorporada por todos los fabricantes de celulares entre ellos están: Sony Ericsson, Alcatel, Apple, BlackBerry, HP / Palm, HTC, Huawei, LG, Motorola, Nokia, Orange, Samsung, Vodafone, Audio Devices.

TECNOLOGÍA Wi -Fi FIDELIDAD INALÁMBRICA.

Wi-Fi es una tecnología de área local que alcanza tasas de transmisión de hasta 54 kbps en un canal de 20 MHz en la banda de 2.4 GHz (banda no licenciada). Un celular que soporta Wi-Fi, le permite conectarse a internet utilizando una señal inalámbrica de internet. Es una plataforma bastante escalable y de fácil instalación.

Sin embargo, no garantiza calidad de servicio (QoS) ni brinda mayor seguridad a la información que se transmite.[35]

Gracias a las zonas de cobertura Wi-Fi públicas que la gente puede usar las posibilidades educativas han aumentado. Cuando enciende el equipo, aparecen las conexiones de red disponibles. Puede elegir la que cuenta con la señal más fuerte y conectarse. A menudo, en una zona de cobertura pública puede conectarse directamente, sin necesidad de usar una contraseña, teniendo acceso a la información todo el tiempo, desde cualquier lugar y sin costo.

La tecnología Wi-Fi funciona en las mismas frecuencias en todo el mundo. La mayoría de los teléfonos móviles soportan una aplicación llamada Wi-Fi, lo que le permite hacer tareas, como realizar y recibir llamadas, a través de una conexión Wi-Fi en lugar de una conexión móvil al soporte de la red inalámbrica.

TECNOLOGÍA GSM

Sistema Global para Comunicaciones Móviles es una tecnología inalámbrica de segunda generación. Un cliente GSM puede conectarse a través de su teléfono con su computador, enviar y recibir mensajes por correo electrónico, navegar por Internet, acceder con seguridad a la red informática de una compañía, así como utilizar otras funciones digitales de transmisión de datos, incluyendo el servicio de mensajes cortos (SMS) o mensajes de texto.[36]

TECNOLOGÍA GPRS

Significa servicio general de paquetes vía radio, el GPRS es la extensión de sistema global de comunicaciones para los dispositivos móviles que sirve para el envío de datos no conmutados o bien por paquetes, chat, audio, transferencia de archivos por Internet, ofrece velocidades de datos máximas de 115 kbps.

El GPRS está diseñado para hacer uso de internet en el celular y sus servicios derivados como, escribir y recibir correos electrónicos, transferencia de datos por FTP (protocolo de transferencia de archivos) y llamadas VoIP (Voz sobre IP) de una manera veloz y eficiente, a través de la red GSM.

GPRS respecto a GSM es una mayor velocidad de transmisión, convirtiéndolo en el portador ideal para los servicios WAP (Protocolo de Aplicación Inalámbrica)

GPRS provee una conexión "siempre activa" ("always-on") que no exige que el usuario deba conectarse cada vez que desea obtener acceso a datos.

GPRS transporta una carga efectiva de datos mucho mayor que el Servicio de Mensajes Cortos (SMS), en que cada mensaje está limitado a 160 caracteres. Esta combinación de velocidad y capacidad convierte a GPRS en el medio o "portador" ideal de servicios de Mensajería Multimedia (MMS). [37]

TECNOLOGÍA UMTS 3G

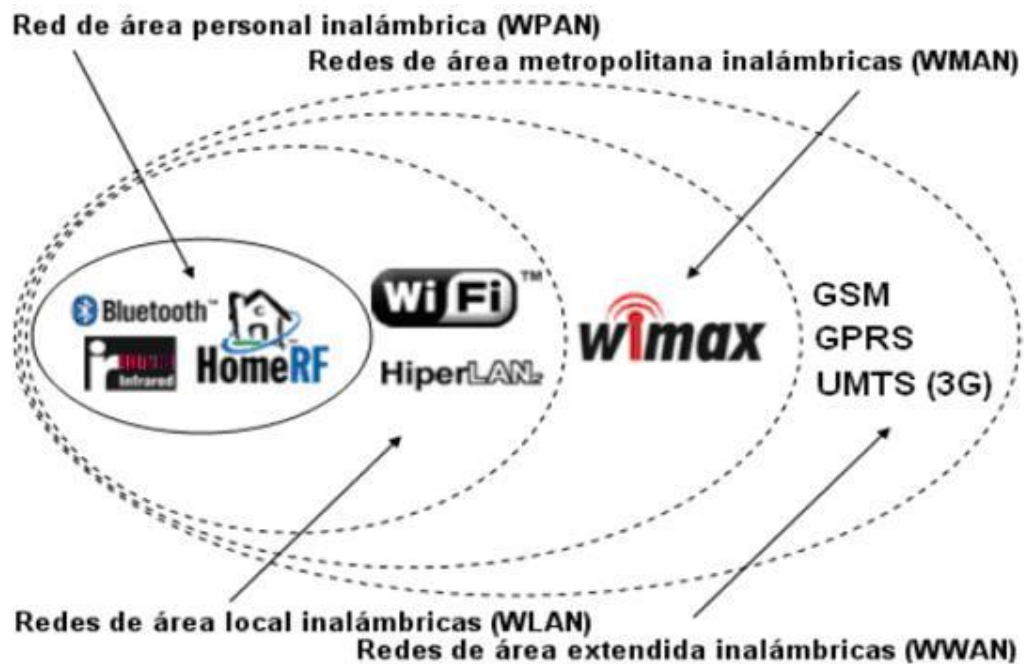
Servicios Universales de Telecomunicaciones Móviles es una tecnología inalámbrica de voz y datos a alta velocidad. Es ampliamente utilizado para el acceso a Internet, con un ancho de banda superior con velocidad hasta 384 Kbps, 7 veces más rápida y una conexión telefónica estándar.[38]

3G involucra la comunicación permanente a Internet trabaja con el protocolo de comunicación IP. Está basado en paquetes, significa que los usuarios pueden estar en línea todo el tiempo pero sin pagar hasta que se realice una transmisión de datos.

La naturaleza sin conexión de IP realiza el acceso mucho más rápido ya que la descarga de archivos toma solo unos segundos y es posible conectarse a red con solo un clic.

WiMAX es una tecnología inalámbrica diseñada para una red de área metropolitana con cobertura de 50 km y tasas de transmisión de hasta 70 Mbps, utilizando la tecnología portátil LMDS (Local Multipoint Distribution Service).

Figura 9: Tecnología Móvil



FUENTE: Tecnologías móviles y sus APP

ANDROID (Google)

Android es un sistema operativo para dispositivos móviles basado en el kernel de Linux, se utiliza en teléfonos celulares como: LG, Motorola, Sony Ericsson, Toshiba entre otros.

La razón por la que cada vez son más las empresas que lo utilizan en sus dispositivos móviles es porque Google liberó Android bajo licencia Apache. Actualmente hay más de 100.000 aplicaciones disponibles para teléfonos Android, la mayoría gratis.

El sistema Android es capaz de hacer funcionar a la vez varias aplicaciones y además se encarga de gestionarlas, dejarlas en modo suspensión si no se utilizan e incluso cerrarlas si llevan un periodo determinado de inactividad.

Android permite personalizar el dispositivo móvil a los gustos del usuario, utiliza ventanas para mostrar la información directamente en el escritorio, puede ver las menciones en Twitter, los mensajes de correo y los comentarios de Facebook de un vistazo, usa una persiana en la parte superior de la pantalla para avisar de la llegada de correo, alertas en el calendario, mensajes de WhatsApp.

Otra de las ventajas que presentan los móviles con el sistema operativo Android es la instalación de aplicaciones sobre el aire. Esto brinda la comodidad de instalar una aplicación con solo aceptar desde el teléfono y luego de que se ha realizado la descarga, automáticamente se realiza la instalación.

Un ejemplo de este servicio es al utilizar el market de Android. El market de Android es una tienda de software en línea desarrollada por Google para los dispositivos Android. Es una aplicación llamada "Mercado" que está pre instalada en la mayoría de los dispositivos Android y que permite a los usuarios buscar y descargar aplicaciones publicadas por desarrolladores terceros.[40]

IOS (Apple) Anteriormente denominado iPhone OS, es un sistema operativo móvil de Apple desarrollado originalmente para el iPhone, siendo después usado en el iPod Touch e iPad. Es un derivado de Mac OS X.

La interfaz de usuario de iOS se basa en el concepto de manipulación mediante gestos multitáctil. Los elementos de la interfaz se componen por deslizadores, interruptores y botones. La respuesta es inmediata y se provee de una interfaz fluida.

La interacción con el sistema operativo se realiza mediante gestos como deslizar, y tocar. Acelerómetros y Giroscopios internos son utilizados por algunas aplicaciones para responder a movimientos y gestos, como sacudir el aparato (en campos de texto es usado para deshacer y rehacer) o rotarlo (se suele usar para cambiar de posición vertical a modo paisaje).

A diferencia de Android, estas deben pasar por una prueba antes de ser aceptadas, es decir, no hay compatibilidad con muchas aplicaciones, no hay libertad para instalar aplicaciones a menos que pasen la prueba, hecho que favorece a evitar malware.

WINDOWS PHONE 7 (MICROSOFT).

Windows Phone, anteriormente llamado Windows Mobile es un sistema operativo móvil compacto desarrollado por Microsoft, y diseñado para su uso en teléfonos inteligentes (Smartphones) y otros dispositivos móviles. Windows Phone hace parte de los sistemas operativos con interfaz natural de usuario.

Se basa en el núcleo del sistema operativo Windows CE y cuenta con un conjunto de aplicaciones básicas utilizando las API de Microsoft Windows. Está diseñado para ser similar a las versiones de escritorio de Windows estéticamente. Además,

existe una gran oferta de software de terceros disponible para Windows Mobile, la cual se puede adquirir a través de Windows Market place for Mobile.

Originalmente apareció bajo el nombre de Pocket PC, como una ramificación de desarrollo de Windows CE para equipos móviles con capacidades limitadas. Windows Mobile ha evolucionado y cambiado de nombre varias veces durante su desarrollo, siendo la última versión la llamada Windows Phone 7, anunciada el 15 de febrero del 2010 y sujeta a disponibilidad a finales de 2010

COBERTURAS MÓVIL

Los teléfonos que se utilizan en este trabajo, tienen la opción de trabajar bajo cualquiera de cuatro coberturas móviles, estas son:

EDGE: “Enhanced Data rates for GSM of Evolution “, es una tecnología de la telefonía celular móvil que actúa como puente entre las redes 2G (segunda generación) y 3G (tercera generación), con un ancho de banda de 236 kbps.

3G (UMTS): Universal Mobile Telecommunications System es la abreviación de tercera generación de transmisión de voz y datos a través de telefonía móvil. Los servicios asociados con la tercera generación proporcionan la posibilidad de transferir tanto voz y datos (una llamada telefónica o una video llamada).

Aunque esta tecnología estaba orientada a la telefonía móvil, desde hace unos años las operadoras de telefonía móvil ofrecen servicios exclusivos de conexión a

Internet mediante módem USB, sin necesidad de adquirir un teléfono móvil, por lo que cualquier computadora puede disponer de acceso a Internet. El ancho de banda en esta opción es de 2Mbps.

TELÉFONOS CELULARES QUE POSEEN LOS ESTUDIANTES

Para el presente proyecto, se trabajó con seis tipos de teléfonos: Samsung Galaxy S III, que poseen Android, uno con la versión Eclair (Android 2.1): el HTC Dream; y dos con la versión Froyo (Android 2.2) siendo el Huawei Ideos U8150 y el Huawei M835. Como se muestra en la Tabla IV

Tabla V: Especificaciones de los celulares

CARACTERÍSTICAS	Samsung Galaxy S III	Samsung Galaxy Ace 4	BlackBerry Z10	Nokia Lumia 530	Huawei Ascend G610	Samsung Galaxy Young
Red	GSM	GSM	3G	GSM	3G	GSM
OS	Android OS, v4.0.4 Ice Cream Sandwich	Android OS, v4.4.2 KitKat	BlackBerry 10 OS	Microsoft Windows Phone 8.1	Android 4.2 Jelly Bean	Android OS, v4.1 Jelly Bean
Memoria	4GB	4GB	2 GB	4GB	1GB	4GB

Mensajería	SMS, MMS, Email, Push Mail, IM, RSS	SMS, MMS, Email, Push Mail, IM	SMS, MMS, Email, Push Mail, IM	SMS, MMS, Email, Push Email, IM	SMS, MMS, Email, Push Mail,	SMS, MMS, Email, Push Email, IM
Cámara	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Wi-Fi	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Bluetooth	SI	SI	SI	SI	SI	SI

FUENTE: Lorena Rodríguez

FASE 2: MATERIALES Y RECURSOS ADECUADOS

Luego de observar la tecnología en teléfonos celulares de los estudiantes, el docente debe aprovechar el material y los recursos existentes en la Web, debe revisar, seleccionar, facilitar material como: ejercicios, videos, sonidos, material didáctico, a través de los recursos que proporciona el móvil y el Internet tales como: Bluetooth, Wi-fi, redes sociales, correo electrónico, chat, foros, aulas virtuales, aplicaciones compatibles con el tipo de celular y sistema operativo que posee el estudiante.

El material es todo aquello que el profesor proporciona al estudiante para leer, observar, escuchar, analizar, sintetizar, estudiar; mientras que el recurso es el medio o canal a través del cual se proporciona el material al estudiante. Por ejemplo: el docente puede publicar un video en la red social para su análisis y solicitar los comentarios de los estudiantes acerca del contenido del video, en este caso el Video es el Material y la red social es el recurso.

Algunos recursos de los que puede hacer uso el profesor son:

YouTube: Es un reproductor en línea basado en Adobe Flash y en el estándar HTML5. Es muy popular gracias a la posibilidad de alojar vídeos personales de manera sencilla. Aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales.

Puede utilizarlos en cualquier celular con acceso a internet, o puede instalar la aplicación para Androi, Samsung, Nokia, BlackBerry, iPhone, tendrá acceso a toda la oferta de videos de Youtube. El reproductor es operativo en zonas de cobertura 3G, Wi-Fi y en cualquier otro tipo de ancho de banda superior a GPRS. Las funciones disponibles son el acceso a cuentas, favoritos, vídeos, canales y la posibilidad de cargar videos directamente desde el teléfono celular para compartir, o incluso comentar.

Requerimientos:

iPhone: 12,5 MB.

Android: 6,5 MB.

Windows Phone: menor a 1 MB.

Sistema Operativo: iPhone, BlackBerry, Windows Phone, Android y Symbian

Facebook: es una red social que conecta a la gente e instituciones entre sí, compartiendo fotos, enlaces, vídeos, etc. Cualquier persona puede hacerse miembro de Facebook, lo único que necesita es una dirección de correo electrónico. En

cuanto a la privacidad, se tiene control sobre cómo se comparte la información y sobre quién puede verla.

Requerimientos:

- iPhone: 42,5 MB.
- Android: varía según el dispositivo.
- Windows Phone: 13 MB.

Sistema Operativo: iPhone, BlackBerry, Windows Phone, Android y Symbian

Twitter: Aplicación web gratuita de comunicación que reúne las ventajas de los blogs, las redes sociales y la mensajería instantánea, permite a los usuarios estar en contacto en tiempo real mediante mensajes de texto de hasta 140 caracteres, los mismos que pueden ser leídos por cualquiera que tenga acceso a su página. Se puede enviar textos, enlaces, fotos y vídeos desde el móvil, ordenador o dispositivos con software de mensajería instantánea.[44]

Requerimientos:

- iPhone: 11.1 MB.
- Android: varía según el dispositivo.
- Windows Phone: 4 MB.

Sistema Operativo: iPhone, BlackBerry, Windows Phone, Android y Symbian

Skype: Skype es un software que permite la comunicación mediante llamadas, video llamadas y envío de mensajes instantáneo, además permite compartir archivos con otros usuarios de Skype. Puede usar Skype en su teléfono móvil, equipo informático o Tv con Skype, es gratis y fácil de usar.

Requerimientos:

- iPhone: 29.1 MB.
- Android: varía según el dispositivo.
- Windows Phone: 10 MB.

Sistema Operativo: iPhone, BlackBerry, Windows Phone, Android y Symbian
[45]

Chat: Es una herramienta virtual que se puede utilizar en el celular para mantener una conversación que se realiza en tiempo real, con personas que comparten un espacio de interacción en la pantalla del celular pero no en un espacio físico, y lo hacen a través de Internet, por escrito y en sincronía. [46]

El chat es una interacción conversacional espontánea, sincrónica, mediada por la escritura y por un dispositivo tecnológico (Noblia, 2005). Es un discurso espontáneo que resulta de la interacción de dos o más personas que dialogan en línea y en el que el devenir del diálogo no está prefijado, sino que se desarrolla a partir de las intervenciones de sus participantes. Constituye uno de los géneros discursivos (Batjín, 1990; Fairclough, 2003; Noblia, 2005) más interactivos de la comunicación mediada por tecnología.

Requerimientos: Tener acceso Internet

Foro: Un foro electrónico es una página Web donde se coloca alguna pregunta sobre un tema en especial, esperando que alguna persona responda a la misma. [47] También se le conoce como foro virtual, y está considerado como el espacio de comunicación en donde los estudiantes pueden realizar nuevas aportaciones, aclarar otras, refutar las de los demás participantes, de una forma asincrónica, haciendo posible que las aportaciones y mensajes de los usuarios permanezcan en el tiempo a disposición de los demás participantes.[48]

Requerimientos: Tener acceso Internet

Babel es una aplicación con una estructura y manejabilidad que permite ampliar el vocabulario de una manera muy sencilla. Clasifica entre 2.000 y 3.000 palabras por distintas temáticas, haciendo que el aprendizaje no sólo resulte sencillo, sino que al final sea sólido. Ayuda a mejorar la pronunciación, utilizando el micrófono del celular, presenta sencillos ejercicios escritos. Puede utilizarse en el celular y en el ordenador. Está diseñada para hispanohablantes las indicaciones se dan en español. Se debe registrar antes de usar.[41]

Requerimientos:

Memoria disponible: 0,96 MB, que se amplían con los datos que baja en cada apartado.

Sistema Operativo: Android 2.3.6 o superior.

Puede utilizarse en el ordenador.

Busuu.com es una aplicación para aprender inglés de la Play Store de Google. Incluye cuatro niveles de dificultad. Se requiere conocimientos básicos del idioma, incluye tanto lecciones de vocabulario como de gramática, se puede usar sin inscribirse en ella.

Requerimientos:

Memoria disponible: 16 MB

Sistema Operativo: Android 2.1ó superior

Cuenta también con aplicaciones para iOS.

