

GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS**CARTA DE AUTORIZACIÓN**

CÓDIGO	AP-BIB-FO-06	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	1 de 2
---------------	---------------------	----------------	----------	-----------------	-------------	---------------	---------------

Neiva 11/08/2016

Señores

CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

Ciudad

El (Los) suscrito(s):

Alexandra Bermeo Narváz, con C.C. No.1075269861

autora de la tesis y/o trabajo de grado titulado Creación e implementación de una aplicación móvil para fortalecer la habilidad de escucha en inglés, presentado y aprobado en el año 2016 como requisito para optar al título de Licenciada en educación básica con énfasis en humanidades lengua extranjera- inglés; autorizo al CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN de la Universidad Surcolombiana para que con fines académicos, muestre al país y el exterior la producción intelectual de la Universidad Surcolombiana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en los sitios web que administra la Universidad, en bases de datos, repositorio digital, catálogos y en otros sitios web, redes y sistemas de información nacionales e internacionales “open access” y en las redes de información con las cuales tenga convenio la Institución.

- Permita la consulta, la reproducción y préstamo a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato Cd-Rom o digital desde internet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer, dentro de los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia.
- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS**CARTA DE AUTORIZACIÓN**

CÓDIGO	AP-BIB-FO-06	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	2 de 2
---------------	---------------------	----------------	----------	-----------------	-------------	---------------	---------------

LA AUTORA:

Alexandra Bermeo
c.c. 1075269861.

GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS							
DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO							
CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	1 de 3

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO: Creación e implementación de una aplicación móvil para fortalecer la habilidad de escucha en inglés

AUTOR O AUTORES:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Bermeo Narváez	Alexandra

DIRECTOR Y CODIRECTOR TESIS:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Mosquera Cruz	José Giovanni

ASESOR (ES):

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Mosquera Cruz	José Giovanni

PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Licenciada en educación básica con énfasis en humanidades lengua extranjera- Inglés

FACULTAD: Educación

PROGRAMA O POSGRADO: Licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades lengua extranjera inglés

CIUDAD: Neiva **AÑO DE PRESENTACIÓN:** 2016 **NÚMERO DE PÁGINAS:** 58

TIPO DE ILUSTRACIONES (Marcar con una X):

Diagramas___ Fotografías___ Grabaciones en discos___ Ilustraciones en general Grabados___ Láminas___ Litografías___ Mapas___ Música impresa___ Planos___ Retratos___ Sin ilustraciones___ Tablas o Cuadros___

GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS							
DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO							
CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	2 de 3

SOFTWARE requerido y/o especializado para la lectura del documento:

MATERIAL ANEXO:

PREMIO O DISTINCIÓN (En caso de ser LAUREADAS o Meritoria):

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

Español

1. aplicación móvil
2. aprendizaje móvil
3. comprensión auditiva

Inglés

- mobile app
- m-learning
- auditive comprehension

RESUMEN DEL CONTENIDO: (Máximo 250 palabras)

Este trabajo se llevó a cabo con estudiantes del grado sexto en la Institución Educativa Nacional de Pitalito, Huila. El propósito de esta investigación fue crear una aplicación móvil para que los estudiantes fortalecieran su habilidad de escucha. Esto se debe en gran medida a la falta de comprensión cuando escuchan palabras o frases en inglés. Además el profesor pocas veces hace uso de diferentes materiales para dicho propósito. Para lograr este objetivo, los estudiantes tenían que desarrollar todas las actividades incluidas en la aplicación, la cual es muy práctica y contiene ayuda audiovisual. Este estudio está dirigido hacia el enfoque de la investigación-acción, el cual permite tener mejor en un determinado proceso. Para la recolección de datos se usaron instrumentos tales como: una observación de clase, encuesta a docente y estudiantes al igual que una entrevista a los mismos. Al igual que se llevó a cabo en tres etapas este proceso: diagnóstica, de intervención y de evaluación. En tres secciones se implementó la aplicación, lo cual permitió reflexionar acerca de los aciertos y dificultades que presentaron los estudiantes, por ejemplo, la actividad de historietas y canciones tuvo un grado de dificultad mayor. Finalmente, la realización de este proyecto investigativo me permite concluir que tuvo un impacto positivo la implementación de esta herramienta tecnológica, al igual que los motivó altamente, a pesar de algunos aspectos negativos como la mala conexión a internet y la falta de implementos de todos los estudiantes.

	GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS					
	DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO					
CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA 3 de 3

ABSTRACT: (Máximo 250 palabras)

This research work was carried out at Nacional School with sixth graders in Pitalito, Huila. The purpose of this research was to strengthen listening skill by means of a mobile app. This is because there is a lack of comprehension when they listen words or phrases in English, what is more, the teacher does not reinforce this skill. To achieve this objective, they had to develop all the activities that include the app. It is very practical and contains audiovisual aid. This research work was conducted following the Action Research approach. Instruments such as surveys, interviews, and class observation were used to gather the information. The intervention consisted in the implementation of the mobile app in three sections. As the students developed the activities of each section, the researcher did a reflection to give account on which activities were more effective in the listening exercises. The students revealed that they could understand only words but no complete phrases. Such as numbers, prepositions, parts of the body, etc. The activities that include songs and stories were kind of difficult; This research work allowed me to conclude that students were really motivated at using this technological tool, and it had a positive impact on them. However, some negative aspects took part on this, the network connection was bad and the lack of material did not let some students to work on their own.

APROBACION DE LA TESIS

Nombre Jurado: Carlos A. Muñoz Hernández

Firma: 

**CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA
FORTALECER LA HABILIDAD DE ESCUCHA EN INGLÉS**

ALEXANDRA BERMEO NARVÁEZ

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LENGUA EXTRANJERA- INGLÉS
NEIVA
2016**

**CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA
FORTALECER LA HABILIDAD DE ESCUCHA EN INGLÉS**

ALEXANDRA BERMEO NARVÁEZ

**Monografía de grado presentada como requisito parcial para optar al título
de Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades, Lengua
Extranjera- Inglés**

Asesor

José Giovanni Mosquera Cruz

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LENGUA EXTRANJERA- INGLÉS
NEIVA
2016**

HOJA DE APROBACIÓN

NOTA DE ACEPTACIÓN

PRESIDENTE DEL JURADO

JURADOS DEL PROYECTO

Neiva, Huila, julio de 2016

AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento especial a la Institución Educativa Nacional de la ciudad de Pitalito, que me abrió sus puertas para llevar a cabo este trabajo de investigación.

A mi familia, por todo su apoyo para culminar esta carrera y crecer profesionalmente.

A mi asesor de tesis, por la colaboración brindada durante la elaboración de este proyecto.

Finalmente, agradezco a mi compañero de vida, de quien surgió la idea y participó en la creación de esta gran idea innovadora.

