

ANEXO V. MEMORIA FINAL DE PROYECTOS. MODALIDADES 1, 2, 3 Y 4

CURSO ACADÉMICO 2018/2019

DATOS IDENTIFICATIVOS:

1. Título del Proyecto

MALL COMO INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y MOTIVACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

2. Código del Proyecto

2018-2-1001

3. Resumen del Proyecto

El proyecto de innovación educativa que se presenta en esta memoria ha aplicado MALL (*Mobile-Assisted Language Learning*) en un entorno de enseñanza-aprendizaje reglado de diferentes lenguas extranjeras: inglés, francés e italiano con el objetivo de mejorar los procesos e instrumentos de evaluación, así como reforzar la motivación del estudiantado. De este modo, se han utilizado diferentes aplicaciones móviles, seleccionadas y analizadas por el equipo docente que participa en este proyecto, con el fin de emplearlas en los diferentes tipos de evaluación, a saber: diagnóstica, formativa y sumativa.

4. Coordinador/es del Proyecto

Nombre y Apellidos	Departamento	Código del Grupo Docente
CRISTINA MARÍA GÁMEZ FERNÁNDEZ	FILOLOGÍAS INGLESA Y ALEMANA	165

5. Otros Participantes

Nombre y Apellidos	Departamento	Código del Grupo Docente	Tipo de Personal
CARMEN FÁTIMA BLANCO VALDÉS	CIENCIAS DEL LENGUAJE	164	Catedrática de universidad
ISABEL DURÁN MUÑOZ	FILOLOGÍAS INGLESA Y ALEMANA	165	Profesora contratada doctora

MARÍA DEL CARMEN AGUILAR CAMACHO	TRADUC. E INTERPRET. LENGUAS ROMANCES ESTUD.SEMÍTICOS Y DOCUM.	169	PSI
FRANCISCO JOSÉ RODRÍGUEZ MESA	CIENCIAS DEL LENGUAJE	164	Profesor ayudante doctor

MEMORIA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

1. Introducción (justificación del trabajo, contexto, experiencias previas, etc.).

Las tecnologías de información y comunicación (TICs) e Internet han permitido contar con nuevas oportunidades para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación, tanto dentro como fuera del aula, que no eran posibles anteriormente, y han permitido que el aprendizaje abierto y no dirigido sea una opción para el alumnado y el profesorado de cualquier disciplina. Del mismo modo, la introducción de la tecnología de comunicación inalámbrica y el acceso generalizado a dispositivos móviles, tales como smartphones, tabletas y reproductores de audio digitales han cambiado el panorama de aprendizaje al introducir un nuevo concepto: el mobile learning (*m-learning*) (Bachmair, Pachler y Cook, 2009 citado en Gholami y Azarmi, 2012) o aprendizaje basado en soporte móvil. Gracias a las características físicas de los dispositivos portátiles (tamaño, peso y funciones complementarias, como audio, grabadora de voz / vídeo, etc.) y a la posibilidad de que los estudiantes utilicen sus propios dispositivos, se amplían las posibilidades que ofrece el aprendizaje basado en tecnología móvil o *m-learning*.

Dentro de este tipo de aprendizaje, encontramos el MALL (*Mobile-Assisted Language Learning*), es decir, el aprendizaje de lenguas basado en tecnología móvil, donde se enmarca nuestra investigación. Ofrece un enfoque innovador para el aprendizaje de idiomas sin ataduras que satisface las necesidades y preferencias de los estudiantes del siglo XXI (Palalas, 2016: I). Las principales ventajas que ofrece MALL al proceso de enseñanza-aprendizaje en lo que respecta a las lenguas extranjeras son los siguientes (ibid.):

- MALL permite aprender en cualquier momento y en cualquier lugar.
- Los dispositivos móviles ofrecen nuevas dinámicas para el aprendizaje colaborativo de forma (a)síncrona.
- Permite el perfeccionamiento autónomo de las competencias lingüísticas.
- Los profesores pueden crear fácilmente actividades de aprendizaje centradas en el alumnado y, por lo tanto, fomentar la participación activa.
- El aprendizaje basado en juegos intrínsecamente motiva a los estudiantes y hace posible la integración del mundo real del conocimiento y el mundo visual del juego.
- Los dispositivos móviles son menos costosos que los equipos estándar.
- Los alumnos pueden utilizar sus propios dispositivos, lo que garantiza su seguridad y conocimientos previos en el manejo de dichos dispositivos.

Llegados a este punto, podemos afirmar que existe un gran número de áreas de aprendizaje de lenguas extranjeras que favorecen el uso de actividades en un contexto de MALL, aunque las más frecuentes son el vocabulario, la comprensión auditiva, la gramática, la fonética y la comprensión lectora (Miangah y Nezarat, 2012).

2. Objetivos (concretar qué se pretendió con la experiencia).

Los dos objetivos principales de este proyecto son, de un lado, mejorar los procesos e instrumentos de evaluación y, de otro, reforzar la motivación del estudiantado. Estos objetivos se concretan en los siguientes puntos:

- Acrecentar la motivación del alumnado y, por ende, del profesorado.

- Lograr una mayor implicación y participación del alumnado en el aula mediante una metodología activa del aprendizaje.
- Mejorar los resultados académicos como consecuencia de esa mayor motivación, implicación y participación.
- Favorecer el aprendizaje personalizado al seleccionar las herramientas idóneas para cada necesidad detectada.
- Establecer el punto de partida de los conocimientos del grupo al inicio de cada tema.
- Detectar las carencias y dificultades del alumnado en las fases intermedias del proceso de aprendizaje.
- Evaluar los progresos individuales efectivos al final del proceso.
- Diseñar líneas de trabajo eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras a través de la combinación de herramientas digitales.
- Crear materiales didácticos apropiados para cada nivel y tema.
- Dotar al profesorado de recursos tecnológicos que le permitan planificar clases en las que se trabajen todas las competencias exigidas de forma atractiva.
- Incrementar la calidad de la enseñanza.
- Adquirir o reforzar la competencia digital tanto en el alumnado como en el profesorado.