Wlingua versión 1.4 es un curso de inglés online de Google Play Store desde un smartphone. El curso es muy profesional, lleva al alumno de la mano paso a paso. Consta de 4 niveles de dificultad y más de 600 lecciones para ir aprendiendo inglés. Se necesita conexión a internet, ya que el curso está online. Hay que descargarlo y comenzar. Tiene dos opciones iniciar el curso desde el principio o dar un examen que evalúe cuál es su nivel. [42]

Requerimientos:

Memoria disponible: 16 MB

Sistema Operativo: Android 2.1ó superior

Duolingo versión 2.0 para Android se basa en la práctica, se aprende con lecciones sobre la marcha y traduciendo frases y textos adaptados a su nivel de idioma, incluye juegos por lo que, además de aprender, es entretenido, es gratuito, lo puede utilizar vía Web, o con aplicaciones en iOS y Android. Las traducciones que se

realizan son en realidad para empresas que las necesitan y pagan por ello a Duolingo. [43]

Requerimientos:

Memoria disponible: 5 MB

Sistema Operativo: Android 2.1ó superior

WhatsApp Messenger es una aplicación de mensajería multiplataforma que permite enviar y recibir mensajes sin pagar por SMS, está disponible para iPhone, BlackBerry, Windows Phone, Android y Nokia, utilizando internet, permite crear grupos, y enviar entre ellos un número ilimitado de imágenes, videos y mensajes de audio. Requiere descarga.

Requerimientos:

Memoria disponible: 6 MB o más

- iPhone: 16 MB.
- Android: 11 MB.
- Windows Phone: 6 MB.

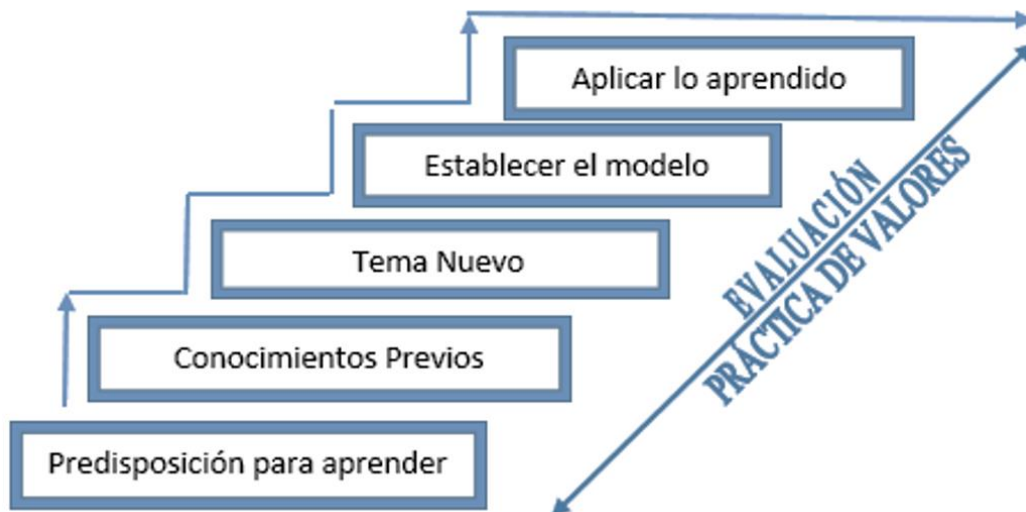
Sistema Operativo: iPhone, BlackBerry, Windows Phone, Android y Nokia

FASE 3: PROCESO DE APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza aprendizaje que se produce en cualquier espacio educativo parte de la consideración de una metodología integrada por etapas a través de las cuales transcurre el aprendizaje. El curso de dichas etapas no implica una estricta sucesión temporal, sino que éstas se superponen y se desarrollan de manera integrada.

En esta fase se propone seguir el proceso de la clase de acuerdo a:

Figura 10: Proceso de la clase en la Metodología AMI



FUENTE: Lorena Rodríguez

Predisposición para aprender, el grado de interés en aprender otra lengua, de la predisposición que tenga el estudiante por desarrollar su destreza comunicativa en otra lengua, dependerá el nivel de conocimientos que alcance. Por lo tanto el docente debe crear una expectativa, un deseo, una necesidad, que impulse el aprendizaje y que puede tener origen interno o externo. [49].

La motivación es aquella etapa del proceso en la cual se presenta la actividad a los estudiantes, promoviendo con ello su acercamiento e interés por el contenido a partir de la actividad. En esta etapa la acción del profesor es fundamental, es quien le presenta al estudiante el objeto de aprendizaje y el contenido preferentemente como un problema que crea una necesidad de búsqueda de información, que promueve el interés en los estudiantes.

El docente debe preparar actividades de interés para los estudiantes, de acuerdo a su edad, a su entorno, a su vida misma, el nuevo contenido creará necesidades, motivaciones, si está identificado con la cultura, vivencia e interés del estudiante y sólo así creará las motivaciones y valores que le permitan constituir un instrumento de educación. Para ello, el profesor ha de referirse y recurrir a la cultura que el estudiante ya tiene y a la tecnología que él utiliza. Esta etapa debe estar presente en los estudiantes durante todo el proceso de aprendizaje.

Conocimientos Previos, el profesor debe conocer la situación cognitiva del estudiante con respecto al idioma inglés para saber desde donde iniciar y hasta donde llegar, pero además debe conocer la situación sociocultural y económica de los estudiantes.

La AMI se basa en la realidad social y cultural que viven los estudiantes y la relaciona con la que viven los hablantes de otra lengua, ya que es la que genera formas de actuar, de relacionarse y conocerse.

La procedencia social y cultural influye sobre la educación, lo que vive el estudiante dentro y fuera del colegio, por ejemplo: la familia, su origen, sus costumbres, y tradiciones, influye en el aprendizaje positiva o negativamente.

Esto exige que los docentes, conozcan tales aspectos del medio de donde proceden los alumnos, deben profundizar en aspectos relacionados con ambas culturas, distinguir las actitudes negativas y positivas que pueden ser rescatadas, cambiadas o erradicadas.

Al definir la cultura como un conjunto de comportamientos, puntos de vista, percepciones, es muy importante tenerlo en cuenta en los procesos de aprendizaje de lenguas extranjeras, teniendo en cuenta que la lengua es parte de la cultura de la misma manera que la cultura es parte de la lengua de un pueblo.

Una de las características de esta metodología está relacionada con la comprensión por parte de los alumnos de la cultura y la lengua. Las tareas y actividades deben ser propicias tanto en el medio nativo de los alumnos como en el medio nativo de la lengua ya que son decisivas para la comunicación adecuada a través del encuentro social y cultural.

Para la selección de contenidos y planificación de la clase, la profesora de inglés debe considerar lo siguiente: Identidad social y cultural; reconocer y estudiar los

principales elementos de dicha cultura; delimitar y establecer las diferencias entre las dos culturas desde diferentes dimensiones; Introducir aspectos de la cultura extranjera una vez que los alumnos han desarrollado los conocimientos elementales del inglés que le permitan comprender materiales tales como cuentos, canciones, ejemplos prácticos, ilustraciones visuales, objetos, videos, etc.

En las clases el profesor debe proporcionar información sociocultural de lugares históricos, museos, negocios, lugares de recreación y otros de su propia nación y de países donde se practica la lengua que se está aprendiendo.

Además se puede por ejemplo: Preparar encuentros con nativos a través de las redes sociales, vía Skype, mediante video conferencias o video chats para intercambiar experiencias.

Realizar giras virtuales, proyección de videos de lugares turísticos para familiarizarse con las ciudades y los servicios creando la necesidad de comunicarse por ejemplo: banco, correo, clínica, museos, teatro, tiendas, farmacias, restaurantes etc. enriqueciendo sus habilidades de traducción y comunicación en ambas lenguas, Inglés – Español y Español – Inglés.

La lengua es uno de los elementos más importantes en la transmisión y adquisición de conocimientos del patrimonio cultural de los pueblos. Las prácticas del salón de clases son reflejo de las prácticas de vida fuera de la escuela, el estudiante recibe de la cultura el estímulo para aprender.

El conocimiento que el estudiante posee es la información que tiene almacenada en su memoria, debido a sus experiencias pasadas, a la interacción con la sociedad y a su cultura. Es necesario que el estudiante relacione el conocimiento previo con el que va a aprender.

Los estudiantes, padres de familia y docentes deben entender el uso de la tecnología móvil en el aula como un proceso socio cultural actual, debido a que la sociedad está evolucionando, por lo tanto la cultura y la educación también. En cuanto al aspecto económico se debe conocer si el estudiante tiene un dispositivo móvil o si está en la posibilidad de adquirir uno con las características mínimas necesarias, para que haga uso de él en el aula.

Tema Nuevo, se refiere al conocimiento que se aprenderá y que tiene relación directa con lo que el estudiante conoce del idioma inglés. Es el conocimiento a ser impartido, incluyendo las diferentes formas en que se presentará y los recursos que utilizará para que el estudiante asimile el conocimiento como: texto, audio, vídeo, animación y simulación.

Los contenidos pueden estar en diversos formatos, el más utilizado actualmente es a través de una sesión de "aula virtual", donde los usuarios interactúan con los otros estudiantes y con el docente, complementados con materiales online o documentación accesoria que puede ser descargada e impresa.

En esta etapa se debe seleccionar el vocabulario necesario para aprender el nuevo tema, estas palabras sueltas luego puedan ser usadas para formar oraciones y lograr una comunicación.

La metodología AMI propone aprovechar cualquier momento para aprender palabras nuevas, utilizando palabras nuevas en un contexto real que permita fijar la palabra para siempre. Para lograrlo es necesario incluir la palabra en una oración modelo, y luego seguir haciendo oraciones con la misma palabra pero ampliando la información que se tiene sobre ella. Ejemplo si el término que se desea aprender es libro, se puede empezar mostrando el libro y repitiendo su nombre e inglés, luego se puede agregar “Este es un libro” “Yo leo un libro” “Tu lees un libro” “¿Qué libro lees?” todo esto con un teléfono celular vía SMS, Whatsapp, chats, redes sociales, foros. De esta manera el término libro se fijará de mejor manera.

Establecer el modelo, resulta más sencillo para el estudiante seguir un modelo de estructura gramatical para comunicarse con las palabras que conoce, si se presenta una estructura, a la cual solo hay que modificarle ciertas palabras de vocabulario es más fácil para el estudiante establecer una comunicación de este modo usará la misma estructura varias veces para preguntar o responder diferentes aspectos de la conversación.

Por ejemplo: al utilizar el siguiente modelo o estructura: What is your name? o What’s your name?, el estudiante podría utilizar la misma estructura para preguntar varias cosas diferentes como: What’s your best friend?, What is your favorite food?, What is your favorite book?, What is your favorite tv program?, What is your favorite sport?, What is your favorite artist?, las respuestas a estas preguntas también están marcadas por un modelo a seguir: My name is..., My favorite food is..., My favorite book is..., de esta manera el estudiante puede comunicarse haciendo uso de lo que va aprendiendo.

Aplicar lo aprendido, se refiere a la posibilidad que tienen los estudiantes para implementar, usar, y ejecutar el lenguaje dentro de un proceso de comunicación. La

aplicación práctica verbal y escrita es la etapa crucial del aprendizaje, aquí es donde el estudiante se apropia de los conocimientos, habilidades y valores. Se produce cuando los nuevos contenidos son asimilados de manera sustancial por el alumno. En esta etapa el estudiante desarrolla el dominio del contenido que le fue inicialmente mostrado y que comprendió en un principio, integrándolo en su estructura cognitiva de una manera lógica, de manera que se relacione con sus conocimientos previos, y en un futuro puedan ser relacionados con nuevos conocimientos, produciendo una comunicación efectiva.

Al comienzo de esta etapa el estudiante podrá contar con el apoyo externo dado por el profesor, que le aporta información a la vez que le crean interrogantes, se promueve la búsqueda gradual, y la necesidad de comunicarse en el idioma inglés, después el estudiante es quien generará por sí solo espacios que le permitan practicar el nuevo idioma, por ejemplo: atreviéndose a ver películas en inglés, dialogando con sus compañeros como cotidianamente suele hacer solo que lo hará en otro idioma, enviando mensajes cortos desde su celular en inglés para comunicar alguna información a sus iguales.

EVALUACIÓN

La evaluación permite detectar los vacíos, monitorear los avances y revisar los contenidos que no se asimilaron de manera efectiva por parte de los estudiantes, para eso se debe proporcionar a los estudiantes de todo el material, recursos, videos, actividades, para que los pueda revisar en cualquier momento y en cualquier lugar desde su dispositivo móvil.

La herramienta que el docente vaya utilizar para realizar la evaluación, el seguimiento y la retroalimentación debe permitir al estudiante acceder desde su dispositivo móvil con acceso a Internet.

La retroalimentación debe permitir comprobar lo aprendido por el estudiante. Reafirma los conocimientos adquiridos por el estudiante y lo ayuda a comprender los conocimientos nuevos, una vez demostrado el dominio de lo aprendido anteriormente, define el nivel alcanzado lo que le servirá de base en el próximo nivel y lo utilizará como conocimiento previo.

Con este propósito, la evaluación puede incorporar varios elementos entre los que se incluyen:

- Un puntaje o nota simbólicos para representar la calidad global del trabajo;
- Una explicación o justificación detallada para el puntaje;
- Una descripción de la calidad del trabajo esperado;
- Elogios, estímulos u otro tipo de comentarios afectivos;
- Diagnósticos de las debilidades;
- Sugerencias para mejorar las deficiencias específicas y para fortalecer el trabajo en su totalidad.

La AMI requiere de herramientas que permitan llevar a cabo el proceso y hacer el seguimiento evaluación, y retroalimentación de lo aprendido por lo que debe apoyarse en ambientes virtuales de enseñanza, conocidos por sus siglas en inglés, LMS, Learning Management System, aportan importantes ventajas orientadas a facilitar y potenciar considerablemente el proceso de aprendizaje.

Permiten diseñar dinámicas pedagógicas y metodológicas basadas en la colaboración, la comunicación y el acceso a una inmensa variedad de recursos de información, que permiten al estudiante aprender de manera individual a través del trabajo colaborativo, con esto se pretende transformar los métodos de enseñanza, siendo, una acción generalizada que busca nuevas formas de crear, transformar y de transmitir el conocimiento.

EL DOCENTE

Debe plantear los objetivos generales y específicos del curso, de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, su edad, año de educación, recursos institucionales, situación social y económica, así como el curriculum propuesto por el Ministerio de Educación.

Además debe manejar la modalidad mediada por tecnologías a través del Aula Virtual. Entre las actividades que se pueden realizar están:

- Foros de discusión semanal propuestos por el docente;
- Consulta al docente a través de e-mail o chat;
- Revisión de documentos en el Aula Virtual;
- Material de lectura semanal y por unidad temática;
- Actividades individuales y/o grupales de aplicación práctica semanal y por unidad temática;
- Evaluaciones semanales y por unidad temática sobre la base de trabajos prácticos de aplicación de los conocimientos adquiridos.

El docente deberá presentar recursos y proponer actividades para que el alumno aprenda haciendo, logrando, así, construir conocimiento a través de la interactividad, no solo académica, sino también social.

Por cada unidad los alumnos deberán:

- Realizar una lectura crítica del material de lectura. Ejemplo: Presentar un párrafo sobre los derechos de la juventud, con videos, foros, etc. Luego solicitar que escriban su opinión o llenen una encuesta en inglés.
- Dejar sus consultas y/o aportes en los foros, dirigidos y coordinados en forma proactiva por el profesor-tutor. Ejemplo: Discutir sobre el Examen Nacional de Nivelación y Admisión ESNNA, como se sienten, qué opinan, están de acuerdo o no, trucos, tips o sugerencias para el examen en inglés
- Participar de las actividades en tiempo real. Ejemplo, comentar en el chat, hacer preguntas, dar respuestas, solucionar dudas que los compañeros tienen en ese momento.
- Realizar las actividades propuestas. Ejemplos, participar de los foros, chats, comentar los videos, describir fotografías, realizar los cuestionarios, escuchar el audio, leer la información.

En cada unidad, se debe plantear un conjunto de actividades obligatorias y otras optativas (algunas individuales, otras grupales), que serán evaluadas, tanto para detectar los saberes previos de los alumnos, como así también durante el desarrollo y al finalizar cada unidad, para determinar el grado de apropiación y de construcción del conocimiento de los participantes.

Para la aprobación de una unidad, habrá una evaluación integradora final, debiendo los alumnos aprobarlas todas. Así mismo para la aprobación final de la asignatura habrá una evaluación final integradora de todos los contenidos estudiados. Para acreditar la aprobación de la asignatura, los alumnos deberán rendir satisfactoriamente las evaluaciones integradoras finales de cada uno de los temas.

FASE 4: DISEÑO DE TALLERES HACIENDO USO DE TECNOLOGÍA MÓVIL

En esta fase el docente debe trazar un plan de contenidos y la descripción de los talleres, explicando cómo realizar cada una de las actividades, vocabulario y frases que se requieren para aprender junto con sus equivalentes en español y los conocimientos de inglés que se adquiere al practicarla.

Las actividades pueden ir desde la más sencilla, aunque están pensadas para hacerse en el orden que se presentan, puesto que algunas dependen de los conocimientos anteriores, sin embargo, el estudiante puede regresar a cualquier actividad si desea recordar algún contenido.[50]

El plan de contenidos incluye lo siguiente:

TÍTULO DEL TALLER: es decir, el tema de clase o unidad que se va a estudiar

OBJETIVO: lo que se desea lograr, las destrezas que se van a desarrollar, los contenidos que necesita que el estudiante asimile.

CONTENIDOS: se refiere a la materia, links externos, internos

EJERCICIOS: Tareas cortas, ej. Crucigrama en inglés, sopa de letras, tareas de opinión.

EVALUACIÓN: pueden ser: Premios, mensajes, calificaciones, otros.

PLAN DE CONTENIDOS TALLER NRO.1

TÍTULO DEL TALLER: LOS NÚMEROS

OBJETIVO: Comprender y utilizar los números en la comunicación verbal y escrita.

CONTENIDOS:

Los números del 1 al 20, números a partir del veinte: Twenty, los números que le siguen son “Números Regulares”: Twenty-one (veintiuno).

Números a partir del treinta: Thirty los números que le siguen son “Números Regulares”
Thirty-one (treinta y uno),

Números a partir del cuarenta:

Forty: Forty-one

Cincuenta: Fifty

Sesenta: Sixty

Setenta: Seventy

Ochenta: Eighty

Noventa: Ninety

Cien: One hundred

Doscientos: Two hundred

Trecientos: Three hundred.....así hasta el 1000 (one thousand)

Dos mil: Two thousand.

Tres mil: Three thousand.....y así hasta 1 millón (one million),

Dos millones: Two million

Números Ordinales: Para escribir números ordinales aumente th al final del número.