CONTENIDO

	Pág
INTRODUCCIÓN	10
1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	12
1.1.PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	13
1.2 ANTECEDENTES.....	13
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	16
1.4.OBJETIVOS	17
1.4.1.General.....	17
1.4.2.Específicos.....	17
2. MARCO TEÓRICO	18
2.1.DISPOSITIVOS MÓVILES EN LA EDUCACIÓN.....	18
2.1.1 Iniciativa del Aprendizaje Móvil (Mobile learning.).....	20
2.2 DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE ESCUCHA EN INGLÉS.....	22
2.3 TIPO DE PROGRAMACIÓN.....	24
2.3.1 Sistemas Operativos Móviles.....	24
2.3.2 Definición del Sistema Operativo Android.....	25
3. METODOLOGÍA.....	28

3.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	28
3.1.1 Etapa diagnóstica.....	31
3.1.2 Etapa de intervención.....	32
3.1.3 Etapa de evaluación.....	32
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	33
3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	33
4. RESULTADOS.....	35
4.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	35
4.1.2 Etapa Diagnóstica.....	35
4.1.3 Etapa de intervención.....	38
4.1.4 Etapa de evaluación.....	41
5. HALLAZGOS.....	43
6. CONCLUSIONES.....	45
7. RECOMENDACIONES.....	47
BIBLIOGRAFÍA.....	48
ANEXOS.....	52

LISTA DE ANEXOS

	Pág
ANEXO A. Encuesta de entrada a estudiantes	53
ANEXO B. Encuesta de entrada a docente	54
ANEXO C. Formato de observación de clases	55
ANEXO D. Encuesta de opinión a estudiantes	56
ANEXO E. Encuesta de opinión a docente	57
ANEXO F. Secciones Numbers and nature y Emilie recognizes noises	58
ANEXO G. Fragmento código de programación	58
ANEXO H. Sección Emilie's puzzles	61
ANEXO I. Sección Singing with Emilie	63
ANEXO J. Sección Once upon a time	64

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág
Gráfica 1. Investigación acción momentos	29
Gráfica 2. El profesor se comunica en inglés para dar la clase	36
Gráfica 3. El profesor emplea diferentes actividades para practicar "listening"	37
Gráfica 4. El profesor promueve la participación en los estudiantes	37
Gráfica 5. El profesor hace uso de elementos como grabadora, computador.	38
Gráfica 6. Encuentro diferentes actividades en la cartilla para practicar "listening"	39

GLOSARIO

Aplicación móvil: Una **aplicación móvil** o **app** (en inglés) es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles y que permite al usuario efectuar una tarea concreta de cualquier tipo: profesional, de ocio, educativas, de acceso a servicios, etc. facilitando las gestiones o actividades a desarrollar.

Aprendizaje móvil: El aprendizaje móvil, también llamado en inglés “m-learning” ofrece métodos modernos de apoyo al proceso de aprendizaje mediante el uso de instrumentos móviles, tales como los ordenadores portátiles y las tabletas informáticas, los lectores MP3, los teléfonos inteligentes (smartphones) y los teléfonos móviles

Dispositivos móviles: Los dispositivos móviles son aparatos de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, diseñados específicamente para una función, pero que pueden llevar a cabo otras funciones más generales.

Emikids: aplicación móvil diseñada para fortalecer la habilidad de escucha en inglés.

Sistema operativo: Conjunto de órdenes y programas que controlan los procesos básicos de una computadora y permiten el funcionamiento de otros programas

Duolingo: Es una aplicación cuyo objetivo es ayudarnos a aprender idiomas de una forma sencilla y agradable.

INTRODUCCIÓN

La presente monografía de grado denominada Creación e implementación de una aplicación móvil para fortalecer la habilidad de escucha en inglés, tiene como propósito inicial enfocarse en la habilidad de escucha en este idioma haciendo énfasis en la capacidad del estudiante para distinguir sonidos y palabras para su debida interpretación y contextualización.

Por otra parte, se pretende que el estudiante incremente su competencia lingüística haciendo uso de los recursos que ofrece la tecnología actual para reforzar sus conocimientos del idioma inglés en un ambiente de aprendizaje diferente al tradicional. El aprendizaje móvil o mobile learning por su nombre en inglés es una “escuela en el bolsillo”¹ esto debido a la facilidad de acceder a contenidos desde cualquier momento o lugar y así construir conocimientos, y desarrollar habilidades de forma autónoma.

El propósito que dio a lugar con la presente monografía, se debe a falta de comprensión auditiva de los estudiantes cuando se implementan los audios, y se pretende que la mayoría de los niños tenga la capacidad de apreciar e identificar palabras ya aprendidas por ellos. No obstante, muy pocos estudiantes comprenden lo que están escuchando.

De esta manera, se elaboró un diagnóstico en el cual se determinó la necesidad de buscar estrategias para dar solución a estos impedimentos de los estudiantes a la hora de percibir palabras y sonidos dando como resultado la creación e implementación de esta aplicación móvil llamada *Emikids* la cual pueden descargar en la <<tienda de aplicaciones>> (servicio creado que permite a los usuarios buscar y descargar aplicaciones informáticas, estas pueden ser

¹ Fumero Reverón, en telos, 2010, el Mobile Learning

compradas o gratuitas)² y en la que van a encontrar diversos ejercicios y actividades encaminadas a fortalecer la capacidad de educar el oído y así mismo dar respuestas efectivas a los mismos. En Emikids se incluyen historietas, diferenciar sonidos, completar espacios, entre otros.

Esto debido a que el uso de computadores y otros dispositivos abren muchas posibilidades para la educación y enseñanza acelerando el proceso cognitivo y la formación y desarrollo de habilidades que permiten el auto-aprendizaje del estudiante además de que pueden constituir un factor motivacional.

Desde luego, la manera en que *Emikids* ayuda de forma efectiva a desarrollar la habilidad de escucha y en sí a fortalecer el aprendizaje del inglés se basa en su diseño sencillo que va desde sus imágenes o aprendizaje visual que son de gran ayuda para el usuario o estudiante cuando de aprender vocabulario se trata y los sonidos creados con voz natural que pueden ser percibidos más claramente, enfocados en 5 secciones con diferentes temas de acuerdo con el nivel de los estudiantes.

Sin dejar de lado el rol del maestro, quien con la inclusión de las nuevas tecnologías en la enseñanza, tiene a su disposición una larga amalgama de recursos multimedia pero que posee la gran responsabilidad cuando de manejar estos recursos se trata, puesto que no se trata de reemplazar las clases haciendo uso permanente de ellos sino como una ayuda para construir nuevo aprendizaje y reforzar el que ya existe en los estudiantes.

² Santiago, Raul et al. (2015). *Mobile learning: nuevas realidades en el aula*. Grupo Océano. pp. 8-26-27, 22-29. ISBN 9788449451454.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Los docentes del área de inglés de la institución educativa donde se realizó el estudio hacen poco uso de las TIC, ya sea por falta de entrenamiento y adaptación en el manejo de las mismas, o porque siguen un plan de estudios en el que evidentemente no se incluyen actividades con propósitos tecnológicos, además de incluir la habilidad de escucha.

Por lo anterior, se evidencia una brecha entre estudiantes y docentes en la cual, mientras los maestros siguen empleando los métodos tradicionales (memorizar, repetición, etc.), los estudiantes poseen una gran capacidad de aprendizaje, y qué mejor método que empleando los recursos tecnológicos, satisfaciendo de esta manera su interés por explorar el mundo de la tecnología.

Ahora, si bien la institución educativa cuenta con materiales tales como: grabadora, televisores y tabletas con uso exclusivo en la sala de informática, la problemática se centra en que dichos medios son utilizados de manera ocasional por los docentes, y en sí, cuando los estudiantes enfrentan cierto ejercicio de escucha, pocos estudiantes logran comprender lo que están escuchando. Esto puede ser debido a la falta de entrenamiento en esta habilidad.

Por otra parte, se tiene que la metodología de aprendizaje a los grados sextos y séptimos de bachillerato, se basa en su mayoría en la gramática, pues solo los estudiantes que tienen accesibilidad a dichos recursos en mencionados, son para

los grados octavo, noveno, décimo y once en el laboratorio de inglés, excluyendo así a los de menor grado, lo que conlleva a una deficiencia en la comprensión auditiva del estudiantado.