3. Descripción de la experiencia (exponer con suficiente detalle qué se ha realizado en la experiencia).

Para desarrollar este proyecto, el profesorado participante en el mismo ha tenido que reunirse tres veces de forma presencial, pero ha mantenido reuniones virtuales constantes a lo largo del mismo. Las asignaturas involucradas en el desarrollo de actividades MALL son las siguientes:

- Inglés como lengua extranjera: *Inglés BI* e *Inglés BII* (Grado en Traducción e Interpretación), *Inglés I* e *Inglés II* (Grado en Turismo), *Inglés aplicado a Ciencia y Tecnología de los Alimentos* (Grado en Ciencia y Tecnología de los Alimentos) e *Inglés aplicado a Veterinaria* (Grado en Veterinaria).
- Italiano como lengua extranjera: *Idioma moderno II: Italiano* e *Idioma moderno III: Italiano* (Grados en Estudios Ingleses, Filología Hispánica, Gestión Cultural y Cine y Cultura), *Italiano* (Grado en Turismo).
- Francés como lengua extranjera: *Francés I* (Grado en Turismo) y *Lengua BI* y *Lengua BII* (Grado en Traducción e Interpretación).

Por tanto, este proyecto se ha desarrollado en un total de 8 grados distintos y de 12 asignaturas diferentes.

Las actividades propuestas en las diferentes asignaturas han girado en torno a las posibilidades que ofrecen las aplicaciones seleccionadas, a saber:

- KAHOOT (<https://kahoot.com/welcomeback/>). Aplicación multiplataforma de aprendizaje basado en juegos que permite lanzar cuestionarios de respuesta múltiple y obtener los resultados de forma inmediata. Se utilizará para ejercicios de evaluación diagnóstica o formativa.
- SOCRATIVE (<https://www.socrative.com/>). Aplicación multiplataforma que permite evaluar el aprendizaje individual o grupal a través de actividades diseñadas a tal fin. Esta aplicación nos permitirá preparar actividades de diversa complejidad para comprobar si el alumno ha adquirido los conocimientos previstos y, por tanto, su uso será para llevar a cabo una evaluación formativa o sumativa.
- QUIZIZZ (<https://quizizz.com/>). Aplicación multiplataforma de aprendizaje basado en juegos en la que el alumno debe responder correctamente a una serie de preguntas de opción múltiple en las que, tanto el factor tiempo como la corrección de las respuestas, son determinantes. Se utilizará para ejercicios de evaluación diagnóstica o formativa.

- QUIZLET (<https://quizlet.com/es>) Aplicación multiplataforma que permite crear unidades de estudio y favorece su aprendizaje a través de una serie de actividades de carácter lúdico. Esta aplicación se utilizará para el aprendizaje de nuevo vocabulario y de temas relacionados con la cultura del país cuya lengua se aprende, es decir, en el marco de una evaluación formativa.
- ANKI (<https://apps.ankiweb.net/>). Aplicación multiplataforma de tarjetas de memoria basado en un algoritmo de repetición espaciada. Usaremos este software con el fin de ayudar al alumnado a memorizar términos mediante la planificación y la programación de su estudio de acuerdo con su tiempo y capacidad.
- SYMBALOO (<https://symbalooedu.es/>). Aplicación multiplataforma que permite crear un entorno personal de aprendizaje totalmente individualizado y flexible. En este proyecto de innovación educativa se utilizará con el objetivo de evaluar los recursos electrónicos seleccionados por los alumnos para mejorar y ampliar sus competencias lingüísticas.
- EDPUZZLE (<https://edpuzzle.com/>). Aplicación multiplataforma que permite añadir preguntas y referencias a cualquier tipo de vídeo. En este proyecto, se utilizará para evaluar la comprensión de los alumnos durante la visualización de vídeos, tanto dentro como fuera de clase.

4. Materiales y métodos (describir el material utilizado y la metodología seguida).

Los **materiales** utilizados en el desarrollo de este proyecto se pueden clasificar según los entornos en los que se han llevado a cabo las distintas acciones metodológicas. Es decir, durante la preparación de las actividades MALL, los profesores involucrados en esta experiencia han necesitado sus propios ordenadores con conexión a internet y dispositivos de almacenamiento externo. Para aquellas actividades que se han llevado a cabo tanto dentro como fuera de las aulas con el alumnado, se ha necesitado un dispositivo móvil, ya fuera un teléfono móvil o una *tablet*.

En cuanto a la **metodología** que se ha seguido en este proyecto de innovación educativa, se han empleado las aplicaciones desarrolladas para MALL de acuerdo con su uso específico (evaluación formativa, repaso de vocabulario, etc.), con la finalidad de “modificar la realidad educativa vigente”, tal y como establece la convocatoria de los proyectos, además de mejorar la motivación de los estudiantes con respecto a la enseñanza de lenguas extranjeras.

Al finalizar cada una de las asignaturas, el profesorado implicado en este proyecto de innovación educativa ha pasado una encuesta a todos los alumnos para conocer de primera mano su opinión sobre las diferentes aplicaciones utilizadas, las mejoras de aprendizaje (en su caso), las recomendaciones que podrían aportar, entre otros aspectos.

5. Resultados obtenidos (concretar y discutir los resultados obtenidos y aquellos no logrados, incluyendo el material elaborado).

Por lo que concierne a la consecución de los objetivos y al grado de la misma, cabe destacar que el factor que se ha podido observar en el aula de manera más inmediata con el empleo de las herramientas basadas en MALL ha sido un notable incremento de la motivación del alumnado. El mero hecho de utilizar los dispositivos móviles para llevar a cabo tareas que, en cursos académicos precedentes, se realizaban de forma tradicional ha hecho que los alumnos afronten estas actividades con una actitud mucho más positiva. Asimismo, en un momento posterior, cuando se ha profundizado en las dificultades de alguno de los ítems o de alguno de los contenidos propuestos en los cuestionarios a través de las aplicaciones, la participación del alumnado en el debate ha sido mucho mayor que en aquellas actividades en las que se ha empleado la metodología tradicional.