Cuarto: fourth

Sexto: sixth

Séptimo: seventh

Excepciones: Primero: first

Segundo: second

Tercero: Third

Quinto: fifth

Doceavo: twelfth

Las decenas cambian la “y” por “i” y se aumenta “eth”. Ejemplo:

Veinteavo o vigésimo: twentieth

Treintavo o trigésimo: thirtieth

El estudiante aprende además de los números naturales y ordinales, fechas, cantidades, precios.

EJERCICIOS:

Proporcione al estudiante el link del Aula Virtual para acceder a las actividades de inicio planificadas para la clase, desde el teléfono celular.

Permita un tiempo para repasar la información facilitada sobre el tema en su dispositivo móvil.

Solicite a los estudiantes que observen la imagen proporcionada en el Aula Virtual, escuche el audio y pronuncie los números del 1 al 20, para promover una adecuada pronunciación, mediante el dispositivo móvil, permítalos usar los audífonos.

Practique la escritura de los números entrando al link1 desde su dispositivo móvil.

Complete el crucigrama con los números indicados en el Link1

<http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=4313>

Elabore las sumas y escribe la respuesta Link2

<http://www.englishexercises.org/buscador/buscar.asp?nivel=any&age=0&tipo=any&contents=numbers#a>

Facilite un modelo para entablar un diálogo con los números, Esto generará la curiosidad de los estudiantes por aprender nuevo vocabulario, permita que hagan uso del diccionario común o electrónico en su celular para lograrlo.

Incluya los números dentro de una frase.

Ejemplo: Pregúnteles a sus compañeros sobre su edad en el chat o foro en el Aula Virtual mediante su celular.

¿Qué edad tiene?

Yo, tengo 17 años

¿Cuál es la edad de tu mejor amiga?

Mi mejor amiga tiene 17 años

How old are you?

I am seventeen years old

How old is your friend?

My friend is seventeen years old

Pregunte fechas de nacimiento de sus compañeros y profesor usando números ordinales. Ejemplo:

¿Cuándo es tu cumpleaños?

Mi cumpleaños es el 3 de julio

¿Cuándo es el cumpleaños de tu mejor amiga?

El cumpleaños de mi mejor amiga es el 9 de septiembre

¿Cuándo es el cumpleaños de tu mamá?

El cumpleaños de mi mamá es el 11 de noviembre

When is your birthday?

My birthday is on July third

When is the birthday of your best friend?

His birthday is on September ninth

When is the birthday of your mother?

Her birthday is on November eleventh

Proponga un foro en el Aula Virtual de edades donde pueden decir sus edades y discutir sobre la edad que están atravesando, con el modelo explicado en clase.

Puede usar el juego del Bingo, escuche el número y llene la tabla.

Exponga al estudiante a hablantes nativos, que indiquen cantidades, direcciones, que incluyan números.

DESTREZAS: speaking, reading, listening y writing con los números.

EVALUACIÓN:

Completar las actividades dadas durante la hora de clase: speaking, reading, listening y writing

Realice el test del Aula Virtual, desarrollo de listening

Participación en chats y foros, desarrollo de reading, writing

TÍTULO DEL TALLER: EL ALFABETO

OBJETIVO: El objetivo es aprender la gramática y la entonación de las vocales y consonantes para que pueda pronunciar y formar palabras, frases correctamente, y, finalmente, aprender a crear textos, ensayos, etc.

CONTENIDOS:

El idioma Inglés se conforma por 26 letras, de las cuales 21 son consonantes y 5 vocales.

El alfabeto inglés no tiene la letra Ñ.

A	ei	B	bi	C	ci
D	di	E	i	F	ef
G	lli	H	eich	I	ai
J	llei	K	key	L	el
M	em	N	en	O	ou
P	pi	Q	kiu	R	ar
S	es	T	ti	U	iu
V	vi	W	dabliu	X	ex
Y	uai	Z	zi/zed		

LOGROS:

El estudiante aprende además de las letras y vocales, aprenderá a deletrear las palabras en inglés, así si un nativo no entiende el acento siempre se podrá deletrear lo que se quiere informar.

Además aprende estructuras interrogativas en inglés.

EJERCICIOS:

Proporcione al estudiante el link del Aula Virtual para acceder a las actividades de inicio planificadas para la clase, desde el teléfono celular.

Permita un tiempo para repasar la información facilitada sobre el tema en su dispositivo móvil.

Solicite a los estudiantes que observen la imagen proporcionada en el Aula Virtual, escuche el audio y pronuncie cada una de las letras del alfabeto, para promover una adecuada pronunciación, mediante el dispositivo móvil, permítales usar los audífonos.

En el Aula Virtual incluya una imagen del abecedario en inglés, solicite a los estudiantes que la descarguen y la usen como fondo de pantalla de su celular, para que le sea más fácil aprenderlo, recordará el abecedario cada vez que lo vea hasta que se lo aprenda por completo.

Practique el abecedario en el Link1

<http://www.abcya.com/alphabet.htm> en el Aula Virtual desde su dispositivo móvil.

Deletrea palabras en el Link2

<http://www.youtube.com/watch?v=5XEN4vtH4Ic#t=23>

Pídale por ejemplo que deletree una palabra

Empiece por una fácil, ejemplo la palabra ahora

N o w

en ou doublu

Ejemplo:

Trabaje el listening deletreando palabras y haciendo que los estudiantes completen las palabras y contesten en el chat del Aula Virtual.

Listen and answer, what is the:

Name

Surname

Hometown

Passport Number of Mr... in the dialogue?

Evalúe en el Test del Aula Virtual el listening and reading con un test, use el audio y pida que ubiquen la letra del alfabeto que corresponda de acuerdo a la posición que se lee.

Otra opción es:

Utilice el audio del Link3

<http://www.youtube.com/watch?v=w440Dt25NL4>

Deletree animales, haga algunas preguntas para que el estudiante de respuesta de acuerdo a lo escuchado.

Facilite un modelo para entablar un diálogo con las letras del alfabeto. Esto generará la curiosidad de los estudiantes por aprender nuevo vocabulario, permita que hagan uso del diccionario común o electrónico para lograrlo.

Ejemplo:

Pida que deletreen su nombre cuando le pregunten: What is your name?

La respuesta debe ser deletreada.

En forma escrita con un sms del celular via whatsapp y en forma oral grabe un audio y súbalo al aula virtual.

DESTREZAS: speaking, reading, listening y writing con el alfabeto.

EVALUACIÓN:

Completar las actividades dadas durante la hora de clase: speaking, reading, listening y writing

Realice el test del Aula Virtual, desarrollo de listening

Participación en el chats, desarrollo de listening, reading, writing, speaking

Animar el trabajo bien hecho con frases como:

¡Buen Trabajo!	Good job!
¡Bien hecho!	Well done!
¡Perfecto!	Perfect!
¡Correcto!	Right!
¡Estupendo!	Great!

TÍTULO DEL TALLER: DATOS PERSONALES

OBJETIVO: Pedir y dar información personal (nacionalidad, residencia, actividades, intereses, familia, amistades, tiempo), realizar presentaciones y descripciones sencillas de personas, lugares, actividades e intereses.

CONTENIDOS:

Datos personales como: nombre, apellido, dirección, teléfono.

Léxico básico relacionado con el carácter, las habilidades y la descripción física de las personas, vestimenta y accesorios.

Además léxico relacionado con la familia.

Aprende también estructuras interrogativas en inglés, respuestas cortas y largas.

Saludos y despedidas.

EJERCICIOS:

Como parte motivacional para el aprendizaje del idioma, cuente una anécdota en la que ha sido necesario saber el idioma para comunicar los datos personales de alguien o los suyos, de tal forma que se active el interés de los estudiantes por aprender.

Active el conocimiento haciendo preguntas sobre el tema.

Inicie preguntando por ejemplo: What is your name?

Permita que varios estudiantes den respuesta a la pregunta

Proporcione al estudiante el link del Aula Virtual para acceder a las actividades de inicio planificadas para la clase.

Permita un tiempo para repasar la información facilitada sobre el tema.

Presente un modelo a seguir para estructurar frases u oraciones con datos personales.

Solicite a los estudiantes que realicen la actividad del Link 1 del Aula Virtual a través del celular.

<http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=6076>

OTROS EJERCICIOS

Genere un chat para motivar el diálogo entre estudiantes en donde compartan sus datos personales con sus compañeros y profesor haciendo necesario que los estudiantes introduzcan nuevos términos a la conversación.

Solicite que hagan uso del vocabulario aprendido y que busquen nuevo vocabulario usando el diccionario común o electrónico para lograrlo.

Puede utilizarse www.wordreferenc.com para las dudas en la traducción del español al inglés y viceversa. Wondereference muestra resultados del diccionario y también preguntas formuladas en el foro del sitio web, también se puede utilizar el traductor de Google.

Como extra se podría usar el Chat, para resolver dudas fuera del aula, o debatir un tema concreto.

Solicite a los estudiantes que elaboraren en parejas un video de presentación en el idioma inglés, máximo 30 segundos, subir al youtube.com, enviar el enlace al aula virtual, el video es una herramienta poderosa en cuanto al interés que despierta y a la forma en que se transmite el mensaje, que será visto por muchos y esto cambiará el panorama del individuo, le enseñará que él mismo es su mejor maestro y que además debe compartir por el bien de todos su enseñanza, eso también lo hará aprender.

DESTREZAS: speaking, reading, listening y writing.

EVALUACIÓN:

Completar las actividades dadas durante la hora de clase: speaking, reading, listening y writing

Grabe en video su presentación personal: speaking

Participación en el chat, desarrollo de reading, writing

TALLER 4: COMIDA

OBJETIVO: Conocer los nombres de los alimentos desarrollando las destrezas de speaking, reading, listening y writing para comunicarse en un restaurant.
Comprender conversaciones breves sobre asuntos cotidianos en un restaurante.

CONTENIDOS:

Nombres de alimentos: frutas, verduras, cereales, cárnicos, lácteos.
Terminología relacionada con: desayuno, almuerzo, postre, bocaditos.

BREAKFAST

bacon coffee juice omelet bread eggs pancakes
butter ham milk sausages cereal jelly/jam tea

LUNCH AND DINNER

fruit: apples, oranges	sandwiches
pears, bananas	seafood: fish, shrimp
meat: chicken, steak, pork chop	soda
pasta	soup
pizza	vegetables
rice	water

SNACKS AND DESSERTS

Cake, chips, ice cream, pie

LOGROS:

Además aprende estructuras interrogativas, respuestas cortas y largas; afirmativas y negativas.

What do you usually eat for breakfast?

What do you usually eat for lunch?

What do you usually eat for snacks?

EJERCICIOS:

Como parte motivacional para el aprendizaje del idioma, pida que se imaginen un desayuno exquisito, ahora solicite enumeren el contenido del desayuno en inglés.

Esto servirá también para activar el conocimiento

Ejemplo:

¿El desayuno contiene?

Permita que varios estudiantes den respuesta a la pregunta

Debería listar leche, pan, apples, orange

Proporcione al estudiante el link del Aula Virtual para acceder a las actividades de inicio planificadas para la clase.

Permita un tiempo para repasar la información facilitada sobre el tema.

Presente un modelo a seguir para estructurar frases u oraciones. Solicite que hagan uso del vocabulario aprendido y que busquen nuevo vocabulario usando el diccionario común o electrónico para lograrlo.

Trabajar con podcasts (audio). Grabar el diálogo de un cliente – mesero de un restaurant en inglés en el celular, subir al aula virtual.

Ejemplo:

Cliente: Buenos días	Good morning
Mesero: Bienvenida Señora	Welcome Lady
Mesero: ¿Qué le podemos servir?	What can we serve you?
Cliente: Por favor, sírvame un desayuno	Please serve me breakfast
Mesero: Con mucho gusto	With pleasure
Cliente: Gracias	Thanks

Genere un chat para motivar el diálogo entre estudiantes haciendo necesario que los estudiantes introduzcan nuevos términos a la conversación.

Ejemplo:

Hacer uso de fotografías del desayuno, almuerzo y postre y pedir a los estudiantes describir el contenido de cada uno de los dispositivos móviles.

Evaluar desde el aula virtual con un cuestionario similar a la actividad realizada en clase.

Exponga al estudiante a hablantes nativos, que dialoguen sobre los alimentos.

DESTREZAS: speaking, reading, listening y writing.

EVALUACIÓN:

Completar las actividades dadas durante la hora de clase: speaking, reading, listening y writing

Realice el test del Aula Virtual, desarrollo de listening.

Participación en el chat, desarrollo de reading, writing.

TALLER 5: CONECTORES BÁSICOS "Y, O, PERO, PORQUE".

OBJETIVO:

Comprender conversaciones muy breves sobre asuntos cotidianos o personales haciendo uso de la red social mediante el celular.

Comprender y extraer la información global y específica predecible de videos cortos con un vocabulario frecuente a través del celular.

Escribir pequeños textos sobre temas conocidos con frases sencillas relacionadas con los conectores más básicos "y, o, pero, porque".

CONTENIDO:

Oraciones afirmativas cortas, oraciones interrogativas, respuestas cortas y largas, afirmativas y negativas.

Párrafos cortos, con adecuado uso de la gramática y la puntuación.

Conectores básicos "y, o, pero, porque".

EJERCICIOS:

El docente debe crear un grupo en Facebook, nombre del grupo y descripción, tipo de grupo: grupo académico, mail de contacto, foto del grupo: imagen o logo que va a identificar al grupo, tipo de acceso: privado o secreto.

Enviar las solicitudes a todos los estudiantes.

Exponer los estudiantes a hablantes nativos en un corto dialogo de la serie: ...

Publicar un video, fotos, imágenes, enlaces y pedir que comenten en inglés acerca del tema.

En este caso se publicó un video acerca del nacimiento de los niños de una manera jocosa.

Los estudiantes deberán mirar el video y comentar en inglés.

Es importante recordar en este punto, que los espacios de colaboración deben generarse en el aula. No basta con crear un grupo de trabajo virtual. Facebook es una herramienta tecnológica al servicio de personas.

También se puede usar el Facebook para notificar avisos importantes al grupo, como la modificación de una fecha de entrega de un trabajo, un día feriado, etc.

Realmente la creación de grupos de trabajo con Facebook es una tarea fácil, que no requiere inversión, ni es necesario ser informático para implementarlos

DESTREZAS: speaking, reading, listening y writing.

EVALUACIÓN:

Aceptar la solicitud de amistad en el Facebook

Completar las actividades dadas durante la hora de clase: speaking, reading, listening y writing

Comentar el video del nacimiento de los niños publicado en la Red Social Facebook

Formar su propia opinión acerca del tema y comentar en la red social a través del celular.

TALLER 6: DIALECTOS EN INGLÉS.

OBJETIVO:

Trabajar con los diferentes dialectos en inglés.

CONTENIDOS:

Como parte motivacional para el aprendizaje del idioma, pida que recuerden frases u oraciones cortas que usan para comunicarse en el Facebook o vía SMS.

Esto servirá también para activar el conocimiento

Ejemplo:

Enumere algunas frases en español y luego proporcione la traducción en inglés

Plantee los objetivos de forma clara y precisa.

Ejemplo: Fortalecer las destrezas de speaking, reading, listening y writing para aprender dialectos.

Proporcione al estudiante el link del Aula Virtual para acceder a las actividades de inicio planificadas para la clase.

Permita un tiempo para repasar la información facilitada sobre el tema.

Presente un modelo a seguir para estructurar algunos dialectos. Solicite que hagan uso del vocabulario aprendido y que busquen nuevo vocabulario usando el diccionario común o electrónico para lograrlo.

Genere un chat para motivar el diálogo entre estudiantes haciendo necesario que los estudiantes introduzcan nuevos dialectos a la conversación.

Enseñarles los diversos dialectos que existen en inglés, y cómo se traducen las jergas profesionales, las jergas sub/contra-culturales, la clase de lenguaje que se usa en las salas de chat.

Solicitar que se haga uso del Whatsapp para enviar SMS y comunicar de modo abreviado sus ideas.

TALLER 7: TRABAJAR LAS DESTREZAS

Descargar una de las aplicaciones Duolingo, Babbel, Busuu, o Wlingua y practicar las destrezas: speakig, listening, reading y writing.

Como parte motivacional para el aprendizaje del idioma, pida que observen en su celular la aplicación Duolingo.

Esto servirà tambièn para activar el conocimiento.

Ejemplo:

Pregunte a los estudiantes ¿Han utilizado su celular para aprender?

¿Han instalado alguna aplicaciòn en su celular?

¿Ha instalado una aplicaciòn para el estudio del idioma inglès en el celular?

Obtenga las respuestas y haga que se interesen en ver la mejor aplicaciòn para su celular

Plantee los objetivos de forma clara y precisa.

Ejemplo: Fortalecer las destrezas de speaking, reading, listening y writing para comunicarse en un restaurant.

Proporcione la informaciòn previamente investigada por usted sobre las aplicaciones para celulares y requisitos tènicos que deben cumplir.

Proporcione al estudiante el link del Aula Virtual para acceder a dicha informaciòn

Permita un tiempo para repasar la informaciòn facilitada sobre el tema.

Solicite a los estudiantes que descarguen la aplicaciòn y la instalen.

La ayuda para este proceso proporciónele al estudiante en el Aula Virtual.

Esta actividad servirà para varios talleres posteriores.

Se puede realizar variaciones de los talleres y las actividades propuestas en cada uno de ellos, se pueden combinar, mezclar, alternar para cada tema permitiendo consolidar de mejor manera los contenidos estudiados en el aula.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Del estudio e implementación de la metodología M-learning AMI realizada a 40 estudiantes de 3er año de Bachillerato de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Fátima se obtiene que con la metodología utilizada existe mayor compromiso con el aprendizaje, aumento del interés por practicar el idioma, uso simultáneo de varias destrezas como: listening, speaking, reading y writing, un superior nivel de comprensión del idioma, un más alto sentido de la escucha y pronunciación del nuevo idioma, mejor comunicación oral y escrita, y aumento de vocabulario, lo que se refleja en un mejor rendimiento académico en esta área.

