

Ambiente virtual de aprendizaje ubicuo de la lengua inglesa basado en proyectos

Virtual environment for ubiquitous learning of the english language based on projects

CASTELBLANCO BARRERA, Jenny Viviana¹; GUAYARA ORTIZ, Diana Carolina²; ROZO BECERRA, Diana Carolina³

Universidad de la Salle

RESUMEN

En este documento se presenta una propuesta de diseño de una aplicación móvil para el aprendizaje activo de lengua inglesa en estudiantes adultos de nivel inicial de un programa de educación continua. En este ambiente virtual se integran las cuatro habilidades lingüísticas a partir del aprendizaje basado en proyectos. En primer lugar, se describe la población y sus necesidades formativas, así como los referentes teóricos. En segundo lugar, se presenta la caracterización de la aplicación en sus aspectos técnicos y pedagógicos. Finalmente, se discute el aporte de esta propuesta para la innovación educativa.

Palabras clave: Lenguas extranjeras, aprendizaje móvil, Aprendizaje Basado en Proyectos (APB), aprendizaje activo, aprendizaje en adultos, Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVAs).

ABSTRACT


This document presents a proposal for the design of a mobile application for the active learning of the English language in initial level adult students of a continuing education program. In this virtual environment, the four language skills are integrated from project-based learning. In the first place, the population and its training needs are described, as well as the theoretical references. Secondly, the characterization of the application in its technical and pedagogical aspects is presented. Finally, the contribution of this proposal for educational innovation is discussed.


Keywords: Foreign languages, mobile learning, Project Based Learning (APB), active learning, adult learning, Virtual Learning Environments (AVAs).


© Los autores. Este artículo es publicado por la Revista UCV HACER Campus Chiclayo. Este es un artículo de acceso abierto, distribuido bajo los términos de la Licencia Creative Commons Atribución - No Comercial - Compartir Igual 4.0 Internacional. (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>), que permite el uso no comercial, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre que la obra original sea debidamente citada.

Recibido: 12 de octubre de 2022
Aceptado: 20 de diciembre de 2022
Publicado: 12 de enero de 2023

¹Magíster en Educación, Magíster en Diseño y Gestión de Escenarios Virtuales de Aprendizaje, e-mail: jcastelblanco35@unisalle.edu.co,

 <https://orcid.org/0000-0002-8865-8899>

²Magíster en Diseño y Gestión de Escenarios Virtuales de Aprendizaje, e-mail: dguayara62@unisalle.edu.co,  <https://orcid.org/0000-0002-6183-2842>

³Magíster en Diseño y Gestión de Escenarios Virtuales de Aprendizaje, e-mail: dirozo38@unisalle.edu.co,  <https://orcid.org/0000-0003-2111-6451>

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de lengua inglesa en adultos es una necesidad de cara a la globalización. El aprendizaje móvil y ubicuo, por su parte, se ha consolidado como una opción que permite mayor flexibilidad, pero que aún requiere de un mayor enfoque hacia la comunicación real.

Esta investigación tiene como objetivo diseñar un AVA ubicuo basado en el aprendizaje por proyectos que integra las cuatro habilidades lingüísticas en estudiantes de nivel inicial de inglés en un contexto de educación no formal. Este estudio se llevó a cabo con un grupo de estudiantes adultos de nivel inicial (1A) en los cursos de extensión de lenguas extranjeras de la Universidad Nacional de Colombia. El modelo de diseño instruccional a utilizar fue el ADDIE. En una encuesta inicial se identificaron las necesidades formativas de la población meta, y a partir de estos resultados se formularon las características requeridas para el diseño de materiales didácticos y del AVA. En la siguiente etapa, se diseñaron los materiales y se creó el escenario, especificando los aspectos técnicos y pedagógicos del AVA desarrollado.

A partir del análisis, El AVA se basará en proyectos que desarrollará en los estudiantes las 4 habilidades lingüísticas del inglés, a través de situaciones de la vida real, en este caso un viaje de intercambio. Las etapas del EVA ubicuo contienen información de cómo aplicar y prepararse para una entrevista, aspectos culturales de sus países favoritos, información actualizada de cómo prepararse para un viaje lo cual irán conociendo a través de actividades que incluyen las cuatro habilidades. Este tipo de actividades prácticas les demostrará a los estudiantes que el aprendizaje está conectado y es relevante en la vida real, es decir, podrían usar el conocimiento cuando deseen viajar al extranjero. En consecuencia, el interés, la motivación, la autonomía de los estudiantes aumentará ya que ellos podrán escoger el país que más les llame la atención además de que permitirá que los estudiantes sean los protagonistas activos del aprendizaje y el docente será una guía.