La posibilidad que brinda la mayor parte de las aplicaciones de poder hacer un seguimiento personalizado de cada alumno (recordemos que el docente puede consultar el número de actividades realizadas y el resultado de las mismas) ha provocado una implicación notablemente mayor de los discentes en las actividades programadas para la materia. Esto ha desembocado en el hecho de que, en aquellas asignaturas en las que se ha tenido acceso a las calificaciones de años anteriores, los resultados generales del presente curso académico han mejorado. Asimismo, se ha observado un avance en la precisión lingüística que, en términos generales, los alumnos muestran con respecto a determinadas estructuras gramaticales o campos léxicos concretos de la LE.

En lo concerniente a las asignaturas a las que se ha aplicado el presente proyecto, cabe señalar que la mayor parte de ellas (con las únicas excepciones de *Francés I* y de *Italiano*, ambas adscritas al Grado de Turismo) prevén unos conocimientos previos de la lengua extranjera (en adelante LE) por parte del alumno. En este sentido, el empleo de las aplicaciones MALL ha sido de gran utilidad para realizar una evaluación previa a cada nueva unidad y analizar el grado de asimilación del discente de aquellos conocimientos pertenecientes a niveles previos y necesarios para adquirir satisfactoriamente las nuevas estructuras propuestas. Asimismo, el empleo de las plataformas en el ecuador y al final de cada unidad impartida ha permitido al profesorado llevar a cabo un seguimiento pormenorizado (y, cuando así se ha requerido, personalizado) del proceso de aprendizaje y del grado de adquisición de los contenidos. La observación realizada a través de las aplicaciones ha sido de extrema utilidad a efectos de orientar al equipo docente en la confección de actividades de refuerzo para hacer hincapié en aquellos puntos en los que los resultados obtenidos por parte del grupo no fuesen satisfactorios.

Por último, cabe resaltar el hecho de que todo el material confeccionado en el ámbito del presente proyecto ha sido almacenado y, dado el buen resultado que se ha obtenido, se volverá a utilizar en todas las materias susceptibles de mejorar con estas herramientas en cursos académicos venideros. Por lo tanto, a modo de síntesis, de acuerdo con los objetivos planteados, los principales resultados obtenidos son los siguientes:

1. Los alumnos han desarrollado un mayor conocimiento de los aspectos sociales y culturales de las lenguas implicadas en el proyecto.
2. Se ha mejorado del proceso de enseñanza–aprendizaje tanto por parte del alumnado como por parte del profesorado, al ayudar al desarrollo de la competencia digital en ambos.
3. Motivación del discente, fomentando su vínculo con la materia a través de elementos de contenido lúdico y mejorando, así, su actitud y atención en el aula.
4. Fomento del aprendizaje autónomo, al permitir el estudio dirigido con una plataforma más visual y amigable, con apoyo digital, y totalmente personalizada para el alumnado.
5. Se han obtenido datos que permiten constatar y cuantificar el progreso del alumnado en las diferentes etapas del proceso de aprendizaje.
6. Se ha recabado el nivel de satisfacción del alumnado que ha utilizado estas aplicaciones móviles a través de la encuesta de opinión que se ha llevado a cabo al final de curso. Asimismo, también se ha recopilado información sobre la autoevaluación que hace el alumnado de la mejora de su aprendizaje.

6. Utilidad (comentar para qué ha servido la experiencia y a quiénes o en qué contextos podría ser útil).

En resumen, a nuestro juicio, el presente proyecto ha logrado satisfacer los dos objetivos más exigentes que nos fijábamos al comienzo del proyecto. Por un lado, incrementar la calidad de la enseñanza, como prueban tanto el incremento de la participación y la implicación de los alumnos

como la mejoría de los resultados académicos. Por otro, reforzar la competencia digital tanto entre el alumnado como entre el profesorado, un punto clave en la sociedad moderna.

7. Observaciones y comentarios (comentar aspectos no incluidos en los demás apartados).

No corresponde

8. Bibliografía.

Golami, J. y Azarmi, G. 2012. “An introduction to Mobile Assisted Language Learning”. *International Journal of Management, IT and Engineering*, 2 (8).

Miangah, T. M. y A. Nezarat. 2012. “Mobile-Assisted Language Learning”. *International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS)*, vol. 3 (1). URL: <http://airccse.org/journal/ijdps/papers/0112ijdps26.pdf>

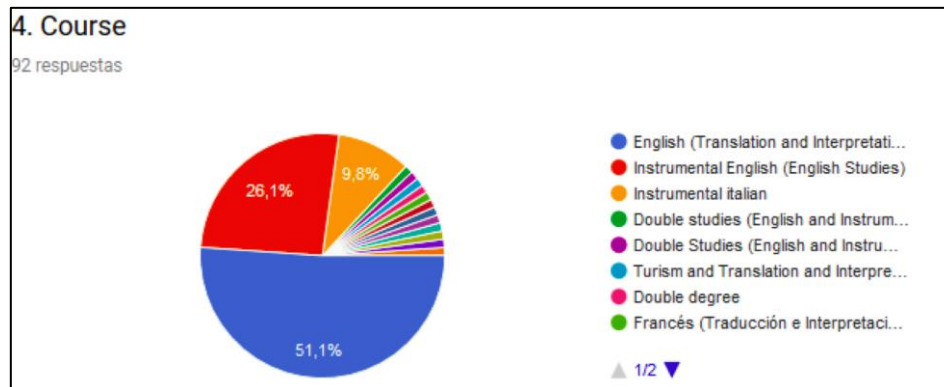
Palalas, A. 2016. “An Introduction to the Handbook.” En A. Palalas y M. Ally (eds.). *The International Handbook of Mobile-assisted Language Learning*. Pekín: China Central Radio and TV University Press. I-XV.