4.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las soluciones de M-learning ofrecen la libertad de capturar pensamientos e ideas de manera espontánea, justo cuando la inspiración llega, y permiten acceder a las

tecnologías de la información cuando y donde el usuario lo necesite, facilitando la posibilidad de implementar innovadores modos de dar clase y aprender. [58]. Los resultados obtenidos son:

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN LA COMUNICACIÓN

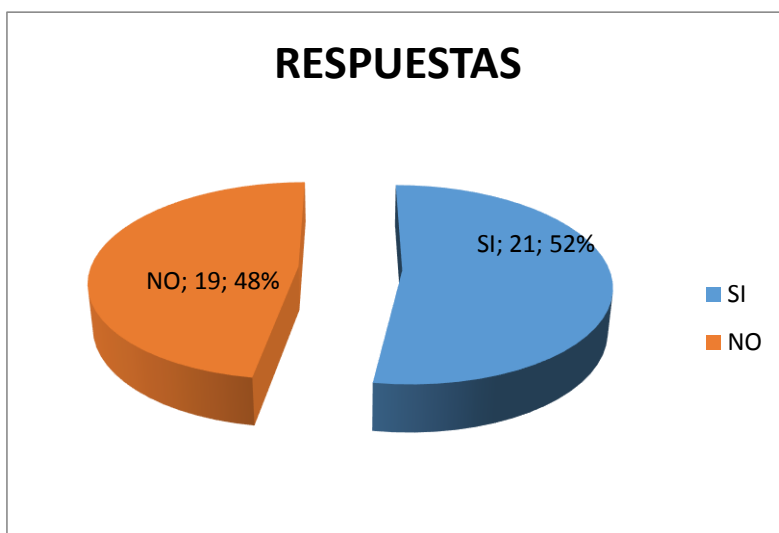
- 1. ¿Considera usted que el uso de dispositivos móviles como el celular le permite al estudiante practicar el idioma inglés?**

Tabla VI: Pregunta No. 1

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	21	52,5
NO	19	47,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 11: Pregunta No. 1



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 52% de los encuestados creen que el uso de dispositivos móviles les permite practicar el idioma inglés; el 48% opina que el uso de un dispositivo móvil no les ayuda a practicar el idioma inglés.

Del análisis encontramos que la mayoría de estudiantes consideran que los dispositivos móviles permiten practicar el idioma inglés.

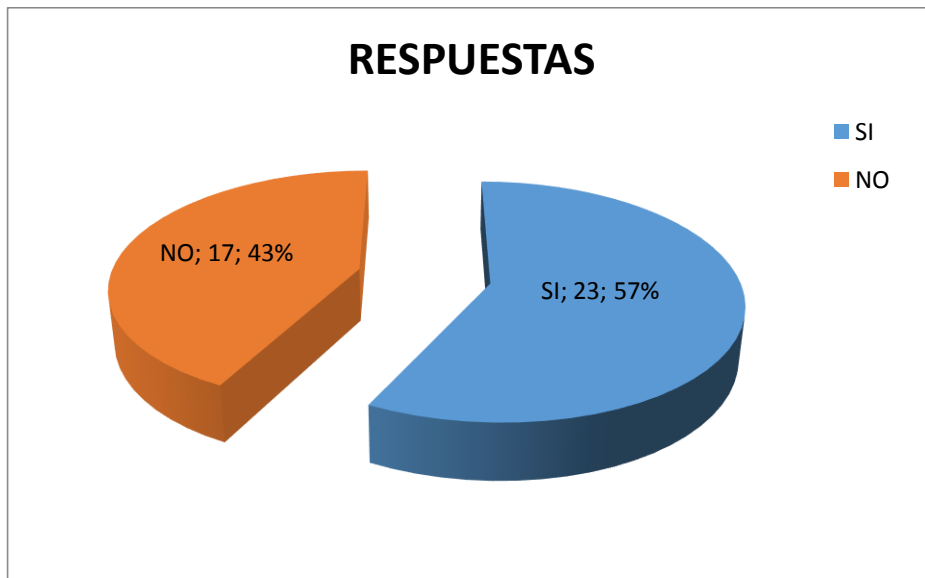
- 2. ¿Cree usted que el aula virtual ofrece actividades variadas y flexibles para la práctica de la escritura (writing) y lectura (reading) en el idioma inglés?**

Tabla VII: Pregunta No. 2

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	23	57,5
NO	17	42,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 12: Pregunta No. 2



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 57% de los encuestados creen que el aula virtual ofrece actividades variadas y flexibles de writing and reading; mientras que el 43% opina que el aula virtual no proporciona actividades variadas de writing y reading.

Del análisis encontramos que la mayoría de estudiantes consideran que el aula virtual incluye actividades variadas y flexibles para desarrollar las destrezas de writing y reading.

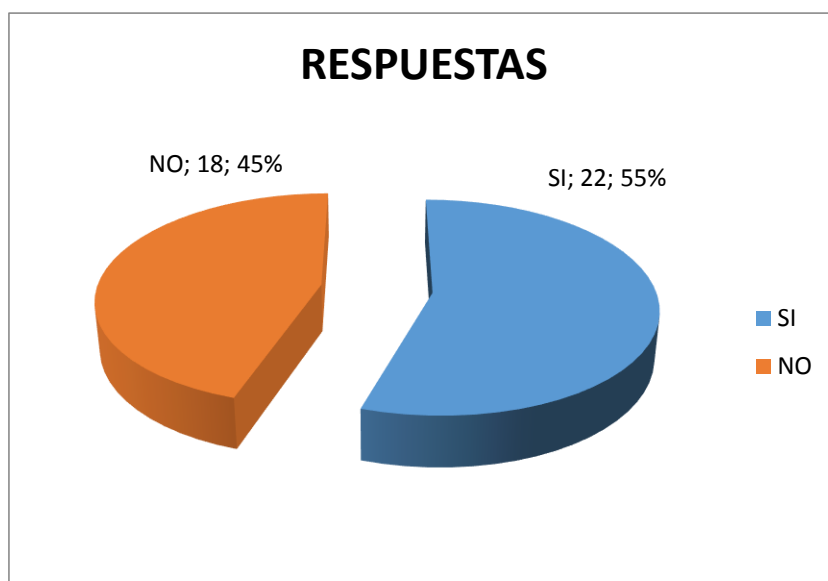
3. Cree usted que el aula virtual ofrece actividades variadas y flexibles para la práctica del speaking y listening.

Tabla VIII: Pregunta No. 3

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	22	55
NO	18	45
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 13: Pregunta No. 3



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 55% de los encuestados creen que el uso de dispositivos móviles les permitirá desarrollar la destreza speaking y listening; el 45% opina que el uso de dispositivos móviles no permite desarrollar éstas destrezas.

Del análisis encontramos que más de la mitad de los estudiantes considera que el uso de dispositivos móviles permite desarrollar las destrezas speaking y listening en el aprendizaje del idioma inglés.

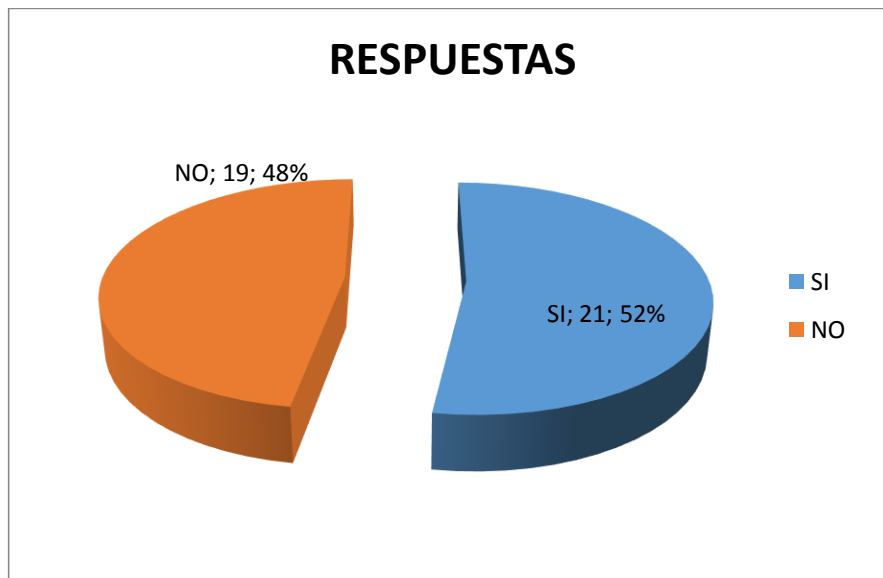
4. El Aula Virtual pone a su disposición herramientas estándares de comunicación, como foros y chats.

Tabla IX: Pregunta No. 4

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	21	52,5
NO	19	47,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 14: Pregunta No. 4



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 52% de los encuestados creen que el Aula Virtual proporciona herramientas estándares de comunicación, verbal y escrita; mientras que el 48% opina que no.

Del análisis encontramos que la mayoría de estudiantes consideran que el aula virtual pone a disposición herramientas estándares de comunicación, verbal y escrita las mismas que permiten mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

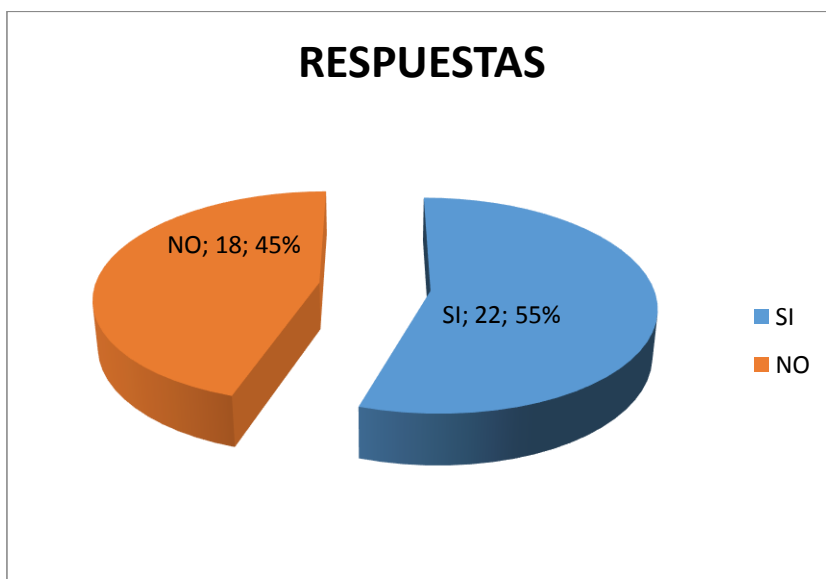
5. ¿Le ha resultado sencillo participar en los foros de debate sobre los temas vistos en cada unidad en el aula virtual?

Tabla X: Pregunta No. 5

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	22	55
NO	18	45
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 15: Pregunta No. 5



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

Al 60% de los encuestados les ha resultado sencillo participar en los foros de debate mientras que al 40% le ha resultado difícil hacer uso de estas herramientas del aula virtual.

Del análisis encontramos que la mayoría de estudiantes participaron de los foros de debate de forma sencilla y fácil.

- 6. ¿Las actividades realizadas con su dispositivo móvil como: presentación personal y diálogos en video, subidas al aula virtual ayudaron a mejorar su pronunciación?**

Tabla XI: Pregunta No. 6

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	26	65
NO	14	35
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 16: Pregunta No. 6



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 65% de los encuestados creen que las actividades que realizó en el aula con su dispositivo móvil le ayudaron a mejorar su pronunciación, mientras que el 35% de los estudiantes consideran que no.

Del análisis encontramos que la mayoría de los estudiantes creen que mejoraron su pronunciación mediante la realización de las actividades del aula con su dispositivo móvil.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN LA COMPRENSIÓN

- 7. ¿Cree usted que el Aula Virtual incluye actividades como: videos, audios, material de clase, cuestionarios y test ayudó a fortalecer la comprensión del idioma inglés?**

Tabla XII: Pregunta No. 7

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	25	62,5
NO	15	37,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 17: Pregunta No. 7



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 62% de los encuestados creen que el Aula Virtual incluye actividades para fortalecer la comprensión del idioma inglés, el 12 % opina que no es así.

Del análisis encontramos que la mayoría de estudiantes creen que el Aula Virtual incluye actividades para fortalecer la comprensión del idioma inglés.

- 8. ¿El Aula Virtual permite elaborar su propio criterio con respecto a un tema de interés propio para su edad?**

Tabla XIII: Pregunta No. 8

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	23	57,5
NO	17	42,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 18: Pregunta No. 8



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 57% de los encuestados creen que el Aula Virtual permite o promueve que el estudiante elabore su propio criterio con respecto a un tema determinado, mientras que el 43% consideran que no.

Del análisis encontramos que la mayor parte de estudiantes han elaborado su propio criterio con respecto a algún tema haciendo uso del aula virtual.

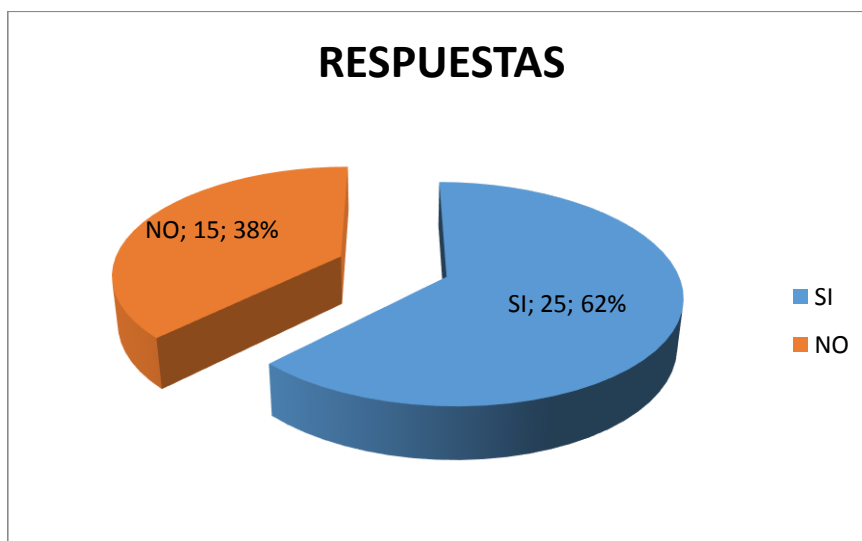
9. ¿Considera usted que el Aula Virtual presenta una estructura amigable y de fácil uso para el desarrollo de las actividades propuestas en la clase?

Tabla XIV: Pregunta No. 9

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	25	62,5
NO	15	37,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 19: Pregunta No. 9



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 62% de los encuestados creen que el Aula Virtual presenta una estructura de actividades ordenada y comprensible de acuerdo con las capacidades que pretende desarrollar; el 38% de los encuestados opina que no posee dicha estructura.

Del análisis encontramos que la mayor parte de estudiantes encuestados consideran que el Aula Virtual presenta una estructura de actividades ordenada y comprensible de acuerdo con las capacidades que pretende desarrollar.

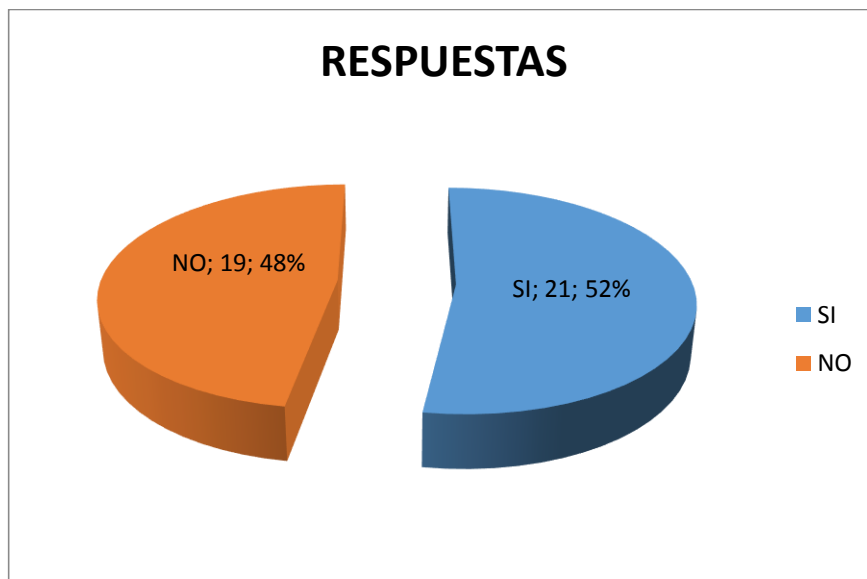
10. ¿Las actividades incluidas en el Aula Virtual son propias de su edad y ambiente en el que se desenvuelven?

Tabla XV: Pregunta No. 10

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	21	52,5
NO	19	47,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 20: Pregunta No. 10



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 52% de los encuestados creen que las actividades propuestas en el aula virtual casi siempre están dentro de contextos reconocibles para el estudiante, mientras que el 48% considera que no es así.

Del análisis encontramos que para la mayor parte de estudiantes, las actividades propuestas en el aula virtual están dentro del contexto real en el que ellos se desenvuelven, y por lo tanto son reconocibles para ellos.

11. ¿Los contenidos de la asignatura, presentados en el Aula Virtual tienen redacción correcta, clara y sencilla?

Tabla XVI: Pregunta No. 11

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	26	65
NO	14	35
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 21: Pregunta No. 11



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 65% de los encuestados creen que los contenidos del Aula Virtual siempre se presentaron con redacción correcta, clara y sencilla, el 35% opina que los contenidos no fueron lo suficientemente claros y sencillos.

Del análisis encontramos que la mayor parte de encuestados considera que casi siempre los contenidos del Aula Virtual se presentaron con redacción correcta, clara y sencilla.

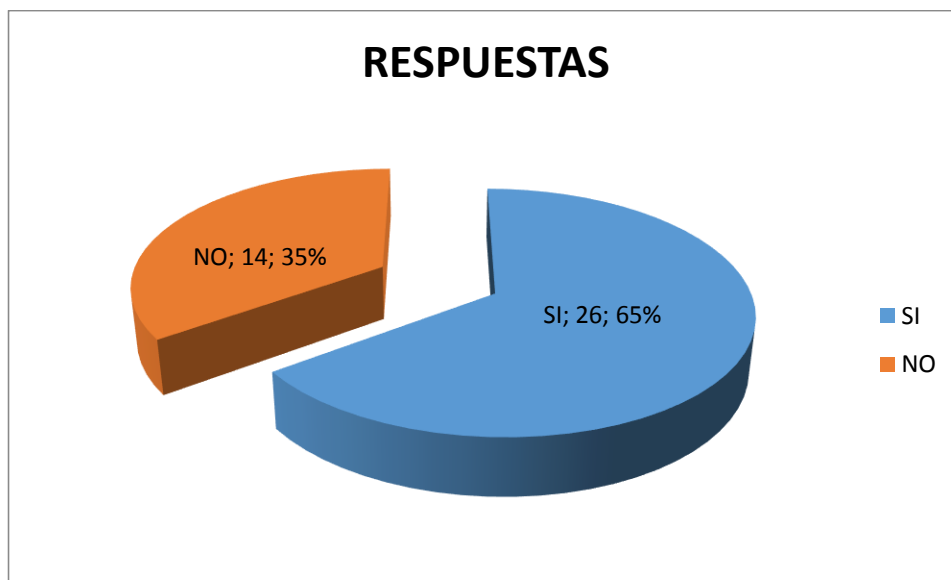
12. ¿Su interacción con el aula virtual se caracteriza por la claridad, facilidad de comprensión y coherencia con los objetivos y contenidos de la clase?

Tabla XVII: Pregunta No. 12

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	26	65
NO	14	35
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 22: Pregunta No. 12



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 65% de los encuestados creen que la interfaz de usuario se caracteriza por la claridad, facilidad de comprensión y coherencia con los objetivos y contenidos del programa, el 35% opina que no es así.