Además, los estudiantes desarrollarán sus habilidades técnicas a través del uso de EVA en sus celulares, la creación y la grabación de videos,

la redacción de correos entre otros los cuales aumentará su compromiso en la construcción del conocimiento.

Aprendizaje activo

Para comprender las características del diseño de un AVA para el aprendizaje activo en una aplicación móvil, es necesario conocer estos conceptos. Como indica Sánchez, Zumba y Mora (2021): “el aprendizaje activo se define comúnmente como actividades que los estudiantes realizan para construir conocimiento y comprensión”. Este concepto enmarcado en el aprendizaje constructivista implica hacer partícipe al estudiante de actividades como analizar, investigar, sintetizar y evaluar; de esta forma, va reflexionando sobre lo que desarrolla, y así es un sujeto activo dentro de su proceso de aprendizaje.

De aquí surge el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que según Martí (2010) se centra en micro tareas agradables, holísticas, democráticas y motivadoras. En este tipo de enfoque, los alumnos trabajan activamente en la planificación, la evaluación y la realización de un proyecto conectado con el mundo real en el que se emplea la lengua como instrumento para llevarlo a cabo. Este enfoque permite que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas cuando realizan actividades significativas. Para ello, se requiere el uso de la lengua extranjera, no solo de manera auténtica sino también en un contexto que presenta un problema real.

Aprendizaje móvil

El aprendizaje móvil se define como el uso de dispositivos móviles (computadores, tabletas y celulares) para la adquisición de habilidades y conocimientos. En este, de acuerdo con Gómez (2021) convergen tres componentes: la ubicuidad y amplia disponibilidad de la información, la movilidad de los usuarios (nomadismo) y la constante actualización de las tecnologías móviles. Este autor también resalta otros aspectos del aprendizaje móvil: es inmediato, interactivo, situado, colaborativo, accesible, simple y placido, y propio (destaca aspectos éticos sobre el manejo de la información).

Diseño Instruccional

Se define como la “planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales

y programas”. Richey, Fields y Foxon (2001, citado en Belloch, s.f., p. 2).

Esto nos conduce al modelo ADDIE creado en 1971 que, gracias a su flexibilidad, permite regresar a una fase determinada, y el resultado obtenido en una fase genera el inicio de la siguiente. Se divide en seis etapas:

Análisis:	Identificar las necesidades de los usuarios a quienes van dirigido los escenarios.
Diseño:	Plantear los objetivos en competencias, definición de unidades y tareas.
Desarrollo:	Crear los recursos digitales y los contenidos indicados en la fase anterior.
Implementación:	Poner en marcha el curso con previa preparación del docente y usuario final frente a la nueva herramienta.
Evaluación:	Evaluar los resultados obtenidos en cada fase y verificar la percepción del usuario final.

Habilidades comunicativas

Con el fin de cumplir las tareas comunicativas, los aprendices de una lengua extranjera deben dominar dos macro habilidades: las habilidades receptivas y productivas. Estas a su vez se dividen en dos modalidades: oral y escrita.

En primer lugar, **la comprensión escrita** abarca el reconocimiento de palabras y su comprensión, tanto literal como figurativa. Esta habilidad se conecta con **la producción escrita**, en la cual los estudiantes seleccionan, organizan y reformulan ideas y contenidos al ponerlos por escrito, lo cual amplía la posibilidad de comprender mejor la información que se lee (Graham y Herbert, 2011).

En cuanto a la **comprensión oral**, Saricoban (1999) argumentó que escuchar es la capacidad de identificar y comprender lo que otros están transmitiendo. Con relación a la **producción oral**, se define como un proceso mental que incluye la formulación de estructuras gramaticales coherentes, pero también aspectos paralingüísticos como la pronunciación y la entonación, y extralingüísticos como el lenguaje no verbal.

Antecedentes

En el estudio de Zepeda, Abascal y López (2016) sobre aprendizaje activo, se resalta la importancia de incorporar nuevos métodos de aprendizaje y evaluación que promuevan la motivación en el adulto a la hora de adquirir nuevos conocimientos. Además, se sugiere replantear

estrategias didácticas en los procesos de enseñanza – aprendizaje y en la forma de evaluar, de forma que el aprendizaje sea agradable tanto para estudiantes como para docentes. A su vez, estas actividades promueven la aplicación de lo adquirido en la resolución de problemas reales conocidos en un determinado contexto. Por otro lado, en el estudio de Gómez, Salas y Hernández (2021), se sugiere promover en el docente el diseño de actividades a través de herramientas que permitan la constante interacción en el aula virtual y, por supuesto, su compromiso en la capacitación y formación de este aprendizaje.