9. Mecanismos de difusión

Los mecanismos de difusión que se han utilizado giran en torno a tres aspectos fundamentales. En primer lugar, la elaboración de Trabajos de Fin de Grado; en segundo lugar, tras el análisis en mayor profundidad de los datos recabados, así como tras la recuperación de mayor número de encuestas por parte del alumnado, se pretende difundir los resultados obtenidos en conferencias y congresos de marcado carácter de innovación docente en los procesos de enseñanza-aprendizaje universitario; y, finalmente, el tercer aspecto está relacionado con la preparación y publicación de artículos en revistas de temática docente universitaria en los que se describa el proyecto desarrollado así como los resultados obtenidos y las conclusiones finales del mismo.

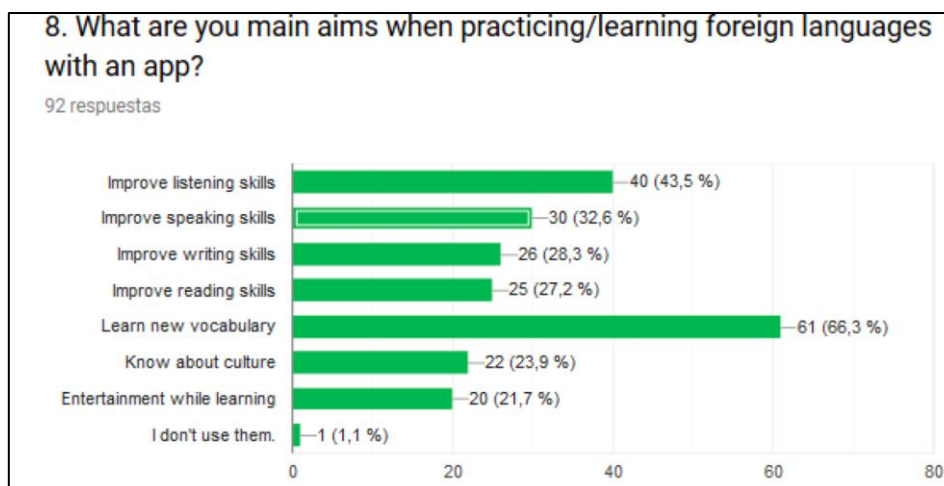
Con respecto al primer punto, en el marco de este proyecto, se han llevado a cabo dos Trabajos Fin de Grado (TFG) a fin de completar los resultados de la encuesta y realizar una aproximación diferente al MALL. Por un lado, los profesores e investigadores Francisco José Mesa Rodríguez e Isabel Durán Muñoz han dirigido un TFG (defendido y aprobado en la convocatoria de junio de 2019) cuyo objetivo ha sido evaluar una serie de aplicaciones móviles para el aprendizaje de segundas lenguas a través de una encuesta de satisfacción de los usuarios, en este caso alumnos del Grado de Estudios Ingleses, Grado de Turismo y Grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Córdoba. Para ello, la alumna en cuestión ha llevado a cabo varios pasos: 1. Realizó una búsqueda de las aplicaciones más utilizadas en la actualidad, concretamente seleccionó *Duolingo*, *Busuu*, *Babbel*, *Voxy*, *FluentU*, *Beelinguapp*, *Wlingua* y *British Council*, por ser las aplicaciones con mayor número de usuarios; 2. Describió cada una de las aplicaciones, haciendo especial énfasis en sus funcionalidades de uso, y 3. Diseñó una encuesta para conocer el uso que los estudiantes hacen de estas aplicaciones y conocer su nivel de satisfacción. La encuesta se distribuyó a través de la plataforma Moodle en las asignaturas de inglés instrumental del Grado de Estudios Ingleses y de Traducción de los dos primeros cursos, así como en la asignatura de Italiano del Grado de Turismo, y consta de 17 preguntas de varios tipos de respuesta: respuesta múltiple y respuesta única, con la

opción de elegir en algunas entre 1-5 de acuerdo con la escala Likert. Mediante esta encuesta, se quiere conocer los idiomas que los participantes practican a través de estas aplicaciones, las razones o intereses por los cuales deciden usar la aplicación o las aplicaciones y las razones por las que las abandona, entre otras. Al cierre de la encuesta se obtuvieron 92 respuestas, de las cuales el 79,3 % eran de alumnas. La mayoría también procedía de la asignatura de BII del Grado en Traducción e Interpretación:



Como resultado interesante, destacamos que el 92,4 % de los alumnos había utilizado en el momento de la encuesta una aplicación móvil para aprender idiomas, y que el idioma más practicado era el inglés, seguido del francés, alemán e italiano. Otro aspecto interesante es la razón por la que los participantes utilizan estas aplicaciones, que son principalmente porque 1. son fáciles de usar y 2. pueden utilizarlas en cualquier momento y lugar.

Las competencias que practican con estas apps son muy variadas y no hay gran diferencia entre unas y otras, como se puede ver en el gráfico de abajo:



La primera parte de las preguntas se dirigía básicamente a conocer los hábitos de los alumnos a la hora de utilizar apps para aprender idiomas, mientras que las 6 últimas se centraron en preguntarles por las apps seleccionadas por la alumna como las más frecuentes actualmente. A la pregunta, ¿cuáles de estas apps conoces? los alumnos respondieron mayoritariamente que conocían Duolingo, Babel, Busuu y British Council y, además, que las habían utilizado en alguna ocasión, siendo Duolingo, Babel, Busuu y British Council las más recomendadas.

Finalmente, también se les preguntó a los participantes por la razón por la que habían dejado de utilizar alguna de estas aplicaciones para aprender idiomas. Como se puede ver en el gráfico, la

respuesta más frecuente fue que tenían problemas con la conexión cuando no estaban en casa, que tenían demasiados anuncios, que se aburrían o que les gastaba la batería, entre otros.

En definitiva, mediante este estudio, a pesar de tener un número limitado de respuestas, se puede confirmar que los alumnos están interesados en el aprendizaje mediante MALL, ya sea dirigido (como se ha hecho en las asignaturas implicadas en este proyecto) o de forma autónoma (como indican los resultados de este TFG).