Del análisis encontramos que la mayor parte de encuestados consideran que la interfaz de usuario es clara, fácil de comprender y coherente con los objetivos y contenidos del programa.

13. ¿Le pareció fácil la navegación por las actividades de aprendizaje dentro del aula virtual?

Tabla XVIII: Pregunta No. 13

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	27	67,5
NO	13	32,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 23: Pregunta No. 13



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 67% de los encuestados creen que el aula virtual muestra fácil manejo de medios y navegación sencilla; el 33% opina que no es así.

Del análisis encontramos que la mayor parte de estudiantes consideran que el aula virtual muestra fácil manejo de medios y navegación sencilla.

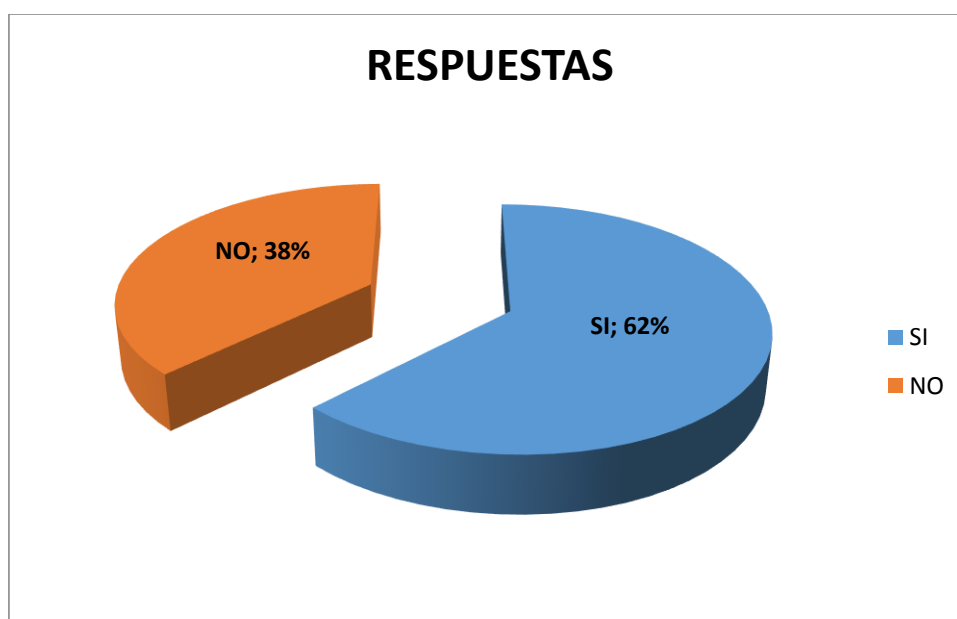
14. ¿El Aula Virtual contribuye como actividad que promueve el aprendizaje comprensivo, dinámico y crítico del idioma inglés?

Tabla XIX: Pregunta No. 14

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	25	62,5
NO	15	37,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 24: Pregunta No. 14



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 62% de los encuestados creen que el Aula Virtual contribuye con actividades que promueven el aprendizaje comprensivo; el 38% opina que no es así.

Del análisis encontramos que la mayor parte de estudiantes opinan que siempre y a veces el Aula Virtual contribuye con actividades que promueven el aprendizaje comprensivo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN LA COMPORTAMIENTO

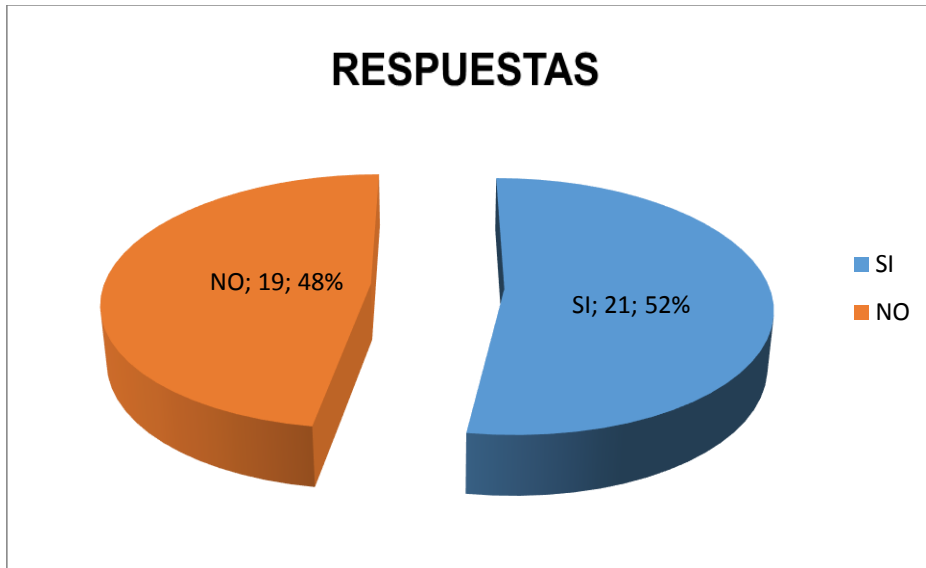
15. ¿El Aula Virtual presenta actividades para intercambiar conocimientos entre compañeros?

Tabla XX: Pregunta No. 15

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	21	52,5
NO	19	47,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 25: Pregunta No. 15



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 52% de los encuestados creen que el Aula Virtual presenta actividades para intercambiar experiencias entre compañeros; el 48% opina que no es así.

Del análisis encontramos que la mayor parte de los estudiantes consideran que el Aula Virtual presenta actividades para intercambiar experiencias entre compañeros

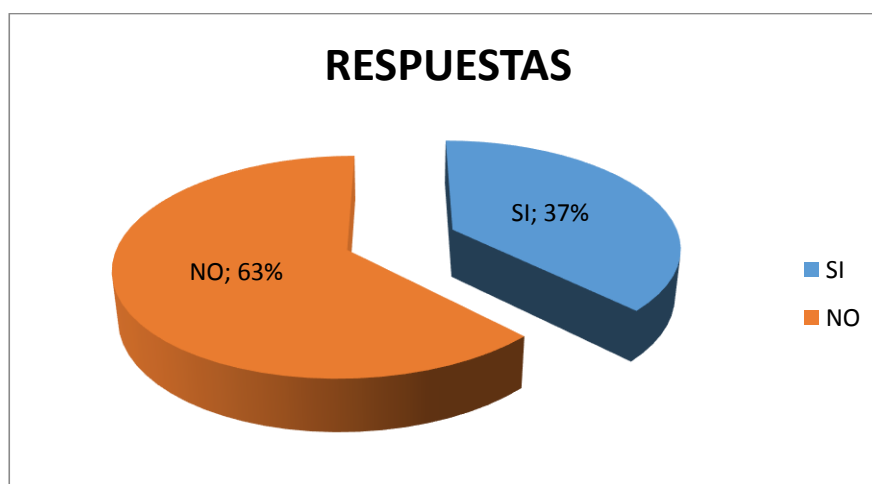
16. ¿El Aula Virtual le ayuda a trabajar con otros estudiantes de forma conjunta en la resolución de actividades?

Tabla XXI: Pregunta No. 16

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	15	37,5
NO	25	62,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 26: Pregunta No. 16



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 63% de los encuestados creen que el Aula Virtual ayuda al estudiante a trabajar con otros de forma conjunta en la resolución de un problema; el 37% opina que el Aula Virtual no ayuda al estudiante a trabajar con otros.

Del análisis encontramos que la mayor parte de estudiantes consideran que el Aula Virtual no ayuda al estudiante a trabajar con otros de forma conjunta en la resolución de un problema.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN USO DE LA TECNOLOGÍA MÓVIL

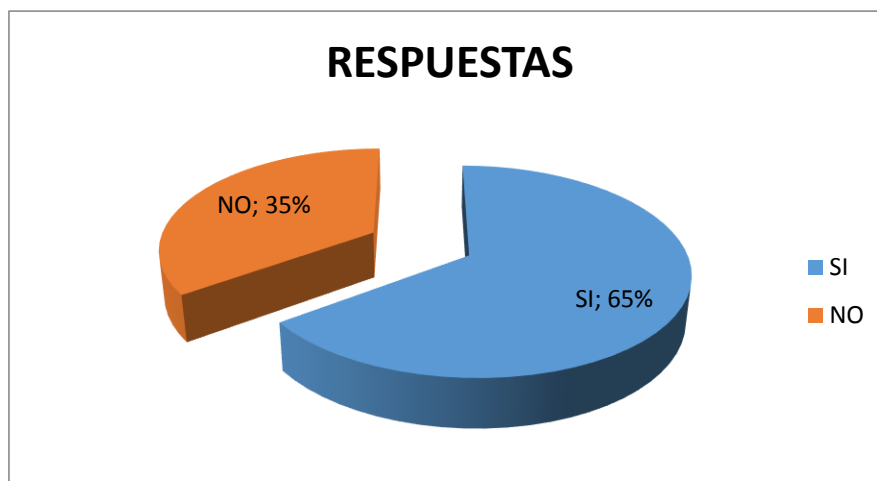
17. ¿Está usted de acuerdo con el uso del Aula Virtual para el aprendizaje del idioma inglés?

Tabla XXII: Pregunta No. 17

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	26	65
NO	14	35
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 27: Pregunta No. 17



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 65% de los encuestados están de acuerdo con que siempre se utilice Aula Virtual para el aprendizaje del idioma inglés, y el 35% opinan que no debería utilizarse la herramienta.

Del análisis encontramos que la mayor parte de estudiantes consideran que si debe utilizarse el aula virtual para el aprendizaje del idioma inglés.

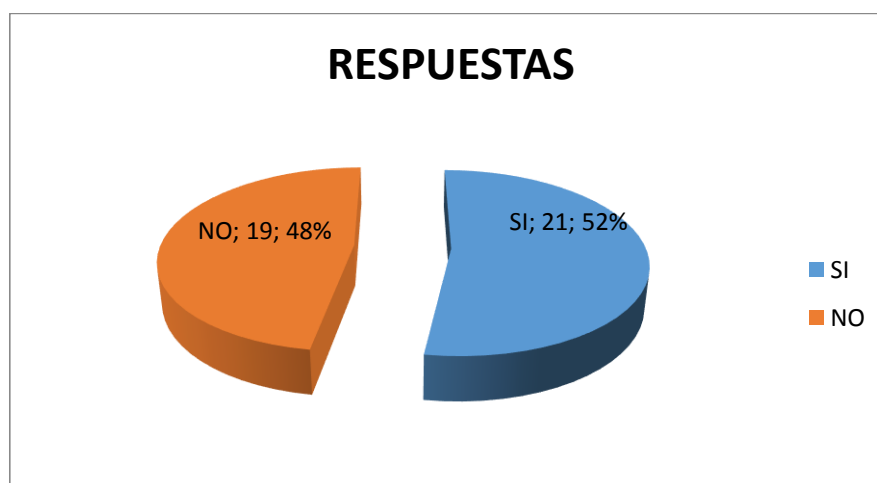
18. ¿El Aula virtual se encuentra disponible las 24 horas del día para realizar las actividades académicas?

Tabla XXIII: Pregunta No. 18

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	21	52,5
NO	19	47,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 28: Pregunta No. 18



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 52% de los encuestados consideran que el Aula virtual está disponible las 24 horas del día para ser usada por el estudiante, mientras que el 48% consideran que no.

Del análisis encontramos que la mayor parte de estudiantes opinan que el Aula virtual está disponible las 24 horas del día para ser usada por el estudiante, sin embargo hay un buen número de estudiantes que opina que no es así.

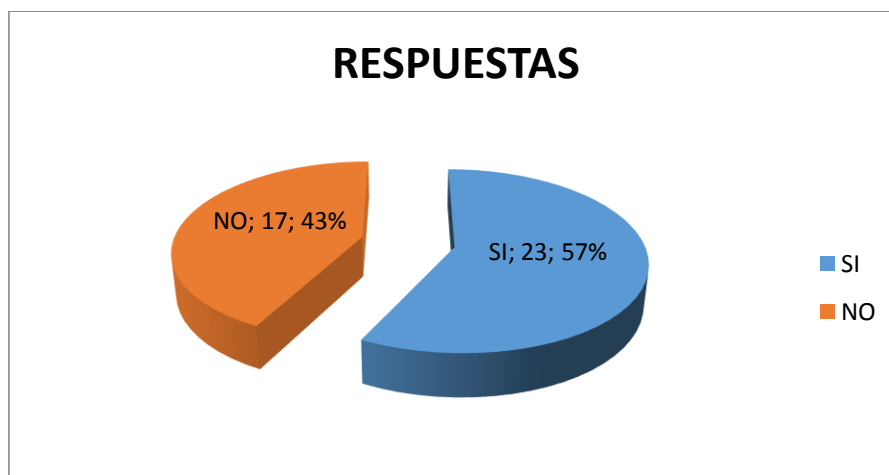
19. ¿El acceso al aula desde su dispositivo móvil fue sencillo y rápido?

Tabla XXIV: Pregunta No. 19

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	23	57,5
NO	17	42,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 29: Pregunta No. 19



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 57% de los encuestados creen que el acceso al aula desde su dispositivo móvil es sencillo y rápido; el 43% considera que no.

Del análisis encontramos que existe un buen porcentaje de estudiantes que consideran que el acceso al aula desde un dispositivo móvil no siempre es sencillo y rápido.

20. ¿Considera usted que el Aula Virtual es interactiva y presenta un diseño amigable?

Tabla XXV: Pregunta No. 20

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	23	57,5
NO	17	42,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 30: Pregunta No. 20



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 57% de los encuestados creen que el Aula Virtual es interactiva y presenta un diseño amigable, el 43% opina que no presenta un diseño amigable.

Del análisis encontramos que más de la mitad de los estudiantes les ha parecido que el Aula Virtual presenta un diseño amigable.

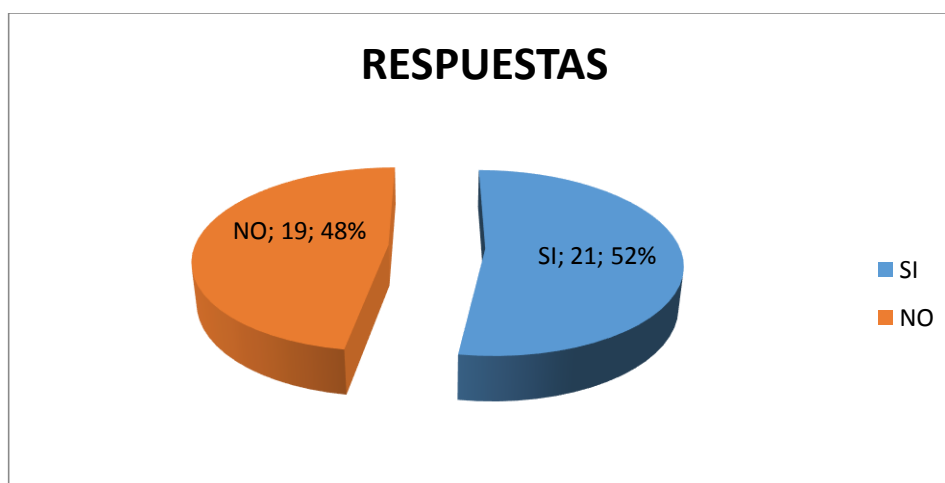
21. ¿El Aula Virtual permite que los aprendizajes se lleven a cabo en situaciones reales haciendo uso de la tecnología?

Tabla XXVI: Pregunta No. 21

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	21	52,5
NO	19	47,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 31: Pregunta No. 21



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 52% de los encuestados creen que el Aula Virtual permite que los aprendizajes se lleven a cabo en situaciones reales haciendo uso de tecnología móvil, mientras que el 48% considera que no es así.

Del análisis encontramos que la mayor parte de estudiantes opina que el Aula Virtual permite que los aprendizajes se lleven a cabo en situaciones reales haciendo uso de tecnología móvil.

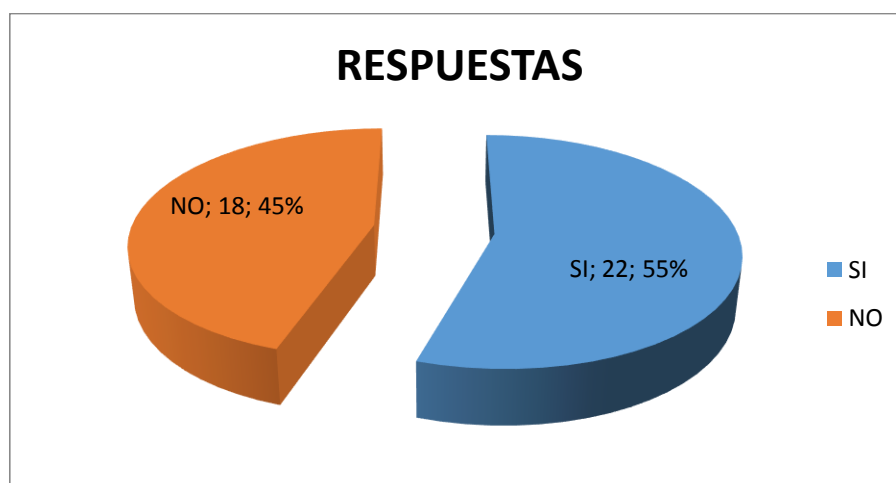
22. ¿El ambiente del aula virtual es motivador y atractivo visualmente?

Tabla XXVII: Pregunta No. 22

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	22	55
NO	18	45
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 32: Pregunta No. 22



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 55% de los encuestados creen que el ambiente del aula virtual es motivador y atractivo visualmente, mientras que el 45% opina que no es así.

Del análisis encontramos que la mayoría de estudiantes consideran que el ambiente que presenta el aula virtual es motivador, atractivo visualmente, e incluye actividades interactivas.

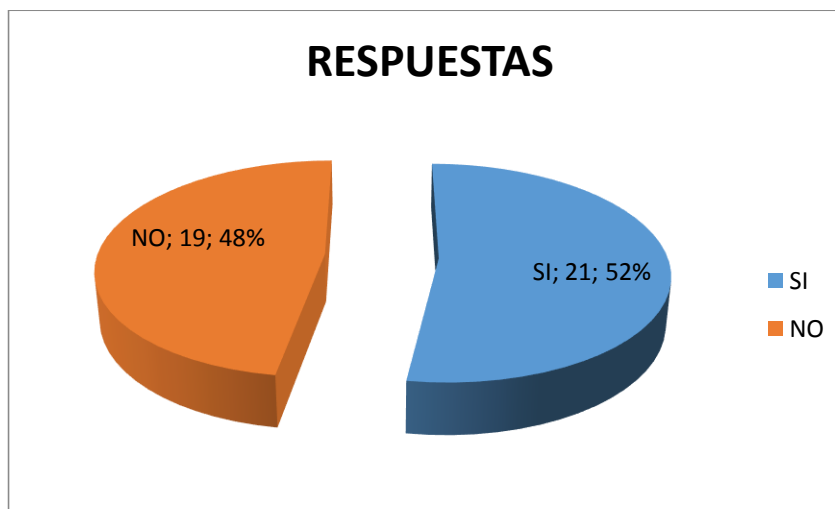
23. ¿El Aula Virtual le permite hacer seguimiento de sus avances en el aprendizaje del idioma inglés?