En este orden de ideas, el interrogante a plantear es el siguiente: ¿Cuál es el efecto de la implementación de una aplicación móvil para fortalecer la habilidad de escucha en inglés de los estudiantes de grado sexto?

1.2 ANTECEDENTES

La aparición del internet y los avances tecnológicos han traído un gran cambio en la sociedad, permitiendo a las personas tener fácil acceso a la información y facilitar la comunicación entre los individuos desde cualquier lugar del planeta. Y con esto, el mercado de las distintas aplicaciones móviles para distintas utilidades, se acrecenta en su demanda.

Por lo anterior, se implementaron aplicaciones móviles para promover la educación con el fin de estimular la enseñanza y aprendizaje en una determinada área. No obstante, se registran pocos proyectos investigativos en instituciones educativas encaminados a emplear estas aplicaciones como métodos para ayudar en el aprendizaje de los estudiantes.

Actualmente, existen aplicaciones para aprender inglés. Entre las más conocidas están *Babbel*, creada desde el 2008 y que cuenta con millones de usuarios tanto de su aplicación como de su portal de internet; y *Duolingo*, que posee un objetivo similar: ayudar al usuario a dominar un nuevo idioma; ofreciendo plataformas de evidente eficacia para el aprendizaje lingüístico.

La aplicación *Babbel* ofrece acceso a varios idiomas e incluye diálogos interactivos, modelos de oraciones, ejercicios de escritura y reconocimiento de voz. No está orientada al juego, como *Duolingo*, pero ofrece un acercamiento interesante para aprender otros idiomas, ya que podemos practicar vocabulario y estructuras en todo momento y desde la comodidad de un dispositivo celular o tableta.

Por su parte, *Duolingo* funciona como un juego donde al errar en una respuesta se pierden puntos que son equivalentes a unos corazones, que mientras se mantengan intactos permiten culminar un nivel³. Hay distintas modalidades que utiliza esta aplicación para avanzar en los distintos niveles. Una es utilizando interrogantes cuyas respuestas pueden ser descifrando el contenido de una imagen y su traducción en otro idioma, o responder verbalmente de manera acertada y descifrar y transcribir el contenido de una nota de voz.

Las aplicaciones mencionadas son de las más conocidas por los usuarios, sin embargo existen muchas más. A diferencia de estas, la aplicación a implementar denominada *Emikids*⁴ está enfocada principalmente a la comprensión de sonidos y palabras pero de igual manera su contenido sencillo y atractivo pueden permitir la atracción de muchos usuarios especialmente estudiantes entre 9 y 11 años, y de tal manera que su enfoque es distinto a las de aplicaciones móviles antes mencionadas donde cualquier usuario puede acceder a su contenido, ya sea para orientarla a la educación o por mero ocio.

Por su parte, la inclusión de las TIC en la educación ha sido objeto de estudio en algunas experiencias investigativas en diversas partes del mundo y a pesar de que no se menciona directamente en el título se relaciona con esta propuesta investigativa ya que se puede estar haciendo referencia a un dispositivo muy

³ (<http://andro4all.com/2014/01/aprender-idiomas-android>, s.f.)

⁴ [archivo/DemikidsDark/](#)

distinto a lo que tradicionalmente se entiende por computadora pues podría llevarse a cabo, por ejemplo, con un teléfono móvil o una computadora ultra-portátil, con capacidad de operar en red mediante una comunicación inalámbrica y con cada vez más prestaciones, facilidades y rendimiento.⁵

Por otro lado, un estudio anterior desarrollado por Galvis (2011), y relacionado con la presente investigación, abarca un proyecto de tipo cualitativo que tomó lugar en un centro de enseñanza del inglés en Colombia, teniendo como objetivo la implementación de las TIC en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Como actividades, utilizaron modificaciones curriculares que llevaron al uso del correo electrónico, foros de discusiones y aplicaciones de mensajería instantánea; y la metodología fue por proyectos de aula. Para el plan se tomó como población dos clases de inglés del centro de enseñanza. Los resultados fueron el “replantear el rol de los docentes en las instituciones para contribuir en la inclusión de las TIC cuando estas han sido excluidas curricularmente”. De la misma manera, las deducciones sugieren que algunos participantes preferían usar la tecnología y comunicarse por medios electrónicos en lengua extranjera en lugar de sostener conversaciones frente a frente con los compañeros de clase.

Este trabajo fue de gran interés, pues su enfoque principal no radica en la comprensión de escucha pero sí en la inserción de las TIC en la enseñanza del inglés.

Finalmente como conclusiones se descubre que el uso de estas herramientas tecnológicas hace ver el aprendizaje más motivante, se logra un aprendizaje significativo y consecuentemente prospera la educación.

⁵ Malbernat, Lucía Rosario (2010). «Tecnologías educativas e innovación en la Universidad». *LaCapitalmdp.com*.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Uno de los grandes objetivos de la educación en Colombia es formar estudiantes competitivos y capaces de comunicarse en un segundo idioma de gran importancia como el inglés. Actualmente se está tratando de incluir las nuevas tecnologías en el aula para contribuir a lo mencionado y facilitar el aprendizaje. Por tanto, este proyecto pretende implementar una aplicación móvil para fortalecer la habilidad de escucha, además de que existen pocas enfocadas en esta habilidad.

Esta idea surgió a raíz de que en las clases rara vez se realizan ejercicios para practicar la habilidad de escucha, que resulta muchas veces dificultosa para los estudiantes; además de que el acceso a los recursos tecnológicos es limitado. Entonces, se vio la necesidad de desarrollar esta aplicación móvil para contribuir en ese vacío y de esta manera ayudar a solucionar una parte del problema.

Por otro lado, se aspira a crear nuevos y divertidos ambientes de aprendizaje para mejorar la habilidad de escucha por medio de una aplicación móvil, la cual incluye contenido práctico. Además, contiene estimulación visual que permite una mejor comprensión del lenguaje hablado y escrito.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 General

Determinar el efecto de la aplicación móvil “*Emikids*” para el fortalecimiento de la habilidad de escucha en inglés en los estudiantes del grado sexto.

1.4.2 Específicos

- Desarrollar una herramienta tecnológica para retener palabras o frases con ayuda audiovisual.
- Conocer las percepciones de los estudiantes y el docente frente al uso de esta recursos tecnológicos herramienta tecnológica.
- Motivar al estudiante al aprendizaje autónomo para el fortalecimiento de la su habilidad de escucha.

2. MARCO TEÓRICO

A continuación se desarrollan algunos planteamientos teóricos en los que se fundamenta este trabajo de investigación, en el cual se incluyen aspectos tecnológicos y metodológicos tales como las aplicaciones móviles en la educación, el lenguaje técnico de programación, la habilidad de escucha en inglés y el aprendizaje móvil (mobile learning).

2.1 DISPOSITIVOS MÓVILES EN LA EDUCACIÓN

La incorporación de la tecnología en la educación ha prosperado en los últimos años. Debido a esto los colegios e instituciones deben reconocer el nuevo perfil de los estudiantes como resultado de la inmersión de una sociedad en constantes cambios tecnológicos.

Los estudiantes de hoy buscan aplicar nuevas herramientas tecnológicas y generar procesos dinámicos dentro y fuera del salón.⁶ En este contexto, ha surgido la necesidad de las escuelas que buscan innovadoras tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como plataformas virtuales para la gestión del aprendizaje, o los sistemas y dispositivos de procesamiento, generación y transmisión de la información, para dar respuesta a las necesidades de la población estudiantil. Sin embargo, el uso de esta tecnología sólo está dirigida a instruirse en el idioma inglés que se considera importante para ser adquirida desde la niñez, siendo el propósito de este proyecto.