El segundo TFG ha estado dirigido por la profesora Isabel Durán Muñoz, y el objetivo principal ha sido evaluar, de acuerdo con una plantilla de evaluación, una serie de plataformas basadas en móvil para gamificar la clase de lenguas extranjeras. Para ello, la alumna seleccionó 4 plataformas diferentes: Kahoot!, Socrative, Plickers y ClassDojo, y elaboró una plantilla de evaluación con los parámetros de evaluación más relevantes para evaluar las características de este tipo de plataformas de acuerdo con la literatura más reciente. Además, aplicó un sistema de puntuación por el que, por cada parámetro, se le otorgaba al sistema un determinado número de puntos de acuerdo con sus características. La puntuación máxima que se puede obtener con la aplicación de esta plantilla es de 24 puntos. A continuación, se muestran los diferentes parámetros por los que están compuesta la plantilla utilizada:

EVALUATION TEMPLATE		
Parameters	Options	Punctuation
Free of charge/Payment/Both (1, 2, 3)	Free of charge Payment Both	
Platforms of use (1, 1, 1)	Website iOS Android	
Languages of use (1, 2)	English More language options	
Handling difficulty: Teacher's account needed Student's account needed (2, 1)	Teacher Student	
Different options of work (1, 2, 3, 4)	One Two Three +Three	
Worked Skills (1, 1, 1, 1)	Vocabulary Listening Grammar Reading	
Ways of working (1, 1, 2)	Individual Teams Both	
Use of audiovisual resources inside the application (1, 2)	No Yes	
Offer of work tools (e.g. timer, countdown, cards, music...) (1, 2)	No Yes	

Con la aplicación de esta plantilla, la alumna concluyó que la plataforma ClassDojo es la más recomendable desde un punto de vista de la gamificación para la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, con 23 puntos, seguida de Kahoot! (con 20 puntos), Socrative (con 18 puntos) y Plickers (con 17 puntos). Sin embargo, cabe destacar que, a la hora de gamificar y, por tanto, dinamizar una clase puntualmente, Kahoot! sigue siendo la aplicación más recomendable y la más utilizada.

Al margen de la elaboración de estos dos TFG, se espera que una vez analizados en mayor profundidad los resultados obtenidos, estos resultados sean publicados en revistas especializadas, así como difundidos a través de la participación de los miembros del presente proyecto en jornadas, conferencias, etc. Destinadas a la difusión de prácticas docentes innovadoras en el ámbito de la educación superior.

10. Relación de evidencias que se anexan a la memoria

Anexo A: Encuesta diseñada en el proyecto

Anexo B: Resultados preliminares de la encuesta

Anexo C: Galería de imágenes

En Córdoba, a 28 de junio de 2019

ANEXO A: ENCUESTA DISEÑADA EN EL PROYECTO

La evaluación a través de MALL

1. Indica tu franja de edad:

- 18-25
- 26-35
- 36-45
- 45<

2. Indica el grado que estás estudiando:

- Grado de Estudio Ingleses
- Grado de Estudios Ingleses y Traducción e Interpretación
- Grado de Traducción e Interpretación
- Grado de Turismo
- Grado en Filología Hispánica

3. Indica qué usos sueles darles a las aplicaciones de tu teléfono móvil:

- Realizar llamadas
- Enviar mensajes escritos o de voz
- Consultar y escribir en redes sociales
- Escuchar música
- Leer noticias
- Aprender
- Jugar
- Otro

4. Indica si has utilizado alguna vez aplicaciones de dispositivos móviles para el aprendizaje de segundas lenguas dentro del aula.

- Sí
- No
- NS/NC

5. En caso de que hayas indicado Sí en la anterior pregunta, indica cuál/es.

- Kahoot!
- Socrative
- Quizlet
- Anki
- Quizizz

6. Indica si has utilizado alguna vez aplicaciones de dispositivos móviles para el aprendizaje de segundas lenguas fuera del aula por indicación de algún profesor.

- Sí
- No
- NS/NC

7. En caso de que hayas indicado Sí en la anterior pregunta, indica cuál/es

- Kahoot!
- Socrative
- Quizlet
- Anki
- Quizizz

8. De las anteriores apps, indica cuál es tu preferida:

- Kahoot!
- Socrative
- Quizlet
- Anki
- Quizizz

9. Mi motivación hacia el aprendizaje de la asignatura en general se ha visto incrementada por el uso de dispositivos móviles (1 significa completamente en desacuerdo y 6 completamente de acuerdo).

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

10. Me he implicado y he participado más en el aula de forma general gracias a las actividades que requerían el uso de dispositivos móviles (1 significa completamente en desacuerdo y 6 completamente de acuerdo).

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

11. Mis resultados académicos han mejorado como consecuencia del uso de dispositivos móviles (1 significa completamente en desacuerdo y 6 completamente de acuerdo).

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

12. Mi aprendizaje ha sido más personalizado gracias al uso de dispositivos móviles (1 significa completamente en desacuerdo y 6 completamente de acuerdo).

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

13. Indica si el uso de dispositivos móviles al inicio de los temas te ha ayudado a evaluar tus conocimientos previos.

- Sí
- No
- NS/NC

14. Indica si el uso de dispositivos móviles durante los temas te ha permitido conocer tus carencias y dificultades con respecto al contenido de la asignatura.

- Sí
 No
 NS/NC

15. Indica si el uso de dispositivos móviles al final de cada tema te ha permitido conocer tu progreso y/o tus carencias.

- Sí
 No
 NS/NC

16. Las actividades que requerían el uso de dispositivos móviles han sido eficaces para mi propio proceso de aprendizaje (1 significa completamente en desacuerdo y 6 completamente de acuerdo).

- 1 2 3 4 5 6

17. Los materiales didácticos generados a través de actividades que requerían usar dispositivos móviles han sido apropiados para mi nivel y para el contenido de los temas (1 significa completamente en desacuerdo y 6 completamente de acuerdo).