Tabla XXVIII: Pregunta No. 23

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	21	52,5
NO	19	47,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 33: Pregunta No. 23



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 52% de los encuestados creen que el Aula Virtual le permite hacer seguimiento de sus avances en el aprendizaje; mientras que el 48% opina que no es así.

Del análisis encontramos que la mayoría de estudiantes encuestados opinan que el Aula Virtual les permite hacer siempre o a veces el seguimiento de sus avances en el aprendizaje.

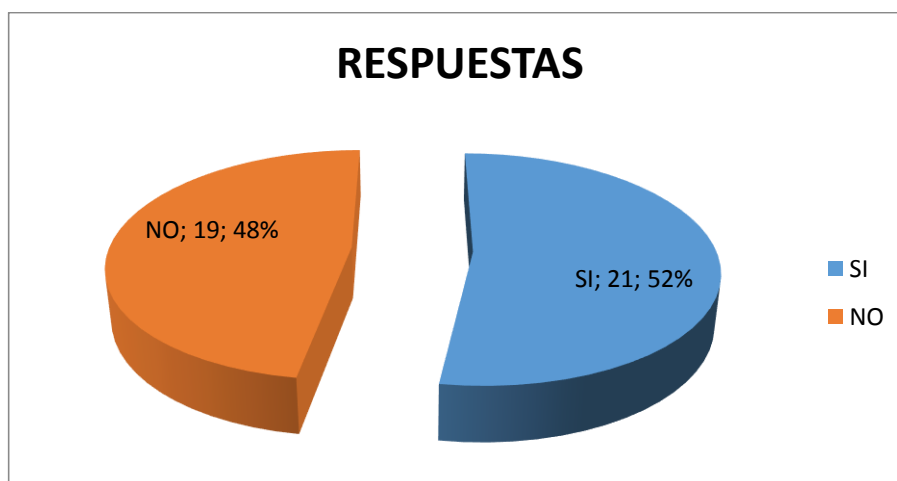
24. ¿El Aula Virtual incorpora diferentes herramientas de evaluación y participación como: tareas individuales y grupales?

Tabla XXIX: Pregunta No. 24

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	21	52,5
NO	19	47,5
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 34: Pregunta No. 24



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 52% de los encuestados creen que el Aula Virtual no incorpora diferentes herramientas de evaluación y participación como: tareas individuales y grupales,

así como de intervenciones en foros y chats; el 48% considera que no se incluyen ese tipo de actividades.

Del análisis encontramos que la mayor parte de estudiantes consideran que siempre o a veces el Aula Virtual incorpora diferentes herramientas de evaluación y participación como: tareas individuales y grupales, así como de intervenciones en foros y chats.

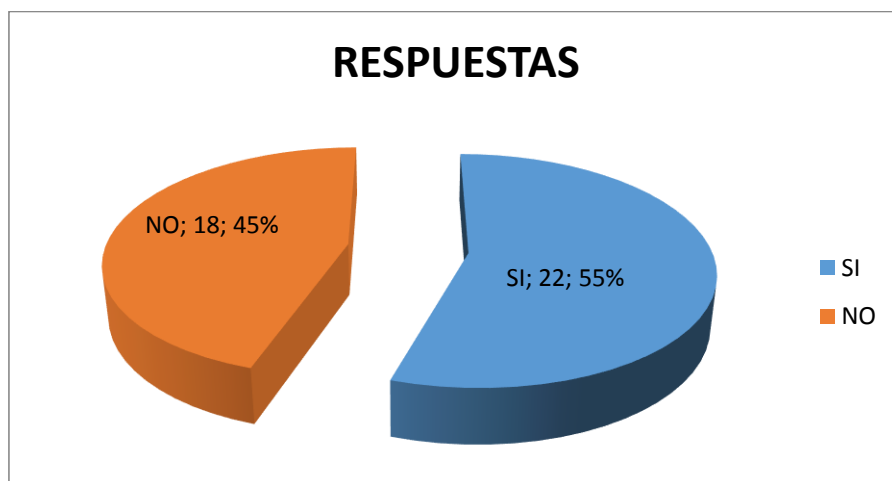
25. ¿El uso de dispositivos móviles facilita la realización de actividades en clase a través del aula virtual?

Tabla XXX: Pregunta No. 25

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	22	55
NO	18	45
TOTAL	40	100

Fuente: Lorena Rodríguez

Figura 35: Pregunta No. 25



Fuente: Lorena Rodríguez

Interpretación y Análisis de Resultados:

El 55% de los encuestados creen que el uso de dispositivos móviles facilita la realización de actividades en clase a través del aula virtual; el 45% opina que el uso de un dispositivo móvil no facilita la realización de actividades en el aula

Del análisis encontramos que la mayoría de estudiantes encuestados consideran que siempre o a veces el uso de dispositivos móviles facilita la realización de actividades en clase a través del aula virtual.

4.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Hi: La utilización de una metodología M-learning para el aprendizaje del Idioma Inglés en el 3er año de BGU del Colegio Nuestra Señora de Fátima mejorará el rendimiento de los estudiantes.

4.4. DETERMINACIÓN DE VARIABLES

Vi: Metodología M-learning para el aprendizaje del Idioma Inglés

Vd: Mejorará el rendimiento de los estudiantes.

4.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

4.5.1. OPERACIONALIZACIÓN CONCEPTUAL DE VARIABLES

Tabla XXXI: Operacionalización Conceptual de Variables

VARIABLE	TIPO	CONCEPTO
Metodología	Variable independiente, compleja, cualitativa	Conjunto de procesos sistemáticos que permiten mejorar el rendimiento de los estudiantes en el Idioma Inglés

Rendimiento	Variable dependiente, compleja, cuantitativa	Nováez (1986) sostiene que el rendimiento académico es el resultado obtenido por el individuo en determinada actividad académica. El concepto de rendimiento está ligado al de aptitud, y sería el resultado de ésta, de factores volitivos, afectivos y emocionales, además de la ejercitación.
--------------------	--	--

Fuente: Lorena Rodríguez

4.5.2. OPERACIONALIZACIÓN METODOLÓGICA DE VARIABLES

Tabla XXXII: Operacionalización Metodológica de Variables

Variable	Indicadores	Técnica	Fuente verificación/instrumento
Metodología M-learning	<ul style="list-style-type: none"> Identifica claramente las fases que la componen y la relación entre ellas. Establece las estrategias que permitan la comunicación en el Idioma Inglés. 	Entrevista Encuesta	Cuestionario para Docentes Cuestionario para Docentes

	<ul style="list-style-type: none"> • Permite diseñar las actividades de aprendizaje que se utilizan dentro del Aula Virtual. 	Encuesta	Cuestionario para Docentes Cuestionario para Estudiantes
Rendimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Comprensión • Vocabulario y gramática 	Observación Encuesta Entrevista	Utilización Aula Virtual Test Aula Virtual Instrumento de Evaluación Cuestionario para Estudiantes

Fuente: Lorena Rodríguez

4.6. PRUEBA DE LA HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

El método estadístico para comprobar las hipótesis en la presente investigación fue chi-cuadrado (χ^2) por ser una prueba que permitió medir aspectos cualitativos y cuantitativos de las respuestas que se obtuvieron del instrumento administrado y medir la relación que existe entre las dos variables de las hipótesis en estudio, permite probar la existencia de una diferencia significativa entre un número observado de respuestas o respuesta de cada categoría y un número esperado, basado en la hipótesis de nulidad.

Además chi-cuadrado es utilizada cuando se somete a prueba hipótesis referidas a distribuciones de frecuencias, a diferencia de T de Student que se usa para someter a prueba hipótesis que involucran a promedios y porcentajes.

La información obtenida es el resultado de la aplicación de una encuesta aplicada a los 40 estudiantes que utilizaron el aula virtual a través de un dispositivo móvil con la metodología AMI:

Resumen de resultados

Tabla XXXIII: Resumen de resultados

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN LA COMUNICACIÓN	Mejora	No mejora
¿Considera usted que el uso de dispositivos móviles como el celular le permite al estudiante practicar el idioma inglés?	21	19
¿Cree usted que el aula virtual ofrece actividades variadas y flexibles para la práctica de la escritura (writing) y lectura (reading) en el idioma inglés?	23	17
Cree usted que el aula virtual ofrece actividades variadas y flexibles para la práctica del speaking y listening.	22	18
El Aula Virtual pone a su disposición herramientas estándares de comunicación, como foros y chats.	19	21
¿Le ha resultado sencillo participar en los foros de debate sobre los temas vistos en cada unidad en el aula virtual?	24	16
¿Las actividades realizadas con su dispositivo móvil como: presentación personal y diálogos en video, subidas al aula virtual ayudaron a mejorar su pronunciación?	26	14
	135	105
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN LA COMPRENSIÓN	Mejora	No mejora
¿Cree usted que el Aula Virtual incluye actividades como: videos, audios, material de clase, cuestionarios y test lo que ayudó a fortalecer la comprensión del idioma inglés?	25	15
¿El Aula Virtual permite elaborar su propio criterio con respecto a un tema de interés propio para su edad?	23	17
¿Considera usted que el Aula Virtual presenta una estructura amigable y de fácil uso para el desarrollo de las actividades propuestas en la clase?	25	15
¿Las actividades incluidas en el Aula Virtual son propias de su edad y ambiente en el que se desenvuelven?	21	19
¿Los contenidos de la asignatura, presentados en el Aula Virtual tienen redacción correcta, clara y sencilla?	26	14
¿Su interacción con el aula virtual se caracteriza por la claridad, facilidad de comprensión y coherencia con los objetivos y contenidos de la clase?	26	14

¿Le pareció fácil la navegación por las actividades de aprendizaje dentro del aula virtual?	27	13
¿El Aula Virtual contribuye como actividad que promueve el aprendizaje comprensivo, dinámico y crítico del idioma inglés?	25	15
	198	122
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN LA COMPORTAMIENTO	Mejora	No mejora
¿El Aula Virtual presenta actividades para intercambiar conocimientos entre compañeros?	21	19
¿El Aula Virtual le ayuda a trabajar con otros estudiantes de forma conjunta en la resolución de actividades?	15	25
	36	44
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN USO DE LA TECNOLOGÍA MÓVIL	Mejora	No mejora
¿Está usted de acuerdo con el uso del Aula Virtual para el aprendizaje del idioma inglés?	26	14
¿El Aula virtual se encuentra disponible las 24 horas del día para realizar las actividades académicas?	21	19
¿El acceso al aula desde su dispositivo móvil fue sencillo y rápido?	23	17
¿Considera usted que el Aula Virtual es interactiva y presenta un diseño amigable?	23	17
¿El Aula Virtual permite que los aprendizajes se lleven a cabo en situaciones reales haciendo uso de la tecnología?	21	19
¿El ambiente del aula virtual es motivador y atractivo visualmente?	22	18
¿El Aula Virtual le permite hacer seguimiento de sus avances en el aprendizaje del idioma inglés?	21	19
¿El Aula Virtual incorpora diferentes herramientas de evaluación y participación como: tareas individuales y grupales?	21	19
¿El uso de dispositivos móviles facilita la realización de actividades en clase a través del aula virtual?	22	18
	200	160

Fuente: Lorena Rodríguez

De la entrevista realizada a la profesora de inglés (Ver el Anexo 1) se obtiene que: La metodología AMI proporciona los principios, reglas, actividades, y herramientas necesarias para lograr aprendizajes significativos y lograr los objetivos del aprendizaje de otro idioma.

De la información obtenida se consideran las hipótesis de la siguiente manera:

Hi: La utilización de una metodología M-learning para el aprendizaje del Idioma Inglés en el 3er año de BGU del Colegio Nuestra Señora de Fátima mejorará el rendimiento de los estudiantes.

Ho: La utilización de una metodología M-learning para el aprendizaje del Idioma Inglés en el 3er año de BGU del Colegio Nuestra Señora de Fátima no mejorará el rendimiento de los estudiantes.

4.6.1. FRECUENCIAS OBSERVADAS

Para poder obtener el cuadro de las frecuencias observadas se ha tomado como referencia las categorías de los controles claves en los que se basa nuestro estudio.

Tabla XXXIV: Frecuencias Observadas

INDICADORES	MEJORA	NO MEJORA	TOTAL1
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN LA COMUNICACIÓN	135	105	240
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN LA COMPRENSIÓN	198	122	320
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN EL ÁREA COMPORTAMENTAL	36	44	80
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN EL USO DE LA TECNOLOGÍA MÓVIL	200	160	360
TOTAL	569	431	1000

Fuente: Lorena Rodríguez

4.6.2. FRECUENCIAS ESPERADAS

Para obtener las frecuencias esperadas multiplicamos el total de cada columna por el total de cada fila y dividimos para el total entre las filas y columnas

Tabla XXXV: Frecuencias Esperadas

INDICADORES	MEJORA	NO MEJORA	TOTAL1
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN LA COMUNICACIÓN	136,56	103,44	240
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN LA COMPRESIÓN	182,08	137,92	320
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN LA COMPORTAMIENTO	45,52	34,48	80
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZAN DENTRO DEL AULA VIRTUAL Y QUE PROMUEVEN USO DE LA TECNOLOGÍA MÓVIL	204,84	155,16	360
TOTAL	569	431	1000

Fuente: Lorena Rodríguez

4.6.3. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN.

Se hizo uso de un margen de error del 5% el cual se va a convertir en el nivel de confianza de 0.05 con el que se buscan los datos en la tabla chi-cuadrado.

4.6.4. GRADOS DE LIBERTAD.

Para determinar los grados de libertad se utiliza la siguiente fórmula.

$$GL = (f-1) (c-1)$$

$$GL = (4-1) (2-1)$$

$$GL = 3*1$$

$$GL = 3$$

4.6.5. TABLA DE DISTRIBUCIÓN DEL CHI-CUADRADO.

En la presente tabla se observa la tabla de verificación del chi-cuadrado.

Tabla XXXIV: Distribución Chi – Cuadrado

Grados de Libertad	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005
1	2,71	3,84	5,02	6,63	7,88
2	4,61	5,99	7,38	9,21	10,60
3	6,25	7,81	9,35	11,34	12,84
4	7,78	9,49	11,14	13,28	14,86
5	9,24	11,07	12,83	15,09	16,75
6	10,64	12,59	14,45	16,81	18,55
7	12,02	14,07	16,01	18,48	20,28
8	13,36	15,51	17,53	20,09	21,95
9	14,68	16,92	19,02	21,67	23,59
10	15,99	18,31	20,48	23,21	25,19
11	17,28	19,68	21,92	24,73	26,76
12	18,55	21,03	23,34	26,22	28,30
13	19,81	22,36	24,74	27,69	29,82
14	21,06	23,68	26,12	29,14	31,32
15	22,31	25,00	27,49	30,58	32,80
16	23,54	26,30	28,85	32,00	34,27
17	24,77	27,59	30,19	33,41	35,72
18	25,99	28,87	31,53	34,81	37,16
19	27,20	30,14	32,85	36,19	38,58
20	28,41	31,41	34,17	37,57	40,00

21	29,62	32,67	35,48	38,93	41,40
22	30,81	33,92	36,78	40,29	42,80
23	32,01	35,17	38,08	41,64	44,18
24	33,20	36,42	39,36	42,98	45,56
25	34,38	37,65	40,65	44,31	46,93
26	35,56	38,89	41,92	45,64	48,29
27	36,74	40,11	43,19	46,96	49,65
28	37,92	41,34	44,46	48,28	50,99
29	39,09	42,56	45,72	49,59	52,34
30	40,26	43,77	46,98	50,89	53,67

Tomando en cuenta el nivel de significación que es del 5% y analizando el grado de libertad que es 3, se toma el valor de 7.81 como el valor de referencia para la regla de decisión.

4.6.6. CÁLCULO DEL CHI-CUADRADO

A continuación se describen las fórmulas utilizadas para el cálculo del chi-cuadrado.

Se aplica la fórmula:

$$X^2 = \sum \frac{(FO - FE)^2}{FE}$$

En donde:

X^2 = Chi-cuadrado

\sum = Sumatoria

FO= Frecuencia Observada

FE= Frecuencia Esperada o Teórica

Grado de significación $\alpha = 0.05$

FO-FE= Frecuencia observada – frecuencias esperadas

FO-FE²= Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

FO-FE²/ FE= Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas.

Distribución del Chi-cuadrado.

Tabla XXXVII: Aplicación de la Formula Chi - Cuadrado

Frecuencias Observadas (fo)	Frecuencias Esperadas (fe)	fo-fe	(fo-fe) ²	(fo-fe) ² /fe
135	136,56	-1,56	2,4336	0,01782
105	103,44	1,56	2,4336	0,02353
198	182,08	15,92	253,4464	1,39195
122	137,92	-15,92	253,4464	1,83763
36	45,52	-9,52	90,6304	1,99100
44	34,48	9,52	90,6304	2,62849
200	204,84	-4,84	23,4256	0,11436
160	155,16	4,84	23,4256	0,15098
X ²				8,15576

Fuente: Lorena Rodríguez

Regla de Decisión y Comprobación de la Hipótesis.

Si $X^2_c > X^2_t$ se acepta la hipótesis de investigación.

Como $X^2_c = 8,15576 > X^2_t = 7.81$ se rechaza la H_0 y se acepta la hipótesis de investigación (**Hi**), la utilización de una metodología M-learning para el aprendizaje del Idioma Inglés en el 3er año de BGU del Colegio Nuestra Señora de Fátima mejorará el rendimiento de los estudiantes.