En la investigación “Uso de aplicaciones móviles para el aprendizaje de una lengua Extranjera”, llevada a cabo por Sánchez, Castañeda y Londoño (2016), se evidenció que el 62% de los participantes utilizan aplicativos móviles, pero no acceden a ellos con fines educativos sino por entretenimiento, por lo que no se benefician de los recursos que estas herramientas poseen. Además, los docentes no promueven los aplicativos como apoyo de aprendizaje para llevar la enseñanza de una lengua a estadios lúdicos e interactivos que sean atractivos para el estudiante.

Por otro lado, en el estudio de Prieto (2018) donde se analizaron distintas aplicaciones, se evidencio, en primer lugar, que la gratuidad y uso de aplicaciones sin conexión es una ventaja, ya que proveen mayor cobertura. En segundo lugar, ninguna de las aplicaciones analizadas, a excepción de Busuu, clasifica o selecciona las unidades léxicas con base en el MCER y el Plan Curricular (Instituto Cervantes, 2006).

En la investigación “Diseño y evaluación de VISP, una aplicación móvil para la práctica de la competencia oral”, Ibáñez, Jordano, y Vermeulen (2016) diseñaron una aplicación donde los usuarios ven un video y luego graban un video describiéndolo. Los autores llegaron a dos conclusiones: en primer lugar, las aplicaciones deben estar contextualizadas culturalmente; en segundo lugar, este tipo de aplicación de audiodescripción de videos

tiene mejor acogida por parte de estudiantes en contextos de aprendizaje virtual.

METODOLOGÍA

El proyecto de investigación se enmarca en el paradigma socio crítico, en el cual el conocimiento se construye a través de la comprensión crítica y la acción sobre realidad (Rodríguez, 2003). De esta manera, con el diseño de AVA para el aprendizaje móvil por proyectos, se intenta transformar la experiencia actual del estudiante frente a su proceso de formación en segunda lengua, con base en la acción.

A partir de enfoque cualitativo, se implementa la investigación-acción que permite la solución de una problemática real. El alcance de esta propuesta, por ende, es evaluativo, ya que va más allá del planteamiento de un diseño y busca su desarrollo e implementación para la validación y evaluación por parte de los usuarios.

Para el desarrollo de la aplicación, se siguió el modelo del diseño instruccional ADDIE, que contiene 5 etapas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Para cada etapa, se diseñaron distintos instrumentos para evidenciar el cumplimiento de los objetivos específicos establecidos como respuesta al problema planteado.

En la siguiente tabla se describen las etapas e instrumentos diseñados de acuerdo con los objetivos de cada etapa:

Tabla 1
Etapas del modelo ADDIE e instrumentos relacionados.

Etapa en el modelo ADDIE	Instrumentos de recolección de información	Objetivo
Análisis	Encuesta de experiencias y expectativas en el uso de aplicaciones educativas	Recopilar información sobre las características y necesidades de la población, así como sus percepciones iniciales frente al aprendizaje móvil.
Diseño		Plantear una ruta de aprendizaje que incluya los objetivos a cumplir, las temáticas y las actividades a realizar. Elaborar los materiales didácticos requeridos para el AVA y organizarlos conforme a la ruta de aprendizaje dispuesta en la etapa de diseño.
Desarrollo		
Implementación	Previo a la implementación: Instrumento de Evaluación de Aplicaciones Móviles Educativas - IEAME (tipo escala)	Evaluar las características del AVA a nivel didáctico y tecnológico (pares expertos). A partir de esto se optimizará el AVA.
Evaluación	Encuesta de experiencia del usuario con la aplicación. Rúbrica de evaluación del desempeño de los estudiantes.	Conocer las opiniones y sugerencias de los estudiantes frente a la aplicación, después de su uso. Evaluar el desempeño comunicativo en el producto final del proyecto.