- 1 2 3 4 5 6

18. Las actividades diseñadas con recursos tecnológicos móviles me han permitido trabajar competencias de la asignatura de forma atractiva (1 significa completamente en desacuerdo y 6 completamente de acuerdo).

- 1 2 3 4 5 6

19. Las actividades que requerían el uso de dispositivos móviles han favorecido un aprendizaje significativo (1 significa completamente en desacuerdo y 6 completamente de acuerdo).

- 1 2 3 4 5 6

20. Indica tu preferencia:

- Prefiero una metodología que incluya actividades basadas en el uso de dispositivos móviles
 Prefiero una metodología tradicional, sin el uso de dispositivos móviles
 Prefiero una metodología tradicional, pero con un uso ocasional de dispositivos móviles

21. Selecciona las características que crees que tiene una clase con actividades basadas en dispositivos móviles:

- Es más entretenida
 Fomenta el aprendizaje
 Motiva la participación

- Es más aburrida
- Es una pérdida de tiempo
- Ayuda a consolidar conocimientos
- Permite evaluar conocimientos previos
- Crea problemas técnicos

22. Indica si hubieras querido más actividades basadas en dispositivos móviles en la asignatura.

- Sí
- No
- NS/NC

23. Indica si te gustaría que, en general, las asignaturas de tu grado hicieran un mayor uso de dispositivos móviles en clase.

- Sí
- No
- NS/NC

24. Comenta algún aspecto relacionado con el uso de las apps en clase y fuera de clase que desees:

Your answer

SUBMIT

Never submit passwords through Google Forms.

ANEXO B: RESULTADOS PRELIMINARES DE LA ENCUESTA

Para la valoración de la implementación de la gamificación y empleo de dispositivos móviles en el aula por parte del alumnado, se ha elaborado una encuesta a través de la herramienta “Formularios” de Google que se ha facilitado al alumnado a través de la inserción en la plataforma Moodle de cada asignatura implicada en el proyecto del enlace que remite a dicho formulario.

El cuestionario consta de 24 preguntas; de ellas, 8 son de selección múltiple, 7 son casillas de verificación, 8 están formuladas en escala Likert (con un rango de 1 a 6 para evitar la respuesta neutra del 3) y la última consiste en una pregunta abierta con la que se ha pretendido recoger la opinión del alumno acerca de la conveniencia de utilizar estas herramientas y metodología en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Inicialmente, se planteó la posibilidad de realizar el cuestionario en tres momentos diferentes del cuatrimestre: al inicio, para conocer hasta qué punto el alumnado estaba familiarizado con el MALL; posteriormente, hacia la mitad del mismo para comprobar su acogida entre el alumnado y, al final del mismo, para constatar si el alumno lo ha considerado beneficioso para su aprendizaje. Sin embargo, se optó por hacerlo en una única ocasión para evitar que la reiteración de los ítems cuestionados desvirtuaran el resultado.

Se han obtenido 46 respuestas, siendo el alumno del grado de Traducción e Interpretación el que presenta una mayor participación y la franja de edad mayoritaria de los alumnos es de 18 a 25 (93,5%).

Los principales usos que el alumnado da al teléfono móvil son: la mensajería (95,7%), la reproducción de música (93,5%), la participación en RRSS (89,1%) y el aprendizaje ocupa un cuarto lugar (73,9%).

La mayoría (91,3%) había utilizado el dispositivo móvil con anterioridad para el aprendizaje de segundas lenguas dentro del aula; sin embargo, su uso fuera de la misma es más reducido (58,7% frente al 41,3%).

En lo que respecta a la preferencia de los alumnos por las herramientas empleadas en clase, destaca Kahoot! (80,4%), seguida de Socrative (8,7%), Anki (6,5%) y Quizlet (4,3%).

En líneas generales, el alumnado ha estimado que tanto su motivación como su implicación y participación en el aula se han visto incrementadas con el uso del móvil.

Con respecto a la incidencia del MALL en los resultados académicos, el mayor porcentaje (30,4%) se ha registrado en el 4, siendo superiores los porcentajes de los valores 5 y 6, frente a 1 a 3. De forma que podemos interpretar que estima que aquel les ayuda en su aprendizaje.

Valores similares ha obtenido la consideración de haber tenido un aprendizaje más personalizado (67,4% la suma de los valores 4, 5 y 6, frente a 32,6% en los valores 1, 2 y 3).

Un 76,1% de los participantes ha considerado que el MALL le ha ayudado a evaluar sus conocimientos previos, un 89,1% ha considerado que le ha permitido conocer sus carencias con respecto al contenido de la asignatura y un 91,3% reconoce que le ha permitido constatar el progreso realizado en su aprendizaje.

Respecto de la eficacia de las actividades propuestas, el alumnado ha estimado que, efectivamente, son eficaces para el aprendizaje (80,4% la suma de los valores 4, 5 y 6, frente al 19,6% de los valores 1, 2 y 3). En cuanto a la adecuación de las mismas a su nivel, estiman de forma mayoritaria que sí son adecuadas (93,5% la suma de los valores 4, 5 y 6, frente al 6,5% de los valores 1, 2 y 3).

En lo que respecta a las competencias, nuevamente, el alumnado ha estimado que las TICs le han permitido trabajar estas de forma atractiva (87% la suma de los valores 4, 5 y 6, frente al 13% de los valores 1, 2 y 3).

También se ha estimado que el aprendizaje obtenido ha sido significativo (82,7% la suma de los valores 4, 5 y 6, frente al 17,3% de los valores 1, 2 y 3).

Ante la pregunta de si prefieren una metodología tradicional o aquella que implique el uso de dispositivos móviles, la respuesta ha sido favorable al MALL (50%) con un margen muy ajustado frente a aquella que combina ambas metodologías (47,8%) y una mínima preferencia de la metodología tradicional (2,2%).