⁶ Artículo, LAS TIC COMO HERRAMIENTAS DE ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA DE LA REGIÓN DOS, Grupo FUTURO, Facultad de Educación Universidad de Pamplona Pamplona, Colombia

Así mismo, como lo afirma Arteaga (2007) “el aprendizaje del inglés está dentro del plan de estudios para los niveles de educación básica; sin embargo, parece que el esfuerzo de incorporar este lenguaje desde una etapa temprana de la formación del estudiante no ha sido suficiente para mostrar resultados”.⁷ Esto sucede de igual manera en algunas instituciones educativas de Colombia, por lo que se deben fijar y proponer estrategias para lograr una mejora en el aprendizaje del inglés del niño. Una de las razones por las que sucede este fenómeno según Prato y Mendoza (2006), puede ser debido a que “la enseñanza en la que se ve un estudiante pasivo, asume que todos los estudiantes tengan las mismas necesidades de aprendizaje, cuando en realidad aprenden a un ritmo diverso y un único método no es igualmente apropiado para todos ni consigue los mismos resultados.”⁸

Como se ha mencionado antes, la aplicación no está destinada a sustituir la enseñanza impartida por los profesores, sino que es sólo un complemento para los estudiantes para explorar diferentes formas de aprender. Siendo métodos que pueden ser significativos, ya que tienen la oportunidad de aprender por sí mismos, además la mayoría de ellos tienen acceso a esos dispositivos y el uso de estos es cada vez más frecuente.

Por otro lado, algunos autores dicen que el aprendizaje en línea permite la interactividad y promueve la motivación, la eficiencia y la mejora de los conocimientos en un entorno flexible. Por lo tanto, “las tecnologías que se utilizan con mayor frecuencia en los niveles educativos son el como ordenador, correo electrónico e Internet, y su aplicación puede ser tan variada sea posible bajo las

⁷ Arteaga L., Carlos, *Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés en la Universidad Autónoma de Aguascalientes*, 2007, p. 69.

⁸ Prato y Mendoza, 2006, *Opinión, conocimiento y uso de portales web para la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. Recuperado el 30 de noviembre de 2009 de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/823/82330104.pdf>

circunstancias de cada campus."⁹ No obstante, hay instituciones que no cuentan con suficiente material para los estudiantes y es por esta razón que el aprendizaje móvil se considera flexible ya que el estudiante puede construir su propio conocimiento en un determinado tiempo y espacio además de practicar fuera de clase y reactivar su autoaprendizaje.

Pero cuando de aprendizaje móvil se trata, es decir, la manera en que dispositivos móviles se han introducido en la educación ya sea para manejar información digital o para facilitar la movilidad del usuario, se creó un término conocido como "m learning," o aprendizaje móvil en español, con el fin de impulsar y mejorar los procesos de aprendizaje por medio de estos aparatos.

2.1.1 Iniciativa del Aprendizaje Móvil o Mobile Learning. Los dispositivos móviles se han convertido en herramientas comunes, que ofrecen una gran cantidad de contenidos que se pueden incluir en la enseñanza y el aprendizaje, por lo tanto los estudiantes son capaces de contribuir más activamente al desarrollo de innovadores usos educativos de la tecnología.

"..Mlearning, es la adquisición de cualquier conocimiento y habilidades mediante el uso de la tecnología en cualquier momento y lugar."¹⁰

De acuerdo con esto, se puede afirmar la accesibilidad que se tiene para con estos recursos y de la misma manera sin importar el tiempo ni el lugar, se puede acceder a contenidos obteniendo un mayor provecho del tiempo disponible. No obstante, en cuanto a la práctica pedagógica y la manera en que el docente desee hacer uso de esta aplicación móvil se debe tener en cuenta su criterio ya que a

⁹Arteaga L., Carlos, Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés en la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2007,

¹⁰ Carolina Izarra (2010) MOBILE LEARNING. Disponible en: <https://carolinaizarra.wordpress.com/81-2/>

pesar de que este método ofrece flexibilidad, va a ser aplicado en un salón de clases cuyo tiempo puede limitarse.

Por otro lado, el modelo educativo basado en el uso de dispositivos móviles se ha desarrollado desde hace varios años, sustentado en diferentes modelos de aprendizaje. En el caso del modelo de Shepherd (2001), quien define tres usos del m-Learning:

1º El primero de ellos es como ayuda en la fase preparatoria, antes del aprendizaje utilizando los diagnósticos, al tomar en cuenta que se pueden crear evaluaciones de diagnóstico y de esta manera conocer el estado inicial del alumno.

2º El segundo lo define como un método de apoyo al estudiante (en diferentes niveles del sistema educativo) como preparación para los exámenes y para repasar conocimientos, limitándolo únicamente al despliegue de contenido y siendo un repositorio de información.

3º El tercero lo define como práctica del aprendizaje, como aplicación a problemas del mundo real.¹¹

Desde una perspectiva pedagógica el m-Learning se presenta como un apoyo a los procesos educativos de carácter móvil, que necesiten de alta interactividad en el proceso de aprendizaje, con integración de contenidos y ubicuidad en actividades de aprendizaje.¹² Es por esto que al crear esta aplicación móvil se pensó en la interactividad que puede rodear a docentes y estudiantes para

¹¹ Shepherd, C. (2001). M is for Maybe. Última visita: 18-01-10. Disponible en: <http://www.americlearningmedia.com/edicion-009/105-analisis/665-dispositivos-moviles-en-la-educacion>

¹² Chen, Y.; Kao, T.; Sheu, J. y Chiang, Y. (2002). A Mobile S-Aid-B Bird-Watching Learning System. In M. Milrad, H. U. Hoppe and Kinshuk (Eds), IEEE I Wo on Wir and Mobile Technologies in Education (pp 15-22). Los Alamitos, USA: IEEE Computer Society

presentar información adecuada y permitir que el aprendizaje sea más vivencial y atractivo para el alumno.

Entre las principales ventajas que tienen los dispositivos móviles, respecto de los dispositivos de escritorio, está su portabilidad (dada por el tamaño y peso del dispositivo), autonomía (dada por la duración de la batería y la no indispensable necesidad de conectividad), ubicuidad y costo. Las aplicaciones en m-Learning permiten capturar pensamientos e ideas en el momento que se presentan, al brindar nuevas alternativas para dar clases y aprender, es aquí donde se aprovecha el contexto donde se encuentra el alumno de m-Learning.¹³

Consecuentemente, se van a aprovechar los espacios brindados por el docente para descubrir qué hay detrás de un contenido desarrollado especialmente para facilitar el estudio, fomentar la participación, generar conocimiento colectivo, construir conocimientos, y lo más importante para desarrollar la habilidad de la escucha; debido a que es una alternativa innovadora y capaz de crear un cambio en la relación a la manera en que las personas aprenden y de esta manera mostrar a la sociedad su satisfacción de haber aprendido por medio de recursos tecnológicos.

2.2 DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE ESCUCHA

La problemática abordada en este trabajo se enfoca en la escasez de comprensión de los estudiantes a la hora de escuchar el idioma inglés. Por lo tanto, debe enseñarse de una forma estratégica y práctica para extraer el mayor beneficio en los estudiantes.

¹³ Hellers, N. (2004). Aprendizaje portátil, la revolución que se viene. E-learning América Latina. Última visita: 18-01-10.