Los instrumentos indicados en la tabla 1, fueron revisados previamente por pares expertos para realizar los ajustes pertinentes y aplicarlos al público a quien va dirigido.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El diseño propuesto surge como respuesta a las necesidades identificadas en la población objeto, como resultado del instrumento aplicado y denominado “Encuesta de experiencias y expectativas en el uso de aplicaciones educativas” (etapa de análisis, diseño instruccional ADDIE). Esta fue aplicada a 44 estudiantes de nivel inicial de inglés (1A) de los cursos de extensión para adultos de la Universidad Nacional de Colombia.

El instrumento se compartió en un enlace de Google Forms durante la primera sesión sincrónica de clase a través de la plataforma Zoom con previa explicación de la docente.

Esta encuesta tiene 29 preguntas e inicia con un apartado de información personal seguido de cuatro secciones: 1. Experiencia en el aprendizaje del inglés; 2. Uso de aplicaciones móviles; 3. Uso de aplicaciones para aprender idiomas; y 4. Expectativas frente al uso de aplicaciones móviles educativas. A partir de su aplicación se identificaron los siguientes hallazgos, que fueron insumos para el desarrollo del AVA.

Caracterización. El 68% de los encuestados son mujeres y el 31% son hombres. Las edades de los participantes oscilan entre los 17 y los 57 años, y el 56% de los encuestados son menores de 27 años. Esto puede tener relación con los resultados sobre el nivel de escolaridad, ya que el 45.5% son bachilleres, mientras el 36.4% tiene una carrera técnica/tecnológica o de pregrado y 18.2% tiene un posgrado. Estos resultados son posibles indicadores frente a la posibilidad de un mayor nivel de familiaridad con el uso de tecnologías móviles.

Experiencias previas en el aprendizaje del inglés. La mayoría de los participantes (68.2%) afirma llevar menos de un año aprendiendo inglés. No obstante, más del 30% ha estudiado por más de un año, lo que debe considerarse a la hora de activar los conocimientos previos. Adicionalmente, la mayoría de los estudiantes tiene algún tipo de exposición a la lengua, ya sea por contacto con personas que hablan inglés, o porque consumen productos musicales o audiovisuales en inglés.

Los tipos de motivación principales son de carácter intrínseco (50%) e integrativo (36.4%), como son el gusto propio y el deseo de viajar e interactuar con otros hablantes. Por otra parte, los participantes se sienten positivos frente a su proceso de aprendizaje (4.3 puntos) y tienen un nivel moderado de ansiedad frente al uso de la lengua (3 puntos).

El 50% de los participantes prefiere la modalidad híbrida de aprendizaje, el 31.8% la

presencial, y el 18.2% la modalidad virtual.

Esto implica un reto para el desarrollo de este proyecto, ya que el curso es remoto sincrónico, es decir, no es híbrido, pues la asistencia a las sesiones del curso es obligatoria, pero tampoco es presencial o virtual. La razón principal para preferir un componente presencial es la posibilidad de interactuar con otras personas y recibir una retroalimentación más personalizada, así como el hecho de tener menos distracciones.

La razón principal para incluir un componente virtual es la libertad de tomar la clase desde cualquier lugar y el acceso permanente a la información.

Experiencias en el uso de aplicaciones de aprendizaje. La mayoría de los participantes tiene un dispositivo móvil con sistema Android o IOS y tiene acceso permanente a internet. El 34.1% de los encuestados utiliza aplicaciones móviles para el aprendizaje de otras áreas, siendo la más común aprende.org. El dispositivo favorito para utilizar estas aplicaciones es el celular.

Experiencias en uso de aplicaciones para el aprendizaje de lenguas. El 65.9% de los encuestados utilizan aplicaciones para el aprendizaje de inglés. La aplicación más común es Duolingo, y en general los encuestados se sienten satisfechos con su uso por la interactividad y facilidad de uso. Esta aplicación suele ser utilizada varias veces a la semana, por periodos menores a una hora.

Expectativas frente al uso de aplicaciones móviles de aprendizaje de lenguas. Los estudiantes manifiestan la necesidad de refuerzo de todas las competencias y habilidades del inglés (gramática, vocabulario, comprensión de lectura, producción escrita, comprensión auditiva, pronunciación y producción oral). Los puntajes más altos fueron en las habilidades de producción: 4.5 puntos para producción oral y 4.4 para producción escrita.

En cuanto se tiene en cuenta a la hora de descargar una aplicación de aprendizaje de lenguas, los estudiantes dieron una mayor importancia a la presencia de ejercicios interactivos, la retroalimentación de un experto y la integración de habilidades. El factor o componente que más iteraciones tuvo en las respuestas abiertas fue la interacción: los estudiantes quieren que las aplicaciones les permitan interactuar y conversar. También sugieren ejercicios de práctica, especialmente de pronunciación y escucha, interactividad y dinamismo, temas de actualidad, y colaboración.