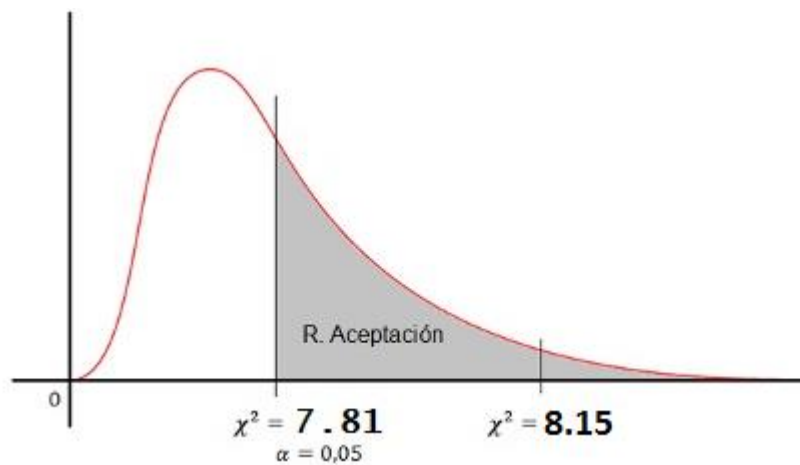


Figura 36: Aplicación de la Formula chi - cuadrado

CONCLUSIONES

- El proceso de aprendizaje del idioma inglés desarrollado en el aula se ve fortalecido con el aprendizaje M- Learning que permite incluir la tecnología y el internet con todos sus servicios.
- A partir de los resultados obtenidos de la aplicación de la metodología AMI a los estudiantes de tercer año de Bachillerato, se expone que trabajar con dispositivos móviles en ambientes virtuales es posible gracias a la existencia de la infraestructura, la tecnología celular, el compromiso social y la decisión de innovar en la forma de enseñar.
- Trabajar con dispositivos móviles en el diseño instruccional conlleva implicaciones en los análisis previos que deben llevarse a cabo para conocer el perfil del estudiante, sus competencias tecnológicas y los dispositivos con los que cuenta.
- En cuanto a los alumnos, a partir de los resultados de los cuestionarios se observa que presentan interés y motivación por realizar las actividades haciendo uso del teléfono celular, y que declaran mejores niveles de desarrollo de destrezas en el aprendizaje del idioma inglés, así como también muestran mayor sentido de solidaridad y colaboración con sus compañeros para realizar las actividades propuestas.
- El uso de la tecnología móvil en la educación exige tener creatividad e imaginación, conocimiento y mente innovadora para diseñar las actividades de aprendizaje del idioma inglés.
- Las tecnologías móviles constituyen un instrumento atractivo y sencillo que facilitan el aprendizaje del idioma inglés desarrollando las destrezas para hablar, escribir, leer y entender mediante la utilización de más de un sentido en el proceso de aprendizaje, los estudiantes pueden ver, escuchar, y aplicar lo que aprenden.

RECOMENDACIONES

- El aprendizaje móvil del idioma inglés debe ser entendido como un proceso de apoyo, enriquecimiento y fortalecimiento a la clase, con la presencia del profesor, no se recomienda dejar solos a los estudiantes o sustituir las clases únicamente con el aprendizaje móvil.
- Se recomienda trabajar con el administrador de la red y del centro de cómputo como apoyo al personal del área de inglés en la parte informática.
- El diseño instruccional debe contener las especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, y evaluación, de los aprendizajes.
- Es necesario concientizar en los estudiantes el correcto uso del celular dentro del salón de clase, observar constantemente su desempeño, y participación de tal forma que el celular no se convierta en un distractor sino en una herramienta de apoyo para el aprendizaje.
- Para diseñar las actividades de aprendizaje se recomienda considerar la edad de los estudiantes, intereses, necesidades, temas actuales, currículo y situación sociocultural en la que viven y se desarrollan, así como la capacitación permanente de los docentes del área de inglés tanto en la enseñanza de la lengua como en el área de informática.
- Se debe ver a la tecnología como una posibilidad de aprendizaje y no como un obstáculo para el mismo, entonces es necesario crear políticas institucionales que permitan incluir a los dispositivos móviles con fines educativos en los procesos educativos.
- Se podrá aplicar la metodología en otros modelos de estudio, como en el nivel superior, modificando los contenidos con ejercicios más complejos y análisis de documentos técnicos.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

AMI: Aprendizaje Móvil del idioma Inglés, es una metodología para el aprendizaje de una lengua extranjera apoyada en los dispositivos móviles con acceso a Internet.

ANDROID: es un sistema operativo basado en Linux, diseñado principalmente para dispositivos móviles con pantalla táctil como teléfonos inteligentes o tabletas inicialmente desarrollados por Android.

APRENDIZAJE FORMAL: Es la formación que se ofrece en los centros de formación. Ésta tiene un carácter estructurado, está planificada, las personas disponen de recursos y personal experto, tanto en el conocimiento a transmitir como en el propio proceso de formación.

APRENDIZAJE INFORMAL: Se dice que la formación informal es la que se basa en la experiencia cotidiana; es decir, la que se obtiene a través de las actividades cotidianas, bien sean en el trabajo, en el ocio, en el hogar.

BGU: Bachillerato General Unificado, es el bachillerato del Ecuador que inició su aplicación desde el periodo lectivo 2011 – 2012.

BLUETOOTH: es una especificación industrial para Redes Inalámbricas de Área Personal que posibilita la transmisión de voz y datos entre diferentes dispositivos mediante un enlace por radiofrecuencia en la banda ISM de los 2,4 GHz.

CHAT: Comunicación en tiempo real que se realiza entre varios usuarios cuyas computadoras están conectadas a una red, generalmente Internet; los usuarios escriben mensajes en su teclado, y el texto aparece automáticamente y al instante en el monitor de todos los participantes.

CONTEXTO: Conjunto de circunstancias que rodean o condicionan un hecho.

DIDÁCTICA: Parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza.

DISEÑO INSTRUCCIONAL: El diseño instruccional permite la creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad.

FACEBOOK: es una red social creada por Mark Zuckerberg mientras estudiaba en la universidad de Harvard. Su objetivo es intercambiar una comunicación fluida y compartir contenido de forma sencilla a través de Internet. Está disponible para cualquier usuario de la red.

FACE-TIME: FaceTime es una aplicación de telefonía con video para el iPhone, iPad, Mac y iPod touch. Fue anunciado el 7 de junio de 2010.

GOOGLE TALK: Definición de google talk: Google Talk es una aplicación de mensajería instantánea desarrollada por Google. Fue lanzada el 24 de agosto de 2005.

INTERACTIVO: La interactividad es similar al nivel de respuesta, y se estudia como un proceso de comunicación en el que cada mensaje se relaciona con el previo, y con la relación entre éste y los precedentes.

INTERCULTURAL: Proceso de comunicación e interacción entre personas y grupos con identidades culturales específicas.

INTERNALIZACIÓN: Mecanismo psicológico por el cual el individuo interioriza una norma o pauta social hasta el punto de considerarla como parte integrante de su personalidad.

INTERRELACIONADO: Establecer una persona, relación con otra u otras de manera que se influyan mutuamente.

INTERSUBJETIVO: Que sucede en la comunicación intelectual o afectiva entre dos o más sujetos.

JAVA: El lenguaje de programación Java fue originalmente desarrollado por James Gosling de Sun Microsystems y publicado en el 1995 como un componente fundamental de la plataforma Java de Sun Microsystems.

JERGA: Modalidad lingüística especial de un determinado grupo social o profesional cuyos hablantes usan solo en cuanto miembros de ese grupo.

LAN: Una red de área local, red local o LAN es la interconexión de uno o varios dispositivos, limitada físicamente a un edificio o a un entorno de hasta 1 kilómetro, en la actualidad gracias a la mejora de la potencia de redes inalámbricas y el aumento de la privatización de satélites, es común observar complejos de edificios separados a más distancia que mantienen una red de área local estable. Su aplicación más extendida es la interconexión de computadoras personales y estaciones de trabajo en oficinas, fábricas, etc.

LINUX: GNU/Linux es uno de los términos empleados para referirse a la combinación del núcleo o kernel libre similar a Unix denominado Linux con el sistema GNU.

MAC: es el nombre de una línea de sistemas operativos gráficos desarrollados y vendidos por la compañía Apple Inc, especialmente para ser usados en computadoras Macintosh y/o dispositivos como el iPhone, el iPod y similares (en estos dispositivos surgió una nueva línea de sistemas operativos de nombre iOS).

METODOLOGÍA: hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar objetivos que rigen una investigación científica.

M-LEARNING: Se denomina aprendizaje electrónico móvil, a una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de pequeños dispositivos móviles, tales como: teléfonos móviles, PDA, tabletas, PocketPC, iPod y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad.

MULTIMEDIA: Que está destinado a la difusión por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener.

PALM OS: es un sistema operativo móvil desarrollado inicialmente por Palm, Inc. para PDAs en 1996. Palm OS fue diseñado para la facilidad de uso con una interfaz gráfica de usuario basada en pantallas táctiles.

PEDAGOGÍA: La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto

PODCASTING: Acto de distribuir los podcast (archivo de audio gratuito) en Internet.

RENDIMIENTO ESCOLAR: El rendimiento escolar es alcanzar un nivel educativo eficiente, donde el estudiante puede demostrar sus capacidades cognitivas, conceptuales, aptitudinales, procedimentales y actitudinales.

RIM BLACKBERRY: El BlackBerry OS es un sistema operativo para móviles desarrollado por Research In Motion (RIC) para su línea de Smartphone BlackBerry.

SKYPE: Skype es un software que permite comunicaciones de texto, voz y vídeo sobre Internet.

SMS: Mensaje corto de texto que se puede enviar entre teléfonos celulares o móviles.

SNNA: Sistema Nacional de Nivelación y Admisión busca fortalecer la educación superior.

SYMBIAN OS: es un sistema operativo producto de la alianza de varias empresas de telefonía móvil, entre las que se encontraban Nokia, Sony Mobile Communications, Psion, Samsung, Siemens, Arima, Benq, Fujitsu, Lenovo, LG, Motorola, Mitsubishi Electric, Panasonic, Sharp, etc.

TEORÍA DE APRENDIZAJE: Las teorías de aprendizaje describen la manera en que las personas aprenden nuevas ideas y conceptos.

WAP: Sigla de la expresión inglesa wireless application protocol, 'protocolo de aplicación sin hilos', en telecomunicaciones, protocolo que permite acceder a Internet desde un teléfono móvil.

WHATSAPP: es una aplicación de mensajería multiplataforma que permite enviar y recibir mensajes mediante internet de manera gratuita, sustituyendo a los servicios tradicionales de mensajes cortos o sistema de mensajería multimedia.

WIFI: es un mecanismo de conexión de dispositivos electrónicos de forma inalámbrica. Los dispositivos habilitados con Wi-Fi, tales como: un ordenador personal, una consola de videojuegos, un Smartphone o un reproductor de audio digital, pueden conectarse a Internet a través de un punto de acceso.

WINDOWS MOBILE: Windows Mobile es un sistema operativo móvil compacto desarrollado por Microsoft, y diseñado para su uso en teléfonos inteligentes y otros dispositivos móviles.

YOUTUBE: es un popular sitio web para compartir videos. Sus usuarios pueden subir, visualizar y compartir videos con todo el mundo, que pueden ser comentados y calificados.

BIBLIOGRAFÍA

GUERRERO, T. y FLORES, H., Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materiales didácticos informáticos., Revista Venezolana de educación., Mérida - Venezuela., Educere., p.p. 4, 6.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35614572008>

GONZÁLEZ, J., Del e-learning al m-learning: una academia en cada iPhone., Telos., Madrid - España., 2013., p.p. 122-128.
http://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1268&idioma=es_ES&id=20091

LÓPEZ, M., ALMAGUER, T., y RODRÍGUEZ, A., Aprendizaje móvil y desarrollo de habilidades en foros asincrónicos de comunicación. Comunicar, Monterrey México., (2009)., p.p. 94, 96.
<http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=33&articulo=33-2009>

MATO, N. Dispositivos móviles., Universidad Politécnica de Valencia., Valencia - España., editorial Team., 2011., p.p. 9-15.
http://www.upv.es/di/revista/docs/art2011/01_RDLAn6_AlcaldeMato_Nuria.

VILORIA, C., CARDONA, J., y LOZANO, C., Análisis comparativo de tecnologías inalámbricas para una solución de servicios de telemedicina., Revista Científica Ingeniería y Desarrollo, Barranquilla - Colombia., 2011., p.p. 7, 8, 9.
<http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/ingenieria/article/viewArticle/1584>

ECUADOR., INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICAS Y CENSOS DEL ECUADOR (INEC)., Quito - Ecuador., INEC., 2012., p.p. 27, 33, 40.
http://www.inec.gob.ec/sitio_tics2012/presentacion.pdf

FRANCIA., ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA (UNESCO)., Directrices para las políticas de aprendizaje móvil. Paris- Francia., 2013., p.p. 6, 9, 29.
<http://www.educando.edu.do/articulos/docente/programa-unesco-aprendizaje>

REPÚBLICA DOMINICANA., ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA (UNESCO)., República Dominicana - Santo Domingo., UNESCO., 2014., p.p. 7, 9.
<http://www.educando.edu.do/articulos/docente/dispositivos-moviles/>

BRITO, V., El foro electrónico: una herramienta tecnológica para facilitar el aprendizaje colaborativo. Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa, Islas Baleares - España., 2004., p.p. 17, 1–20.
http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/brito_16a.htm

CAR, E., y REVUELTA, M. A., E-Learning, una Metodología para la solución de los problemas formativos en el sector de la Construcción., Madrid - España., 2012., p.p. 2, 3.

http://www.ciccp.es/biblio_digital/v_congreso/congreso/pdf/030519.pdf

CARCASÍ, I., Estándares Para La Asignatura Idioma Extranjero Ingles. Santander - Colombia., Education., 2009., p.p. 1- 8.

<http://www.slideshare.net/lucyitarincon/estndares-para-la-asignatura-idioma>

CASTILLO, P., ALGARA, A., y GONZÁLEZ, J., Estrategia metodológica comunicativo-funcional para la enseñanza de la pronunciación en inglés., Maracay - Venezuela., 2009., p.p. 75-98.

<http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1011-22512009000200006&script>

CASTILLO, J., Informe Científico Metáfora Pedagógica., Curazao - Brasil., 2009., p.p. 7, 9.

<http://es.scribd.com/doc/220089027/Informe-Cientifico-Metafora-Pedagogica>

CHAVARRÍA, M. y GARCÍA, I., M-Learning: Microblogging., Madrid-España., Universidad Autónoma de Madrid., 2012., p.p. 4-5.

<http://www.educacionmediatica.es/comunicaciones/Eje%202/Margarita%20Ch>

COLLAZOS, C., GUERRERO, L., y VERGARA, A., Aprendizaje Colaborativo: Un cambio en el Rol del Profesor., Bogotá. Colombia., 2001., p.p. 3, 6, 11.

<http://scholar.google.es/scholar?q=http%3A%2F%2Fterras.edu.ar%2Fjornada>

CONDE, B., Bluetooth: tecnología inalámbrica en tu teléfono celular., Caracas - Venezuela., Celulares Expert., 2014., p.p. 1, 2.

<http://celulares.about.com/od/Smartphones/a/Bluetooth-TecnologiaInalambrica>

CONTRERAS, R., Estudio de las condiciones técnicas y políticas de privacidad en la publicidad basada en la ubicación a teléfonos celulares., Quito - Ecuador., 2010., p.p. 13, 17, 21.

<http://scholar.google.es/scholar?hl=es&q=http%3A%2F%2Feelalnx01.epn.ed>

DIDIER, V., Dispositivos móviles., Madrid - España., (2011)., p.p. 1, 2.

<http://www.slideshare.net/DidierV/dispositivos-moviles-7094731>

GARCÍA, A., Las redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo. Santiago de Chile - Chile., Escuela de periodismo Universidad de Santiago., 2008., p.p. 16, 17, 19.

<http://scholar.google.es/scholar?q=http%3A%2F%2Fwww.mentalidadweb>

HOFLICH, J., y ROSSLER, P., Más que un teléfono: El teléfono móvil y el uso del SMS por parte de los adolescentes alemanes. Erfurt, Alemania., Universidad de Erfurt., 2002., p.p. 57, 79–99.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/57capitulo6.pdf>

ISBELIA, M., Creando mi aula virtual., Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM)., Falcón- Venezuela., 2011., p.p. 7,8,9.
<http://www.slideshare.net/marisbeliad1/creando-mi-aula-virtual>

MARCUELLO, A., Habilidades de Comunicación: Técnicas para la Comunicación Eficaz., Madrid. España., 2009., p.p. 3, 4.
http://www.psicologia-online.com/monografias/5/comunicacion_eficaz.shtml

MOREIRA, M., Aprendizaje significativo: un concepto subyacente., Burgos - España., 1999., p.p. 19 - 44.
<http://www.if.ufrgs.br/~Moreira/apsigsubesp.pdf>

MOREIRA, M., y SEGURA, J. A., E-learning: enseñar y aprender en espacios virtuales., Aljibe., Málaga - España., 2009., p.p. 2, 3, 6.
<http://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf>

NOBLIA, V., Modalidad, evaluación e identidad en el chat. Discurso y Sociedad., Buenos Aires - Argentina., 2009., p.p. 3, 4, 738 – 768.
<http://www.dissoc.org/ediciones/v03n04/DS3%284%29Noblia.pdf>

POZOS, A., Introducción. Las nuevas tecnologías y la innovación curricular. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo., Hidalgo - México., Arte., 2011., p.p. 12 - 14 - 17.
<http://ete15moduloiv.blogspot.com/>

RIOS, N., Cómo usar las Tic para impulsar el intercambio y la generación de conocimiento en la educación básica., Distrito Federal - México., Universidad de Santa Fe., 2013., p.p. 45 - 93.

<http://asesoriaacademicaenlaescuelaiiii.blogspot.mx/>

SALINAS, J., Innovación educativa y uso de las TIC., Andalucía - España., Universidad Internacional de Andalucía., 2008., p.p. 15 - 30.

<http://gte.uib.es/pape/gte/publicaciones/innovacion-educativa-y-uso-de-las-tic>

SÁNCHEZ, L., El foro virtual como espacio educativo: propuestas didácticas para su uso. Verista Quaderns Digital Net., Valencia - España., 2005., p.p. 40 - 56

http://ute.uv.es/escolatic/comunicaciones/22_EscolaTIC.pdf

TURIZO, O., Enseñanza del inglés., Bucaramanga - Colombia., 2009., p.p. 1, 2.

http://orlandocorreaturizo.blogspot.com/2009/09/ensenanza-del-ingles_26.html

VARGAS, R., Métodos de enseñanza aprendizaje., D. F. - México., Education., 2010., p.p. 6-19.

<http://www.slideshare.net/vargasrivero/metodos-de-enseanza-aprendizaje>

XATACA, A., Duolingo 2.0 para Android, la mejor aplicación para aprender inglés se rediseña., Cosmos., 2013. p.p. 1, 2.