Sin embargo, en la mayoría de las aulas la implementación de actividades variadas en el desarrollo de la habilidad de escucha se limita a ejercicios de preguntas y respuestas, las actividades del libro del estudiante y en pocas ocasiones más dinámicos que permitan la comprensión del estudiante tales como canciones, videos o tareas de audición. Por ejemplo, al implementar canciones es importante seguir criterios para la selección de estas, como el tipo de canción, la cual puede ser muy o poco comprensible; y la melodía, pero que van a incrementar la motivación y garantizar logros en la audición.

De acuerdo a esta información, la importancia de fortalecer la habilidad de escucha ya que “el sistema nacional de enseñanza plantea desde sus objetivos formativos, la necesidad de desarrollar en los estudiantes habilidades esenciales en lengua extranjera con el fin de que comprendan información transmitida en idioma Inglés, y puedan expresarse de forma sencilla acerca de su actividad laboral, así como familiarizarse con elementos de la cultura de los pueblos de habla inglesa y de la cultura universal en general.”¹⁴

Sumado a esto, se pretende que los educandos posean un mínimo de comprensión con el fin de poder comunicarse en el entorno que los rodea y, si se presenta la oportunidad de visitar un país de habla inglesa, poder desenvolverse con más facilidad. A pesar de que se puede generar un cambio, no se pretende que el estudiante domine el idioma en un alto nivel ya que el contenido de esta aplicación móvil es muy básico especialmente para niños o personas que están empezando a conocer el idioma.

¹⁴ Gómez, G., Juan Carlos M. Coll. Cuadernos de educación y desarrollo. Vol 3, N° 27 (mayo 2011). Disponible en: <http://www.eumed.net/rev/ced/27/rlhp.htm>

La idea también es mostrar cómo el contenido en su mayoría de audición de esta aplicación móvil puede ser ampliada para incluir una oportunidad de trabajar con la gramática, una oportunidad de oratoria interactiva así como una oportunidad de ampliar el conocimiento léxico, coloquial e idiomático del idioma inglés.

2.3 TIPO DE PROGRAMACIÓN Y SISTEMA OPERATIVO

2.3.1 Sistemas Operativos de Móviles. Un sistema operativo móvil o SO móvil es un sistema operativo que controla un dispositivo móvil al igual que las computadoras utilizan Windows o Linux entre otros. Sin embargo, los sistemas operativos móviles son mucho más simples y están más orientados a la conectividad inalámbrica, los formatos multimedia para móviles y las diferentes maneras de introducir información en ellos.¹⁵

Se empleó esta técnica para crear la aplicación móvil ya que es una de las formas más sencillas y utilizadas actualmente para crear programas y controlar los dispositivos tales como estas aplicaciones móviles en las que se puede acceder a cualquier tipo de información creada por desarrolladores o programadores que hacen posible este prototipo de comunicación entre los usuarios y los dispositivos , dejando atrás el uso de portales web que igualmente se creaban de una manera sencilla pero que ya es algo obsoleto.

Existen varios sistemas operativos pero el más usado y en el que se apoyó para hacer esta aplicación es *Android*, ya que una gran cantidad de usuarios lo manejan debido a su flexibilidad y facilidad para utilizar sus servicios. Ya que de acuerdo con Lisa Mahapatra (2013), “hoy en día, Android se ejecuta en un 43 por ciento de todos los teléfonos inteligentes del mundo, mientras que iOS de Apple

¹⁵ Sistema operativo móvil [Citado el: 12 de septiembre del 2012.]
http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo_m%C3%B3vil

(por no mencionar otros) todavía se ejecuta en uno de cada cinco teléfonos inteligentes.”¹⁶

2.3.2 Definición del Sistema Operativo Android. Android es un sistema operativo móvil basado en Linux, que junto con aplicaciones middleware está enfocado para ser utilizado en dispositivos móviles como teléfonos inteligentes, tabletas, etc. Es desarrollado por la Open Handset Alliance², la cual es liderada por Google.¹⁷

Esta aplicación fue desarrollada en el lenguaje de programación Java, y se escogió dicho lenguaje porque se quería realizar una aplicación portable, para una gran cantidad de usuarios que manejen este sistema operativo Android. Además, porque es un lenguaje práctico y ofrece muchas facilidades a la hora de desarrollar el código, además se encuentra soporte técnico en la web y se encuentra de forma gratuita. El diseño del aplicativo móvil está proyectado para que lo usen los alumnos de grado sexto en una institución educativa del Huila. No obstante, de tener resultados favorables se espera implementar el proyecto para el uso de todos los alumnos de otros colegios o instituciones educativas, incluso para usuarios que deseen emplearla por ocio.

La programación para Android se puede hacer en varios lenguajes, en este caso el que se usó fue Java; ya que es la forma nativa de programar de este sistema operativo.

Para el desarrollo de la aplicación se necesitó:

¹⁶ Mahapatra, Lisa (11 de noviembre de 2013). «[Android Vs. iOS: What's The Most Popular Mobile Operating System In Your Country?](#)». Consultado el 30 de enero de 2014.

¹⁷ García Padilla Rubén, Aplicación Android para Supermercados, Tesis de Titulación en Ingeniería Informática Técnica de Gestión, Facultad de Informática de Barcelona, Barcelona-España, 2011

- Tener Conocimiento del lenguaje de programación para Android y su entorno de desarrollo (Android Studio), investigación sobre este sistema operativo, y características de programación.
- Realizar el diseño de la aplicación, se presenta las pantallas de diseño del producto, el menú principal y las múltiples las opciones que presenta y diagrama de actividades.

En cuanto al diseño y desarrollo de una aplicación, según Cuello y Vittone (2013)¹⁸, se puede estructurar en 5 etapas:

- Conceptualización:** La aplicación parte de una idea que permita cubrir una necesidad o facilitar una actividad en el mundo real de un determinado sector de población en función de sus necesidades y problemas, en este caso el de desarrollar la habilidad de escucha en inglés de la población en mención.
- Definición:** Determinada la posibilidad de acometer el proyecto, diseñador/es y desarrollador/es proceden a definir las funcionalidades de la App en consonancia con el perfil de los usuarios y las especificaciones técnicas, para esta parte se tuvo en cuenta la dimensión del teléfono celular, complejidad del diseño y la programación de la misma.
- Diseño:** En esta etapa se materializan los aspectos de la etapa anterior, finalmente el diseño irá guardado en archivos y pantallas separados para añadir el código de programación. Los sistemas operativos permiten interactuar con el usuario presentando en la pantalla los elementos

¹⁸ Cuello y Vittone (2013). No consta, ed. *Diseñando apps para móviles (ebook)*. p. 26-27. 29 y 30. 34, 53-63 y ss.185-347. ISBN 978-84-616-4933-4.

necesarios para ello de forma distinta, lo cual debe tenerse en consideración por parte de los diseñadores¹⁹ (ver Anexo F).

- d. **Desarrollo:** El programador, en función del tipo de App diseñada se encarga de dar vida a los diseños y crear la estructura sobre la cual se apoyará el funcionamiento de la aplicación, creando el código funcional mediante un lenguaje de programación (ver Anexo G).

- e. **Publicación:** Una aplicación se publica tras un período de pruebas, su correcto y estable funcionamiento, sin errores de usabilidad y diseño, y cumpliendo las políticas y requerimientos de la tienda. Para *Emikids* su periodo de prueba fue de una semana presentando algunos inconvenientes que finalmente se solucionaron para proceder a su uso.