Por último, se ofrecieron algunas opciones temáticas para un posible proyecto de aprendizaje utilizando una aplicación móvil. La temática que más tuvo acogida fue la de conocer y presentar la cultura de países extranjeros, seguida de la temática de entrevista laboral. Estos resultados evidencian que los estudiantes están interesados en utilizar la lengua en contextos reales a nivel cultural y profesional.

Con base en los resultados anteriores, se propuso un proyecto de aprendizaje en el que los estudiantes deben prepararse para un viaje de intercambio cultural. De esta manera, pueden integrar las dos temáticas, dado que el tema de entrevista estaría incluido en el proceso de aplicación. El abordaje se hará desde temáticas básicas de la lengua, correspondientes al nivel inicial que tienen los estudiantes. A continuación se describe esta propuesta.

Descripción del AVA: English, travel and culture

Este curso se enmarca en la metodología del aprendizaje basado en proyectos, en un nivel A1. El estudiante avanzará por una serie de etapas en las que se integra el uso de las cuatro habilidades lingüísticas (producción oral, producción escrita, comprensión oral y comprensión escrita) con los conocimientos básicos de la segunda lengua, en cuanto a la gramática, vocabulario, y pronunciación. El usuario desarrollará en cada etapa una tarea, la cual estará apoyada por recursos digitales y actividades de refuerzo, para culminar con la producción de un video que reúna todo lo aprendido de las seis etapas. El objetivo del AVA: English, travel and culture es adquirir conocimientos y habilidades básicas en lengua inglesa de una manera práctica, a través de la

preparación de un viaje de intercambio. Las etapas consideradas para el desarrollo del proyecto son las siguientes:

Tabla 2
Etapas del proyecto.

PASOS	DESCRIPCIÓN	HABILIDADES	TEMÁTICAS
			
	En esta sección se encuentra la ruta de aprendizaje del AVA, y la guía de usuario para una navegación funcional.		
	El estudiante aprenderá a brindar información personal, diligenciando el formulario de aplicación a la beca de intercambio.	En esta etapa, realizará ejercicios de comprensión escrita, comprensión oral.	Deletreo Ocupaciones Cómo diligenciar un formulario que solicita información personal.
	El estudiante se preparará para su entrevista, a través de recomendaciones dadas.	En esta etapa, realizará ejercicios de producción oral y comprensión escrita.	Preguntas básicas Tiempo verbal imperativo.
	El estudiante conocerá sobre algunas culturas y costumbres de otros países, en especial de los cuatro indicados en la convocatoria inicial.	En esta etapa, realizará ejercicios de producción oral, producción escrita y comprensión oral.	Presente simple Nationalidades.
	El estudiante identificará todos los elementos que requiere para viajar, los gastos en los que incurrirá, así como recomendaciones para su viaje.	En esta etapa, realizará ejercicios de producción oral, producción escrita, comprensión oral y comprensión escrita.	Números Vocabulario de objetos (ropa y accesorios) Adjetivos demostrativos.
	El estudiante aprenderá a redactar un correo informal con el fin de contactarse con la persona que lo recibe en el país seleccionado.	En esta etapa, realizará ejercicios de producción escrita y comprensión oral.	Hábitos y gustos Cómo escribir correos informales.
	El estudiante producirá y presentará un video tutorial de Tik Tok donde reúne y utiliza todo lo aprendido de cada etapa.	En esta etapa, realizará ejercicios de producción oral, producción escrita, comprensión oral y comprensión escrita.	Aquí se enseña a crear un video en Tik Tok como material guía para su presentación.

Para finalizar, y como parte del aprendizaje colaborativo, cada video se subirá a un grupo privado de Facebook, para compartir experiencias y reflexionar críticamente sobre ellas. Será el resultado final de este proceso formativo.

Las temáticas que se brindan en cada etapa tienen su propósito y responden a la necesidad formativa de esa fase. Por consiguiente, se encuentran contextualizadas para contribuir con el aprendizaje que lleva al estudiante al cumplimiento de su proyecto final, aplicando lo aprendido en un contexto real.