Las características positivas que presenta una clase con actividades basadas en dispositivos móviles destacan: es más entretenida (89,1%), motiva la participación (84,8%), permite evaluar los conocimientos previos (76,1%), fomenta el aprendizaje (69,6%), ayuda a consolidar los conocimientos (65,2%). En cuanto a las negativas: problemas técnicos (17,4%), pérdida de tiempo (4,3%) y es más aburrida (2,2%). A pesar de estas últimas opiniones un 63% del alumnado hubiera preferido más actividades basadas en dispositivos móviles frente a un 23,9%. Un 13 % del alumnado ha optado por NS/NC. Finalmente, a un 82,6% le gustaría, en general, que las asignaturas de su grado hicieran un mayor uso de los dispositivos móviles en clase.

A modo de conclusión, en las respuestas cortas el alumnado, en su mayoría, ha destacado que estas herramientas se muestran muy valiosas, en primer lugar, para el repaso de los conocimientos adquiridos y para detectar carencias de forma amena y eficaz. También, se ha mencionado Anki como una herramienta muy adecuada para el aprendizaje del vocabulario. De todos los comentarios vertidos, solo dos alumnos han considerado que no son las herramientas más idóneas para el aprendizaje por considerar que suponen una pérdida de tiempo y atender solo al componente de la competición.

Para finalizar, el alumnado ha hecho referencia a la incomodidad que plantea los problemas de la conexión a internet a través del wifi.

ANEXO C: GALERÍA DE IMÁGENES

A continuación, se muestran algunas imágenes representativas de algunas aplicaciones MALL empleadas, así como de la apariencia visual de la encuesta preparada para el alumnado participante en el proyecto.

ENCUESTA:



La evaluación a través de MALL

1. Indica tu franja de edad:

18-25

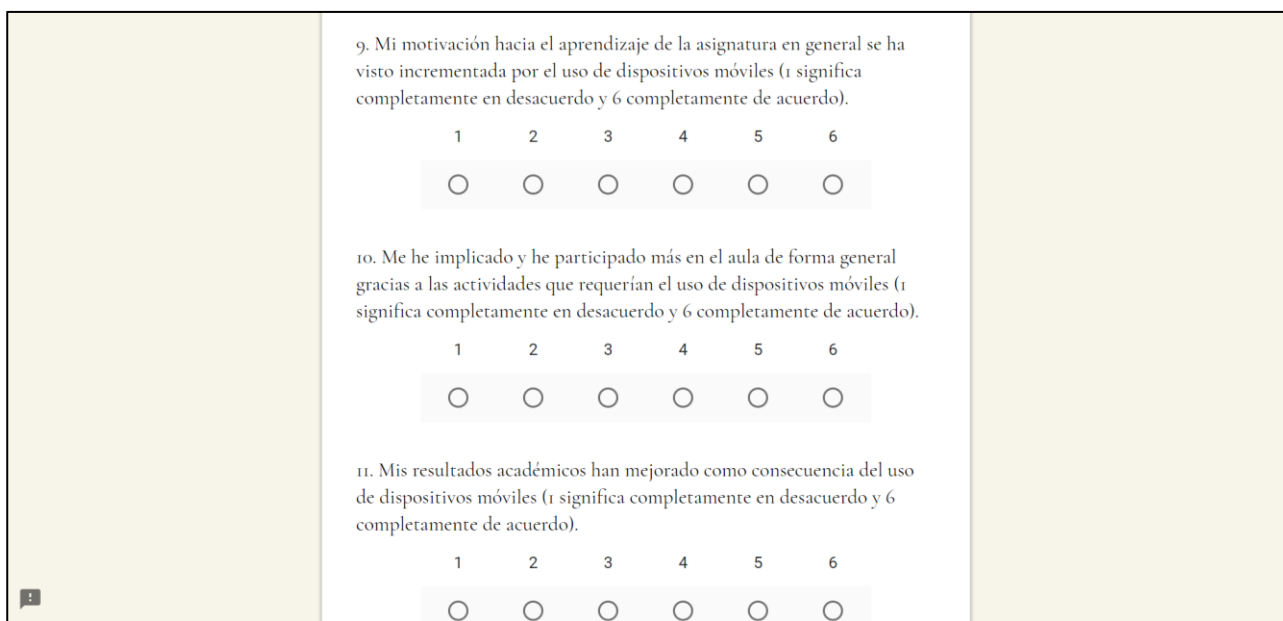
26-35

36-45

45<

2. Indica el grado que estás estudiando:

Grado de Estudio Ingleses



9. Mi motivación hacia el aprendizaje de la asignatura en general se ha visto incrementada por el uso de dispositivos móviles (1 significa completamente en desacuerdo y 6 completamente de acuerdo).

1 2 3 4 5 6

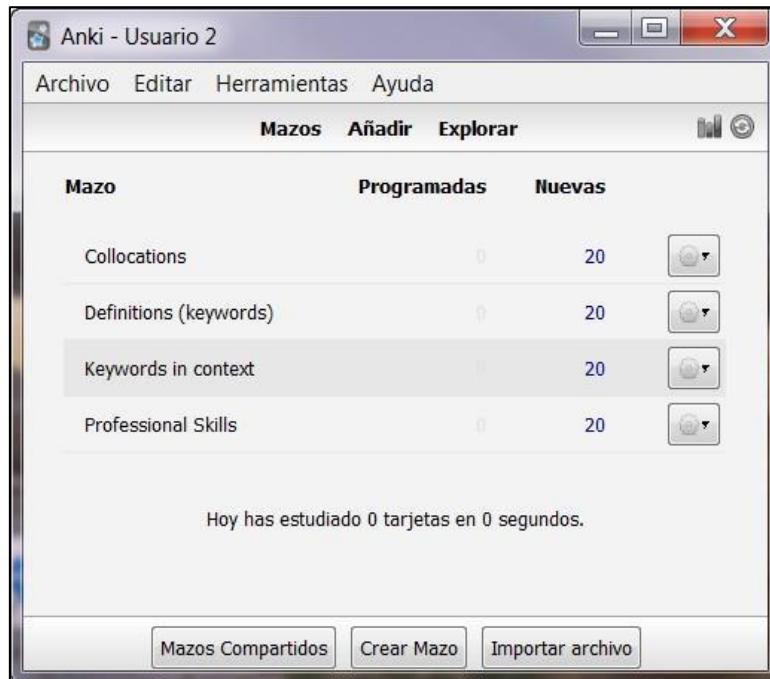
10. Me he implicado y he participado más en el aula de forma general gracias a las actividades que requerían el uso de dispositivos móviles (1 significa completamente en desacuerdo y 6 completamente de acuerdo).