¹⁹ *Ibíd.*

3. METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Este estudio se desarrolló teniendo en cuenta los parámetros del tipo de investigación llamado investigación-acción, la cual, según Jiménez, Luna y Marín, es una forma de comprender los procesos que se desarrollan en el aula de clases y una herramienta potencial para los docentes que les puede permitir ligar la teoría con la práctica²⁰. Así mismo, Bailey, citada por Farrel,²¹ describe la investigación-acción como un enfoque que le permite a los docentes recolectar e interpretar información, lo cual conlleva un ciclo repetido de procedimientos. Farrel²², sugiere a los profesores tener en cuenta los siguientes pasos cuando vayan a adelantar un estudio bajo este enfoque investigativo: (a) identificar un evento que amerite investigar, (b) buscar fundamentación teórica relacionada con este aspecto y definir las preguntas de investigación para delimitar el tema, (c) definir datos que necesita recolectar y la forma de hacerlo, (d) recolectar, analizar e interpretar la información recopilada, y desarrollar, implementar y monitorear un plan de acción.

Este proyecto en particular apunta hacia el tipo de investigación mencionado dado que con base en una fundamentación teórica y con el análisis y conocimiento de la práctica pedagógica se busca mejorar la misma a través de una intervención que será evaluada con base en el análisis de información obtenida de la administración de diferentes instrumentos.

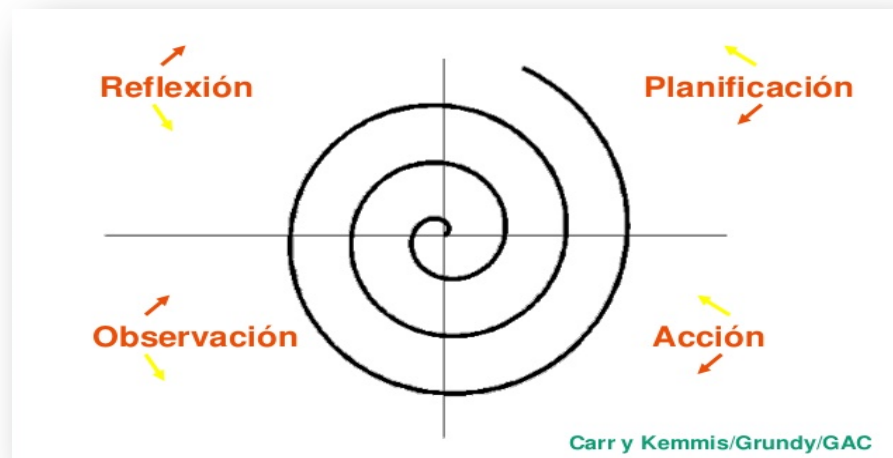
²⁰ JIMÉNEZ, S., LUNA, M., y MARÍN DE OTÁLORA, M. action research guide. COFE, series. London: Thames Valley University, 1993.

²¹ FARREL, Th. Reflective practice in the profesional development of teachers of adult english language learners. Ontario: Brock University.

²² Ibid.

Por su parte, Kemmis y McTaggart²³, sostienen que la investigación acción se presenta como una metodología de investigación orientada hacia el cambio educativo y se caracteriza entre otras cuestiones por ser un proceso que: (i) Se construye desde y para la práctica, (ii) pretende mejorar la práctica a través de su transformación, al mismo tiempo que procura comprenderla, (iii) demanda la participación de los sujetos en la mejora de sus propias prácticas, (iv) exige una actuación grupal por la que los sujetos implicados colaboran coordinadamente en todas las fases del proceso de investigación, (v) implica la realización de análisis crítico de las situaciones y (vi) se configura como una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión. Aquí un esquema de cómo lo plantean:

Gráfica 1 Momentos de la investigación acción



Fuente: Carr y Kemmis/grundy/GAC

Con base en estos pasos se puso en marcha este plan de investigación los cuales coinciden con lo que se pretende obtener al implementar esta aplicación móvil, como partir de una idea en general que fue la de mejorar la habilidad de escucha

²³ CARR, W. & KEMMIS, S. (1988). Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado. Barcelona: Martínez Roca.

en dichos estudiantes, elaborar un análisis de la situación problema, diseñar acciones y ejecutarlo.

Finalmente, se proyecta para obtener evidencias con el fin de alcanzar resultados positivos, o de prever limitaciones para próximos proyectos y realizar mejoras que pueden permitir una eficacia en la práctica educativa. Además de la transformación de la conciencia de las personas participantes, y por qué no, una renovación del sistema educativo el cual se introduce en el mundo tecnológico, que ofrece muchos beneficios para la educación y enseñanza de muchos niños.

Por otro lado se tiene este tipo de investigación como cualitativa, ya que busca comprender los problemas sociales y responder a sus constantes cambios²⁴. Con esta finalidad la ciencia debe valerse exclusivamente de la observación directa, de la comprobación y la experiencia. El conocimiento debe fundarse en el análisis de los hechos reales, de los cuales debe realizarse una descripción lo más neutra, objetiva y lo más completa posible²⁵.

La información presentada aquí no es para medirse numéricamente pero sí para interpretarse y determinar la perspectiva de los actores es decir los estudiantes o usuarios, incluyendo al docente y a los creadores directos de la aplicación móvil.

Por su parte, Taylor y Bodgan ²⁶consideran, en un sentido amplio, la investigación cualitativa como aquella que produce datos descriptivos, las propias palabras de las personas habladas o escritas y la conducta observable; estas consideraciones se van a ver reflejadas en las técnicas e instrumentos de recolección de datos, las cuales se van a usar para determinar percepciones, conocimientos y apreciaciones de los estudiantes y del docente en este proceso; como por ejemplo la observación directa que permite evidenciar aspectos y actitudes de la clase en

²⁴ Explorable.com (Nov 3, 2009). Investigación Cuantitativa y Cualitativa. Apr 26, 2016 Obtenido de Explorable.com: <https://explorable.com/es/investigacion-cuantitativa-y-cualitativa>

²⁵ RODRIGUEZ y BONILLA, 1997:83.

²⁶ Taylor y Bodgan (1986:20)

relación a la habilidad de escucha, igualmente las encuestas y entrevistas donde se informa detalladamente reacciones, reflexiones sobre estas acciones las cuales sirven como base para una próxima planeación de un proyecto de investigación.

Consecuentemente, esta clase de investigación, que se lleva a cabo en relación con objetos de estudio para los cuales se cuenta con poca información, no puede aportar desde luego, conclusiones definitivas ni generalizables, pero sí permite definir más concretamente el problema de investigación, derivar hipótesis, conocer las variables relevantes²⁷, además de proporcionar la información necesaria para aproximarse al tema con mayor conocimiento en un estudio posterior.

Este proyecto se llevó a cabo en tres etapas: etapa diagnóstica, etapa de intervención y etapa de evaluación.

3.1.2 Etapa Diagnóstica. Esta etapa consta de una (1) observación de la clase de inglés de la población en mención, cuyo objetivo es conocer aspectos relacionados con la habilidad de la escucha y su desarrollo en esta clase; ya sea la actitud de los estudiantes, la participación, uso de la lengua tanto de estudiantes como el docente y en suma los recursos tecnológicos que se usen para tal propósito (ver Anexo A). Por otro lado, se realizaron las encuestas dirigidas a las dos partes, es decir, docentes y estudiantes con un fin similar al de la observación pero de manera escrita (ver Anexo B y C).