En la siguiente imagen, se muestra la estructura del AVA: English, travel and culture:

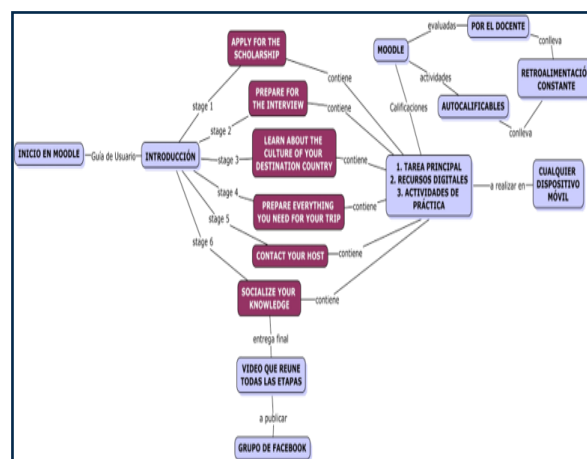


Figura 1. Estructura del AVA.

El AVA se realizó en la herramienta Articulate Storyline y se subió a la plataforma Moodle como módulos en paquete SCORM, para poder integrar distintas actividades que se pueden retroalimentar, tales como foros, ejercicios y entrega de tareas.

La mayoría de los recursos educativos digitales son producto de elaboraciones propias y en algunos casos se usan recursos ya realizados (videos de YouTube o imágenes), respetando sus derechos de autor. Inicialmente, los recursos se crearon de forma independiente en aplicaciones como Genially, Liveworksheet, H5P, Educaplay, ExeLearning, Powtoon, Screencast-o-matic, Rise 360, Wordwall, LearningApps.

Estas se organizaron en una secuencia establecida en el guion instruccional planteado, para posteriormente incorporarlas en OVAs en Articulate 360 (etapa diseño y desarrollo del modelo ADDIE). La evaluación y retroalimentación del progreso se hace a

través de ejercicios auto calificables, coevaluación entre estudiantes y rúbricas para identificar las competencias adquiridas en el producto final. De igual manera, el propósito del AVA es servir de apoyo a las clases sincrónicas o presenciales que se realicen con el docente.

Por otra parte, la aplicación antes de su implementación a los estudiantes será revisada por pares expertos quienes a través de criterios establecidos en el instrumento IEAME, evaluarán la herramienta basados en categorías didácticas como: pertinencia, calidad del contenido, adaptación y retroalimentación, motivación; y en categorías tecnológicas como: formato y diseño, usabilidad, accesibilidad, reusabilidad y cumplimiento de normas. Posteriormente, a través del resultado de la encuesta, se harán los ajustes pertinentes y se implementará la aplicación en la población objeto. El IEAME se diseñó con base en algunos instrumentos de evaluación de OVA ya existentes, como el Learning Object Review Instrument (LORI) (Adame,2015), el Instrumento de Evaluación de Recursos Educativos Digitales (IE_RED) (Conecta13, 2020) y los criterios de la Norma española UNE 71362:2020: Calidad de los materiales educativos digitales (Gobierno de España –Intef., 2020).

Una vez implementado y utilizado el AVA en un término de tiempo definido de un mes, los estudiantes lo evaluarán de acuerdo con su experiencia frente al uso de la herramienta y el desarrollo del proyecto de aprendizaje. Además, brindaran sus opiniones y sugerencias lo que permitirá identificar futuros ajustes.

Aportes del AVA, “English, travel and culture”

El AVA denominado “English, travel and culture”, como se indicaba anteriormente responde a una necesidad identificada en los estudiantes: el uso y aprendizaje de una segunda lengua en un contexto real. En este caso, el contexto evidenciado es la participación en una beca para un viaje de intercambio, en donde se encuentran además temáticas relacionadas con costumbres y tradiciones culturales.

Soportando lo anterior, algunos recursos propios ofrecen dos alternativas de formatos de acceso a la información: formato textual, para que el estudiante lea y revise el recurso, y formato

auditivo, para que el estudiante se apoye en él y escuche el texto. De esta manera, se integra la comprensión escrita con la comprensión oral, además del aprendizaje implícito de la forma como se pronuncia en el idioma inglés. Bajo esta opción, el estudiante va asimilando y comprendiendo el lenguaje de forma integral. Además, tiene la opción de escuchar y leer al mismo tiempo, o leer primero para comprender y luego escuchar cómo se pronuncia, o escuchar primero para optimizar su comprensión oral, y luego leer.