<http://www.xatakandroid.com/aplicaciones-android/duolingo-2-0>

ANEXOS

ANEXO1: Entrevista dirigida a la docente del área de inglés.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
TESIS DE GRADO DE MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA
ENTREVISTA

Los datos obtenidos de esta entrevista servirán para determinar el nivel de desempeño de la metodología Aprendizaje móvil del inglés (AMI) en el aprendizaje del idioma Inglés. Conteste con sinceridad cada pregunta, Se guardará absoluta confidencialidad

Título Académico:

Función que desempeña:

Se considera de mayor nivel de desempeño al más alto puntaje

Muy de acuerdo = 5 puntos De acuerdo =4 Parcialmente de acuerdo = 3 Poco = 2 puntos Ninguno = 1 punto

FASES DE LA METODOLOGÍA AMI Y LA RELACIÓN ENTRE ELLAS	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

¿La metodología AMI le permite cumplir con el objetivo principal del aprendizaje del idioma inglés, que es la comunicación?					
¿Cree usted que la metodología AMI le permite combinar la teoría con la práctica para el aprendizaje del idioma inglés?					
¿La metodología AMI crea una necesidad de búsqueda de información, que promueve la motivación en los estudiantes?					
¿La metodología AMI requiere que el profesor tenga una mayor dosis de creatividad en el desarrollo de las actividades?					
¿La metodología AMI estimula la retentiva de vocabulario para formar oraciones y lograr la comunicación?					
¿La metodología AMI permite detectar los vacíos, monitorear los avances y revisar los contenidos que no se asimilaron de manera efectiva por parte de los estudiantes?					
¿En el aspecto psicológico cree usted que la metodología AMI permite modificar estructuras cognitivas en los estudiantes?					
¿La metodología AMI permite hacer uso del carácter activo del estudiante y el grupo usando herramientas de aprendizajes no convencionales o tradicionales?					
¿Propone actividades relevantes a las destrezas que se propone desarrollar?					
¿La metodología AMI prevé itinerarios de aprendizaje flexibles en función de los diferentes intereses y estilos de aprendizaje del estudiantado?					
¿Promueve la utilización de estrategias de aprendizaje relacionadas con las Tics?					
¿Promueve la utilización de actividades de aprendizaje basadas en la reflexión e indagación, mediante las cuales el estudiante investiga para mejorar sus aprendizajes?					
¿La metodología AMI promueve la utilización de herramientas de aprendizaje basadas en el trabajo cooperativo entre estudiantes?					

¿Le ha resultado sencillo adaptar los contenidos y materiales a la metodología AMI a través de Aula Virtual?					
¿Le fue fácil utilizar la metodología AMI en sus clases?					
¿Observó un mejor rendimiento en los estudiantes?					
¿Observó mayor interés y motivación de los estudiantes para realizar las actividades?					

ANEXO 2: Inicio Aula Virtual

The screenshot displays a web browser window with the URL `virtual.unach.edu.ec/course/view.php?id=945`. The page header features the UNACH logo and the text "UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO". Below the header, a notification states "Usted se ha identificado como LORENA ISABEL RODRIGUEZ NUÑEZ (Salir)".

The main content area is divided into several sections:

- Navegación:** A sidebar menu on the left with options like "Página Principal", "Área personal", "Páginas del sitio", "Mi perfil", and "Mis cursos". Under "Mis cursos", the course "CV-INFOR-CV1314" is expanded, showing sub-items: "Participantes", "Informes", "General", "THE NUMBERS", "THE ALPHABET", "PERSONAL DATA", "FOOD", "Tema 5", "Tema 6", "Tema 7", "Tema 8", "Tema 9", and "Tema 10".
- M-learning of English:** A central banner featuring a smartphone displaying the text "M-learning of English" and an image of four people talking on mobile phones.
- THE NUMBERS:** A section with a colorful graphic of numbers and the title "The Numbers". Below the graphic, a paragraph reads: "The numbers are widely used in communication since we wake up until we go to bed we mentioned numbers, times and numbers in general in our conversations."
- Buscar foros:** A search bar with a "Búsqueda avanzada" link.
- Últimas noticias:** A section titled "Añadir un nuevo tema..." with a timestamp "18 de feb, 21:47" and the user name "LORENA ISABEL RODRIGUEZ NUÑEZ".
- Eventos próximos:** A section stating "No hay eventos próximos" and "Ir al calendario...".
- Actividad reciente:** A section for recent activity.

The Windows taskbar at the bottom shows the system clock as 15:21 on 09/06/2014.

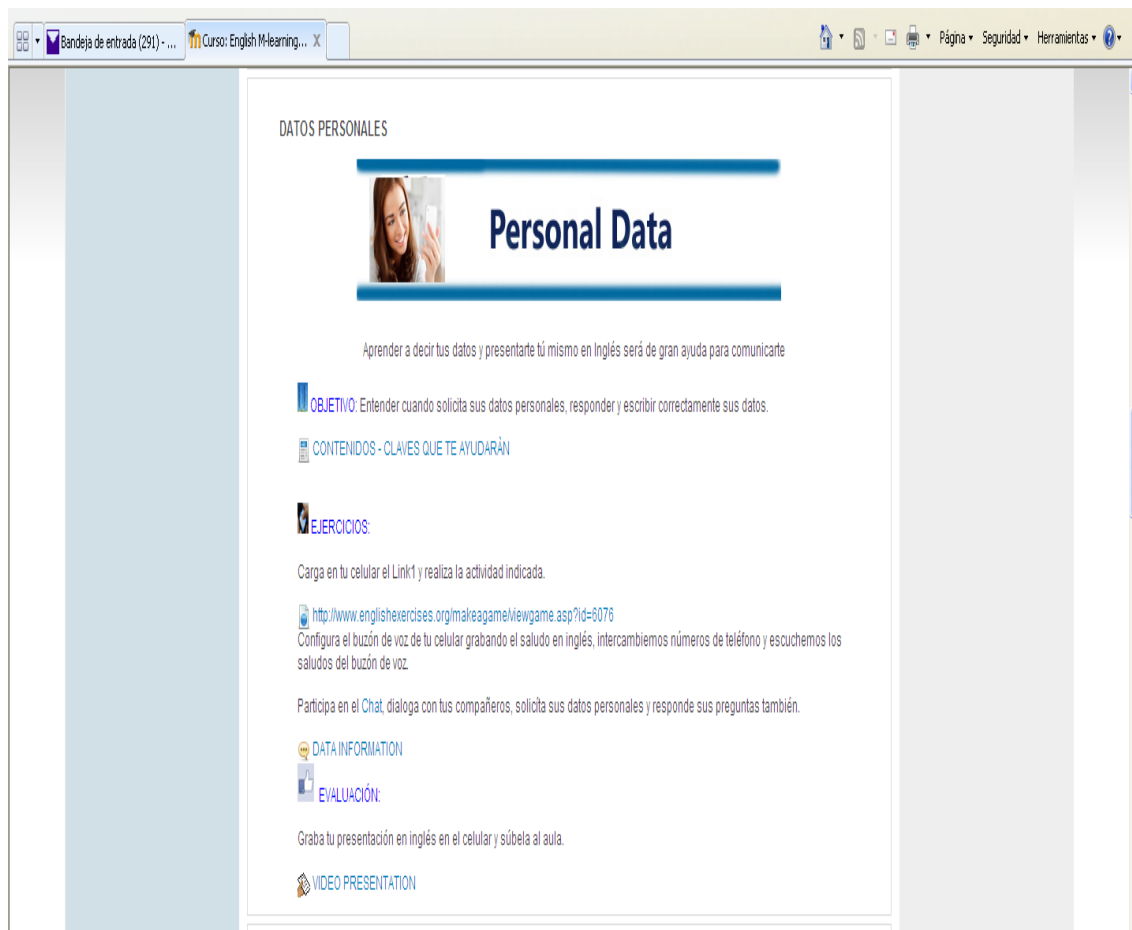
ANEXO 3: Taller Nro1 - The Numbers and the Alphabet

The screenshot shows a web browser window with the address bar at virtual.unach.edu.ec/course/view.php?id=945. The page content includes:

- Navigation menu: Tema 9, Tema 10, Ajustes.
- Administración del curso: Activar edición, Editar ajustes, Usuarios, Filtros, Calificaciones, Copia de seguridad, Restaurar, Importar, Reiniciar, Banco de preguntas.
- Objetivos: "times and numbers in general in our conversations." and "THE NUMBERS documento PDF: The numbers from one to a thousand."
- Activity title: "Listen and pronounce numbers 0 to 20".
- Activity content: A yellow box titled "THE NUMBERS FROM 1 TO 20" containing a list of numbers 1 through 20 with their corresponding English names and a small number icon.
- Learning links: "Learning the numbers Link1" and "Learning the numbers Link2" with URLs from www.englishexercises.org.
- Recent activity sidebar: "Actividad reciente" showing activity from Sunday, June 8, 2014, 22:22, with a link to "Informe completo de la actividad reciente" and a note "Sin novedades desde el último acceso".

The Windows taskbar at the bottom shows the time as 15:22 on 09/06/2014.

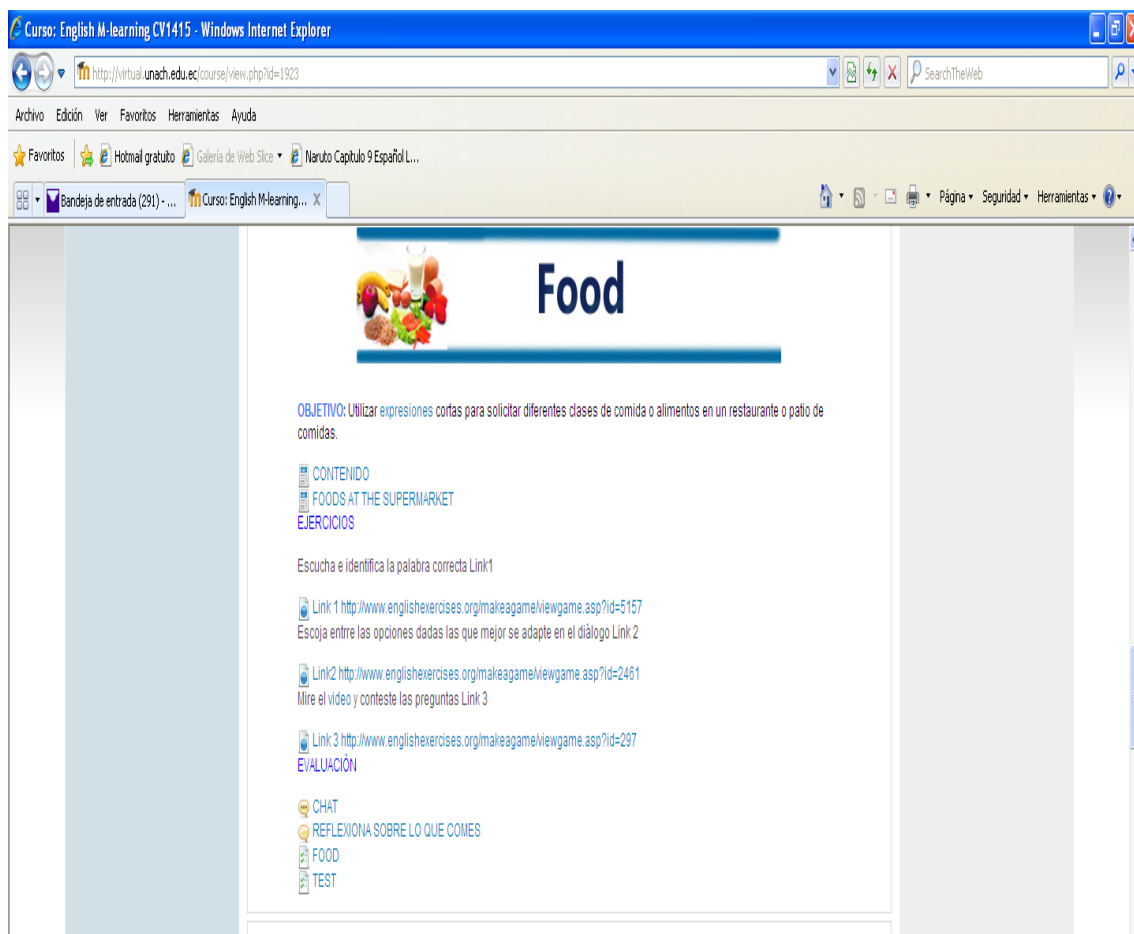
ANEXO 4: Taller Nro2 - Personal Data



The screenshot shows a web browser window with the following content:

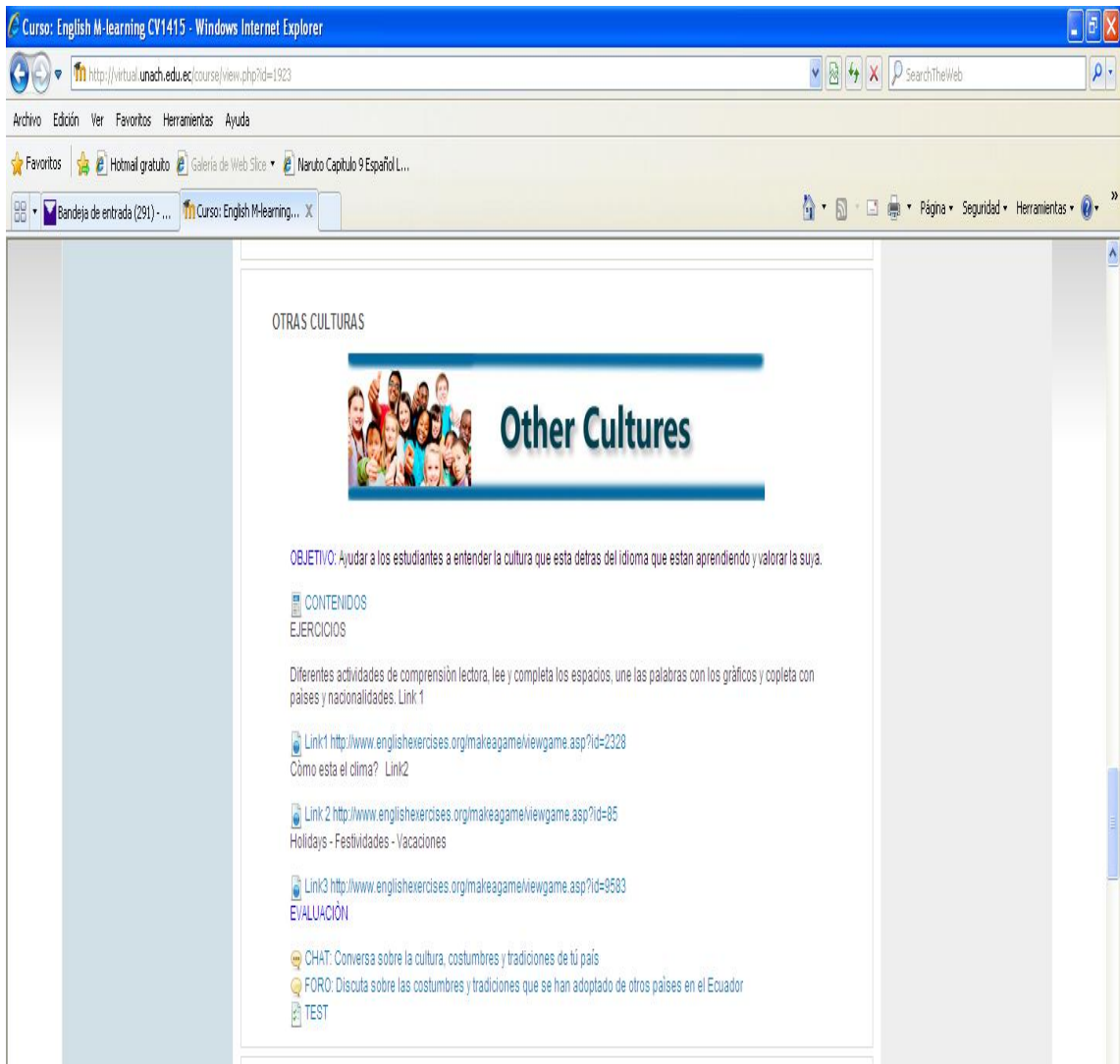
- Browser Tabs:** "Bandeja de entrada (291) - ..." and "Curso: English M-learning... X".
- Page Title:** "DATOS PERSONALES".
- Image:** A woman holding a smartphone.
- Section Header:** "Personal Data".
- Text:** "Aprender a decir tus datos y presentarte tú mismo en Inglés será de gran ayuda para comunicarte".
- OBJETIVO:** Entender cuando solicita sus datos personales, responder y escribir correctamente sus datos.
- CONTENIDOS - CLAVES QUE TE AYUDARÁN**
- EJERCICIOS:**
 - Carga en tu celular el Link1 y realiza la actividad indicada.
 - <http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=6076>
 - Configura el buzón de voz de tu celular grabando el saludo en inglés, intercambiamos números de teléfono y escuchemos los saludos del buzón de voz.
 - Participa en el Chat, dialoga con tus compañeros, solicita sus datos personales y responde sus preguntas también.
- DATA INFORMATION**
- EVALUACIÓN:**
 - Graba tu presentación en inglés en el celular y súbela al aula.
- VIDEO PRESENTATION**

ANEXO 5: Taller Nro.3 - Food



The screenshot shows a Windows Internet Explorer browser window. The title bar reads "Curso: English M-learning CV1415 - Windows Internet Explorer". The address bar contains the URL "http://virtual.unach.edu.ec/course/view.php?id=1923". The browser's menu bar includes "Archivo", "Edición", "Ver", "Favoritos", "Herramientas", and "Ayuda". The Favorites bar shows "Favoritos", "Hotmail gratuito", "Galería de Web Slice", and "Naruto Capitulo 9 Español L...". The page content features a header with a fruit basket icon and the word "Food" in a large blue font. Below the header, the text reads: "OBJETIVO: Utilizar expresiones cortas para solicitar diferentes clases de comida o alimentos en un restaurante o patio de comidas." This is followed by a "CONTENIDO" section with sub-items "FOODS AT THE SUPERMARKET" and "EJERCICIOS". The "EJERCICIOS" section includes the instruction "Escucha e identifica la palabra correcta Link1" and three links: "Link 1 http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=5157", "Link 2 http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=2461", and "Link 3 http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=297". At the bottom, there is an "EVALUACIÓN" section with sub-items "CHAT", "REFLEXIONA SOBRE LO QUE COMES", "FOOD", and "TEST".

ANEXO 6: Taller Nro.4 - Other Cultures



Curso: English M-learning CV1415 - Windows Internet Explorer

http://virtual.unach.edu.ec/course/view.php?id=1923


Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Favoritos Hotmail gratuito Galeria de Web Slice Naruto Capitulo 9 Español L...

Bandeja de entrada (291) - ... Curso: English M-learning... X

Página Seguridad Herramientas

OTRAS CULTURAS



Other Cultures

OBJETIVO: Ayudar a los estudiantes a entender la cultura que esta detras del idioma que estan aprendiendo y valorar la suya.

CONTENIDOS

EJERCICIOS

Diferentes actividades de comprensión lectora, lee y completa los espacios, une las palabras con los gráficos y completa con países y nacionalidades. Link 1

Link1 <http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=2328>
Cómo esta el clima? Link2

Link 2 <http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=85>
Holidays - Festividades - Vacaciones

Link3 <http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=9583>

EVALUACIÓN

- CHAT: Conversa sobre la cultura, costumbres y tradiciones de tú país
- FORO: Discuta sobre las costumbres y tradiciones que se han adoptado de otros países en el Ecuador
- TEST