²⁷ <http://gerenciafinancieragrupo5.blogspot.com.co/p/contenido.html>

3.1.3 Etapa de intervención. Consiste en la implementación de la aplicación móvil *Emikids*, en un tiempo considerado de tres sesiones, donde el primer objetivo fue proceder a descargarla ya sea desde sus tabletas o celulares para luego conocer e interactuar con su contenido.

Inicialmente se da a conocer a los estudiantes las cinco secciones con las que cuenta la aplicación. Seguido de la ejecución de la misma de manera interactiva en la que la autora de este proyecto guía a los estudiantes, explica y espera a que ellos den sus pertenecientes respuestas de cada actividad que viene incluida en las cinco secciones.

3.1.4 Etapa de evaluación. Esta etapa se desarrolló por medio de una entrevista en las cuales se da a conocer opiniones, apreciaciones y percepciones de los estudiantes y el docente después de haber interactuado con la aplicación móvil (ver Anexos D y E)

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población. La población de este proyecto estuvo conformada por los estudiantes de una institución educativa pública del Departamento del Huila.

Muestra. La muestra de este estudio estuvo constituida por 41 estudiantes del grado sexto cuyas edades varían entre los 10 y 12 años.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Observación Directa. La observación directa es así cuando el investigador se pone en contacto personalmente con el hecho o fenómeno que trata de investigar, como en este caso que además no se necesitan elementos técnicos especiales sino únicamente hacer presencia y observar. Se realizó una (1) observación correspondiente a la etapa diagnóstica.

Encuesta. La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador.²⁸ Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los participantes, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario. Se trata de un cuestionario impersonal ya que no lleva el nombre ni otra identificación de la persona que lo responde, ya que no interesan esos datos. Es una técnica que se utilizó al igual que la entrevista debido a que en los dos casos se trata de obtener datos de personas que tienen alguna relación con el problema que es materia de investigación.

Entrevista. Es una técnica para obtener datos que consiste en un diálogo entre dos personas: El entrevistador "investigador" y el entrevistado; se realiza con el fin de obtener información de parte de este, que es, por lo general, una persona entendida en la materia de la investigación²⁹. La entrevista es una técnica antigua, pues ha sido utilizada desde hace mucho en psicología y, desde su notable desarrollo, en sociología y en educación. De hecho, en estas ciencias, la entrevista constituye una técnica indispensable porque permite obtener datos que de otro modo serían muy difíciles conseguir.

²⁸ <http://www.rrppnet.com.ar/tecnicasdeinvestigacion.htm>

²⁹ *Ibid.* <http://www.rrppnet.com.ar/tecnicasdeinvestigacion.htm>

4. RESULTADOS

5.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los datos de la observación directa se analizaron con base en tres aspectos y dentro de estos la valoración conceptual de cada uno: bueno, regular, malo. Esta valoración se hace grupal involucrando al docente y a los estudiantes.

La información obtenida de las encuestas será presentada a través de gráficas y su respectiva conclusión.

En cuanto a las entrevistas, los resultados de estas serán mostrados a manera de conclusión.

5.1.2 Etapa Diagnóstica. En esta etapa se hizo la correspondiente observación perteneciente a una clase de la que se pudo obtener la siguiente información:

El desarrollo de la clase se llevó a cabo con normalidad y sin mayores inconvenientes de indisciplina, es un grupo dispuesto a aprender y que atiende a su profesora. Desde el momento en que ingresa, la profesora da instrucciones claras en inglés por lo que el uso del idioma es evidentemente bueno y sin hacer muchas preguntas los estudiantes realizan lo pedido.

Sin embargo, en ocasiones tenía que repetir en español ya que algunos estudiantes entendían algo diferente, como fue la evaluación que tenían que presentar sobre el tema “plural nouns” cuya única instrucción fue escribir el plural de algunos sustantivos (*book, toy, car, exercise, tooth, etc.*) y quienes preguntaron más de una vez qué tenían que escribir en el examen.

Terminada la evaluación, la docente se dispone a explicar en español una actividad que se debe realizar a lo largo del año llamada “pictionary”.

Por otro lado, en ningún momento se presenció el uso de elementos tales como grabadora, televisor o computadores para llevar a cabo actividades de escucha. Pero sí, algunos estudiantes sacaron su celular para tomar fotografía al tablero y tal vez ahorrarse tiempo tomando los apuntes en su cuaderno. El evento de llevar celulares al colegio es al parecer un acto prohibido. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes infringe esta norma y hacen uso de éste en varios momentos.

Finalmente, el otro aspecto a valorar fue la interacción que existe entre la docente y los estudiantes, que se puede decir es regular ya que la mayoría de la clase fue la profesora quien se limitó a hablar y las ocasiones en que ellos hacían preguntas en ningún momento hicieron uso del idioma inglés.

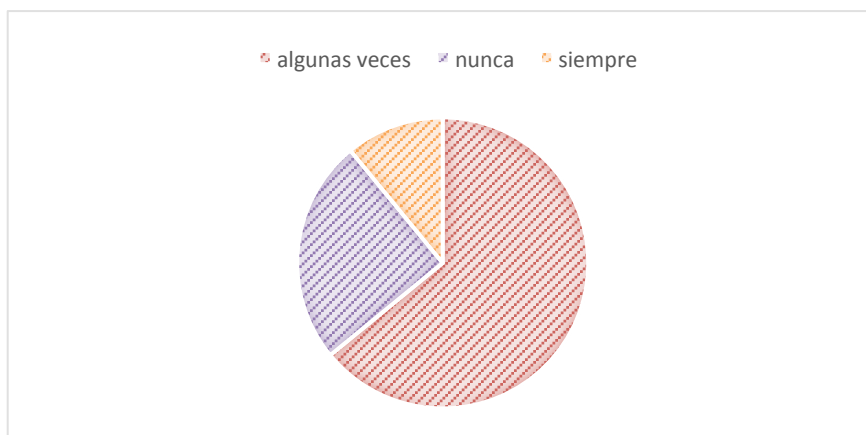
Por otro lado, los resultados que arrojaron las encuestas dirigidas al estudiante fueron los siguientes:

Gráfica 2. El profesor se comunica en inglés para dar la clase



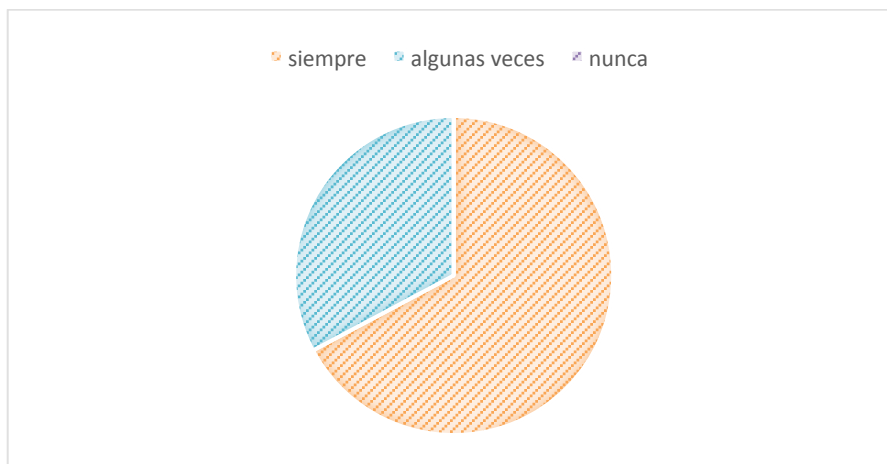
Análisis: A pesar de que los estudiantes tienen muy poco acceso a medios para realizar actividades de escucha, tienen una gran ventaja y es el hecho de que su profesora siempre hace uso del inglés para dictar las clases según manifiestan ellos, siendo una gran ayuda para impulsar a los estudiantes a comprender el lenguaje oral

Gráfica 3. El profesor emplea diferentes actividades para practicar *listening*



Análisis: la mayoría de los estudiantes concretó que en ocasiones la profesora emplea actividades para practicar “listening” pero esto no se hace por medio de una grabadora por ejemplo o algún elemento similar, sino en ejercicios tales como juegos de roles, diálogos en los que los estudiantes tienen la oportunidad de escucharse entre sí y aprender nuevo vocabulario.