El proyecto dentro de la aplicación se organiza través de etapas o pasos en las que se encuentran la tarea de cada etapa, instrucciones a seguir, recursos digitales de apoyo y ejercicios de práctica. El estudiante puede seguir las etapas en orden cronológico o puede iniciar con la etapa de su elección, siempre y cuando vea todas las etapas dado que le sirven de fundamento para la producción del proyecto final.

De igual manera, al tratarse de una herramienta de apoyo a la clase presencial o sincrónica, el estudiante recibe retroalimentación permanente, tanto en los ejercicios que realiza, como en la coevaluación de sus compañeros y en la revisión final por parte del docente. Además, como la aplicación se aloja en Moodle, se utilizan recursos como el foro y mensajería instantánea para atender al estudiante cuando lo requiera. En este punto se resalta la autonomía que el estudiante tendrá, dado que podrá revisar las etapas y los recursos las veces que lo requiera, acompañado como siempre, de la guía del docente.

Del mismo modo, algunas temáticas propias del nivel A1 del MCER se presentan como recursos de apoyo al contexto en el que se direcciona el proyecto para que el estudiante tenga suficientes herramientas al realizar las actividades. Aunado a lo anterior, el proyecto final busca que el estudiante socialice y aplique lo aprendido en un video, que evidencie las conocimientos y habilidades comunicativas adquiridas. Aquí está usando el idioma en un contexto real, dado que se comunica con los demás a través del video, utiliza lo que aprendió y lo agrega a su experiencia previa para transformar el conocimiento. En esta parte se habla de constructivismo. Es decir, el estudiante de forma autónoma revisa y desarrolla lo contenido en la herramienta, resuelve inquietudes con su docente, busca información

adicional para producir saber a través de su proyecto, y recibe retroalimentación no solo del docente, sino de sus mismos compañeros.

Consecuentemente, el desarrollo del AVA demuestra que no importa la temática sobre la que se basa, siempre y cuando corresponda a una situación real, responda a una necesidad y sea de interés para los estudiantes. Esto quiere decir que cualquier tema real se puede aplicar al nivel de lengua a enseñar, haciendo más práctica e integral la comprensión de un idioma, dejando de lado ejercicios repetitivos y memorísticos que no son significativos si no tienen una finalidad, que es lo que ocurre actualmente con varias aplicaciones para la enseñanza de inglés.

Por otro lado, el AVA puede utilizar los recursos propios del dispositivo móvil para el desarrollo de las actividades, de manera que se puede acceder a herramientas como la grabadora de voz en tareas de producción oral, la función de captura de pantalla, y la cámara para la toma de fotografías y video para el proyecto final.

Como valor agregado, los recursos digitales diseñados se pueden adaptar a otras temáticas para el desarrollo de otros proyectos, lo que permite su reusabilidad y ajustes en caso de requerirse. Aunado a lo anterior, el AVA contará con una guía de usuario para que el estudiante ingrese sin ningún inconveniente y pueda comprender toda la navegabilidad de esta herramienta, haciendo su uso más funcional y accesible.

De esta manera, al ser recursos de diseño propio, éstos se podrán ir ajustando cuando se requiera, para optimizar su uso y tener una aplicación mucho más robusta, ya que se pretende que sea el punto de partida del complemento no solo del nivel A1, sino de los demás niveles del MCER.

CONCLUSIONES

Con base en los resultados de la encuesta inicial, se pudo concluir que los estudiantes desean encontrar algunas características que van más allá del aprendizaje de estructuras y vocabulario, que es lo que normalmente encuentran en las aplicaciones móviles de aprendizaje de lenguas. La mayoría han tenido experiencias con otras

aplicaciones, y se sienten a gusto con ellas, pero sienten que podrían encontrar más. En concreto, los estudiantes buscan una mayor interacción con pares y docentes, una retroalimentación más descriptiva, y más práctica de pronunciación y conversación, y más ejercicios de práctica. Adicionalmente, buscan temas de actualidad y situaciones que tengan relación directa con sus necesidades en el campo académico-laboral y social.

La propuesta aquí presentada responde a esa necesidad, al involucrar a los estudiantes en la solución de un problema real, de su interés, y que les aporta no sólo a su competencia comunicativa, sino a su desarrollo profesional. Por otra parte, al incluir la interacción con otros usuarios y la retroalimentación del docente durante el proceso, permite hacer el aprendizaje móvil más social. Adicionalmente, el uso de elementos multimedia, especialmente de audios y videos que acompañan los contenidos, junto con las tareas de producción, favorece la integración de las habilidades comunicativas receptoras con habilidades productivas, superando el nivel oracional que se encuentra en la mayoría de aplicaciones revisadas. De esta forma, el aprendizaje será más significativo y duradero.