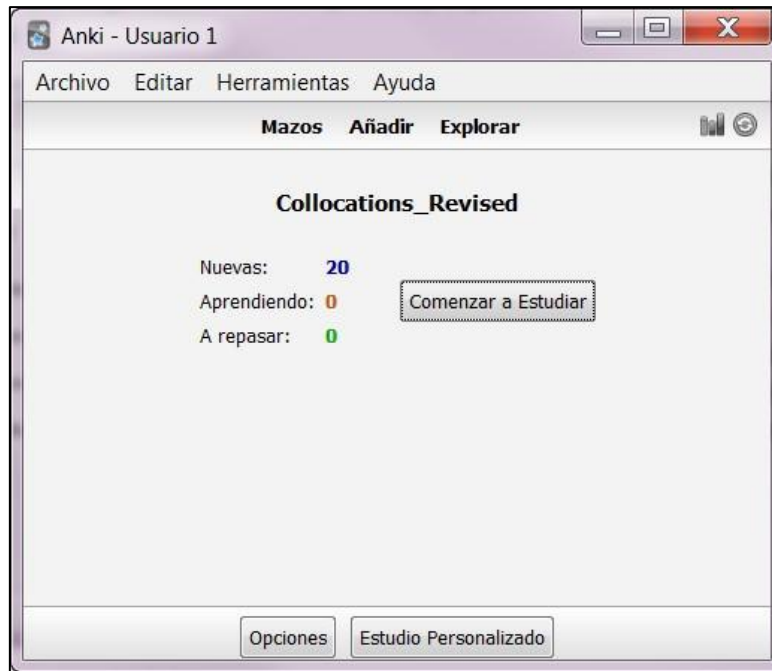
1 2 3 4 5 6

11. Mis resultados académicos han mejorado como consecuencia del uso de dispositivos móviles (1 significa completamente en desacuerdo y 6 completamente de acuerdo).

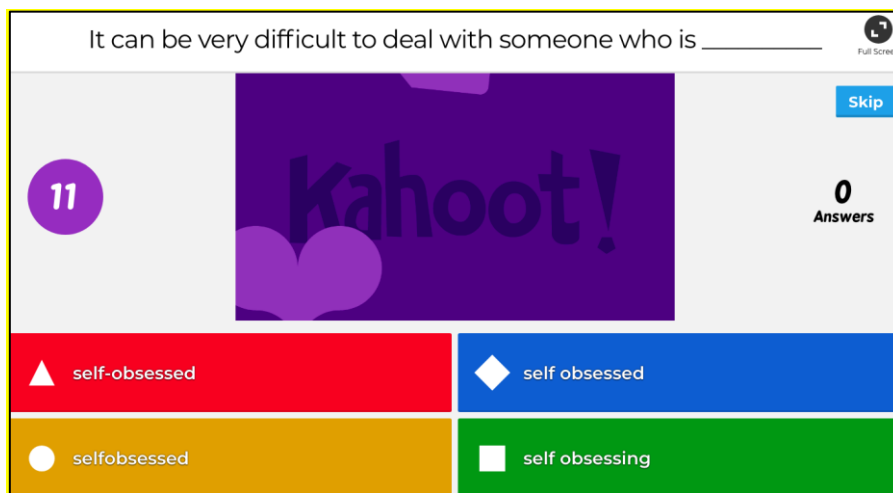
1 2 3 4 5 6

ANKI:





KAHOOT!



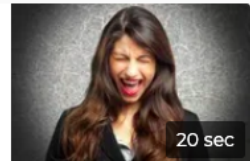
Q1: Credo che l'ultimo film di Almodóvar non ____ molto bello.



Q2: Se (io) ____ tempo, ____ al mare.



Q3: Antonio è proprio insopportabile, non ____.



Q4: Se non hai intenzione di aiutarmi, ____.



Q1: ____ libro di Michele è molto interessante.



Q2: ____ gnocco fritto è ____ specialità dell'Emilia.



Q3: ____ città italiane sono tutte ricche d'arte.



Q4: ____ università in Italia non hanno un campus come negli USA.



SOCRATIVE:

23 of 35

● TRUE / FALSE

The film is set on Istanbul.

T True

F False

Edit Quiz

SAVE AND EXIT

Enable Sharing
SDC-39965470

Progress Test Unit 9

Align quiz to standard

#1

A short extract from a film which is used as an advert on TV or cinemas to promote it before it is released.

trailer

Explanation:
trailer

#2

All the actors in a film, play, TV programme, etc.

cast

Explanation:
cast

4 of 15

● MULTIPLE CHOICE

- Vous avez présenté vos amis à votre mère ?
- Oui, je ... ai présentés.


A les lui

B les leur

C lui les

#1

Personal de mostrador



ANSWER CHOICE

A Agent de comptoir

B Personnel de buffet

C Agent de monstreur

QUIZLET:

Be a far cry from something (Idiom)

Example: This image, though, is a far cry from the Africa today.

A small building of simple construction, a shelter.
Mostly for poor people.

① Hut (noun)

Example: Thirty years ago there was nothing but fishermen's huts.

② Payphone (noun)

Example: Yesterday afternoon I lost my mobile phone and I had to use the payphone.

③ Ringtone (noun)

Example: I should change my current ringtone, it's too loud.

④ Feature (noun)

Example: My favorite feature of this leather is its smooth texture.

QUIZIZZ:

1/10 Enregistrer et quitter

François (se lever) _____ à 8 heures.

1 s'est levé 2 se a levé 3 s'a levé 4 s'est leveré