Por otra parte, la metodología de ABP promueve la creatividad y la colaboración mientras el estudiante adquiere los conocimientos y habilidades de la lengua meta. Dada el uso que se le dará al AVA, como complemento de la clase sincrónica, se puede acercar al estudiante una forma más combinada de aprendizaje, de modo que en la clase sincrónica se trabajen componentes que requieren una mayor interacción y contacto con otras personas, mientras que en la aplicación se desarrollen elementos de producción y práctica individual.

El modelo propuesto, ADDIE, ha tenido amplia acogida en la enseñanza virtual. Los docentes pueden liderar distintas etapas, como el análisis, el diseño, la implementación y la evaluación. En las etapas de diseño, desarrollo e implementación se requiere la interacción con otros expertos, como ingenieros, personal administrativo y creativos, logrando un trabajo conjunto. La limitación principal de esta propuesta está dada por las dificultades que enfrenta el equipo docente para transformar el AVA diseñado en una

aplicación móvil que se pueda descargar de forma independiente en una tienda Android o Apple. Por este motivo, el curso se insertó en la plataforma Moodle para su prueba y posterior validación, antes de poder llegar al estadio de aplicación móvil en sí misma. Se espera que los estudiantes respondan de forma positiva al escenario y aporten a su mejoramiento a través de la encuesta de experiencia del usuario.

Para estudios posteriores, se sugiere la revisión de distintas plataformas de diseño de aplicaciones, de la mano de expertos en sistemas, para lograr que los contenidos puedan descargarse y visualizarse directamente desde las tiendas de los dispositivos.

Asimismo, se sugiere la participación de un equipo interdisciplinar que pueda hacer contribuciones en las distintas etapas del proyecto.

REFERENCIAS

- Belloch, C. (s.f.). Diseño instruccional. <https://www.uv.es/belloch/pedagogia/EVA4.pdf>
- Graham, Steve y Hebert, M (2011). Writing to Read: A Meta-Analysis of the Impact of Writing and Writing Instruction on Reading. *Harvard Educational Review*, 81(4), 710-744.
- Gómez, J., Álvarez, D., Hernández, V. (2021). Estudio sobre la aplicación del aprendizaje activo en entornos virtuales en educación superior: Una visión desde la perspectiva de la docencia y el aprendizaje. Fondo Editorial Universidad de Córdoba. ISBN: 978--□958--□5104--□22--□8. <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/4033>
- Gómez, S. (2021) Diseño del aprendizaje móvil y contextual: Una guía para el docente. Universidad de la Salle
- Hernández, S. Z., Mena, R. A., & Ornelas, E. L. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 12(6), 315-325.
- Ibáñez, A., Jordano, M., & Vermeulen, A. (2016). Diseño y evaluación de VISP, una aplicación móvil para la práctica de la competencia oral. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(1), 63-81. doi: <https://doi.org/10.5944/ried.19.1.14580>
- Montero, O., Aguilar, F., Toledo, G., Reyes, S., & Pacheco, D. (2017). Aplicación móvil basada en el contexto para promover el aprendizaje del idioma inglés. *ReCIBE*, 6 (2), 1-19. <http://recibe.cucei.udg.mx/index.php/ReCIBE/article/view/78/76>
- Nunan, David. (2003). *Language Teaching Methodology*. London: Prentice Hall International.
- Prieto, E. (2018). Aplicaciones móviles como herramientas para aprender vocabulario: análisis de las apps más utilizadas. *redELE: Revista Electrónica de Didáctica ELE*, (30), 5. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:a8a5165f-e635-4517-82ee-c3b094d54e16/redele-2018-30-elena-aplicaciones-moviles.pdf>
- Sánchez, M., Zumba, G., y Mora, A. (2021). Estrategias y metodologías de enseñanza para el aprendizaje activo en la Educación Superior. Editorial Tecnocientífica Americana. <https://elibro-net.hemeroteca.lasalle.edu.co/es/ereader/lasalle/190038?>
- Sánchez, J., Castañeda, A., Londoño, A. (2016). Uso de aplicaciones móviles para el aprendizaje de una lengua extranjera. Universidad de La Salle. https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/186
- Saricoban, A. (1999). The teaching of listening. *The Internet TESL Journal* 5 (12). <http://iteslj.org/Articles/Saricoban-Listening.html>