Gráfica 4. El profesor promueve la participación en los estudiantes



Análisis: es importante que el docente incite a los alumnos a participar; pues es un espacio donde se les permite la adquisición de competencias comunicativas, capacidad de iniciativa, capacidad de comunicación interpersonal y pública.

Además de generar conocimientos en el resto de compañeros, ya que en un curso de más de cuarenta estudiantes, en muchas ocasiones no es posible dictar una clase sin que se presenten inconvenientes de indisciplina, y la participación es una manera de dispersar esos posibles inconvenientes.

Gráfica 5. El profesor emplea diferentes elementos como grabadora, televisor o computador en clase.



Análisis: como se mencionó en el problema de investigación los estudiantes no tienen acceso a estos elementos existentes dentro de la institución para una clase de inglés, de los que sí tienen provecho otros estudiantes.

Por lo tanto están en desventaja debido a que se les está negando la posibilidad a esta población de progresar en cuanto a su comprensión auditiva y de generar un beneficio en su aprendizaje.

Gráfica 6. Encuentro diferentes actividades en el libro para practicar *listening*



Análisis: en esta institución pública del país no se maneja una cartilla en la que los estudiantes trabajan a lo largo del año escolar y que es de igual manera un beneficio para ellos, puesto que trabajan las cuatro habilidades (*reading, writing, speaking y listening*) además de incluir gramática.

Sin embargo una de las razones para no adquirir una cartilla de inglés puede ser su costo, ya que muchos de los alumnos son de escasos recursos económicos.

De esta manera, la responsabilidad incurre en el docente quien en sus respuestas de la encuesta es consciente de la falta de manejo de los recursos para realizar un trabajo efectivo de listening y de las fallas de sus estudiantes cuando de su habilidad de escucha se trata.

5.1.3 Etapa de intervención. En esta etapa se da inicio a la implementación de la aplicación en una primera sesión con las siguientes secciones: *Numbers and nature* y *Emilie recognizes noises* (ver anexo F). A continuación, se explica como funciona cada una de las actividades que contiene la aplicación.

En la actividad de *Numbers*, hay 5 ejercicios en los cuales el estudiante debe escribir el número que escucha, teniendo como ayuda dos letras de cada palabra.

Hay 5 ejercicios en los que se debe escoger entre dos números según lo que escuchan. Finalmente, hay 6 ejercicios en los que se aprecia una imagen y los estudiantes deben decir por el micrófono el número correcto de elementos que observan.

En la actividad de *Nature*, hay 6 ejercicios en los que el estudiante debe escribir sólo consonantes de acuerdo al audio y con ayuda de la imagen. Igualmente hay 6 ejercicios en los que, a diferencia del anterior se escriben únicamente consonantes.

En la actividad de *Emilie recognizes noises*, hay 3 secciones: *animals*, *weather* y *vehicles*. Hay 8, 4 y 5 ejercicios respectivamente, en los que el estudiante debe escuchar y escoger una respuesta. En todos los ejercicios que contiene la aplicación, no se puede pasar de uno a otro si la respuesta no es correcta.

En esta primera sesión no todos los estudiantes contaban con los implementos, es decir, su tableta o celular por lo que empezaron a trabajar en parejas o en pequeños grupos.

Hubo un inconveniente con respecto a la conexión a internet, por lo que unos pocos no pudieron descargar la aplicación; aunque la mayoría de los estudiantes ya lo habían hecho en casa.

Para desarrollar estas actividades se dieron unas cortas instrucciones sobre cómo pasar de un ejercicio a otro, pero en sí sobraron muchas explicaciones, puesto que las instrucciones eran claras y ellos solos iban avanzando. Pero a la vez se iba interactuando en caso de no saber la escritura de una palabra, agregar algún comentario o discutir sobre una palabra desconocida.

En la actividad de reconocer sonidos terminaron un poco rápido ya que aseguraron estaba fácil. Con la sección de números, algunos estudiantes podían escuchar bien y entender el número escuchado; sin embargo, no sabían su escritura por lo que era necesario compartirlo. Hay unos ejercicios en esta sección

en los que hay que pronunciar un número, pero desafortunadamente muy pocos lo lograron debido a la mala conexión a internet que era requerida.

En la actividad de *Nature*, les divirtió bastante ver las imágenes y vocabulario ya conocido por ellos hasta completar la actividad exitosamente.

Las secciones que dieron lugar en una segunda sesión fueron *Singing with Emilie* y *Emilie's puzzles* (ver Anexos H-I).

La actividad de *Emilie's puzzles* tiene diversos ejercicios. En el primero, observan un cuerpo y consiste en tocar la parte de éste que escuchan; son en total 7 partes. El segundo ejercicio es sobre adjetivos. Hay 6 ejercicios en los que el estudiante debe escuchar y observar consecutivamente la imagen para escoger entre 3 opciones. En los siguientes ejercicios sobre preposiciones, deben escuchar y observar la imagen y escribir la palabra que escuchan con la ayuda de algunas letras. Se incluye también un ejercicio en el que, se observa la imagen de una ciudad; deben escuchar y escoger el lugar correcto dentro de ésta. Seguido de esto, hay unos ejercicios sobre los medios de transporte en los que, se escucha y observa la imagen y se escribe la palabra que escuchan.

Finalmente, en esta actividad hay unos ejercicios sobre gustos y disgustos en los que similar a los anteriores, escuchan, observan la imagen y escriben lo que escuchan.

Para este momento, ya los estudiantes contaban con sus implementos para realizar mejor la actividad. En esta actividad, hay unos ejercicios de preposiciones (*on, in, under, etc*) las cuales muchos estudiantes desconocían. Aun así se les hizo escuchar una y otra vez para comprender la palabra escuchada y cuando no sabían su escritura se plasmaba en el tablero.

En el ejercicio de las partes de cuerpo, lugares, gustos y adjetivos no tuvieron mayores inconvenientes, cuando se les preguntaba qué palabra habían escuchado, acertaban.

La actividad de *Singing with Emilie*, contiene por un lado, tres ejercicios en los que se debe escoger la imagen correcta de acuerdo a la canción que escuchan. Incluye uno, en el que se escuchan la canción y deben ordenar los versos. Otro de los ejercicios, consiste en escoger una canción de acuerdo al fragmento de la canción que observan. El último ejercicio de esta actividad, consiste en completar unas frases de acuerdo a la canción que escuchan.

Aquí en esta actividad de canciones, las imágenes fueron muy importantes porque les ayudaron a descubrir la respuesta. Esta actividad presenta un nivel de dificultad mayor. En donde quedaron un poco estancados fue en el ejercicio de organizar los versos según la canción y en el de ordenar las frases ya que estos no tienen la opción de pausa, entonces fue necesario ayudarles.

Finalmente, para concluir la implementación de esta aplicación móvil en una tercera sesión, se desarrolló *Once upon a time* (ver Anexo J).

En esta última actividad, al inicio hay dos ejercicios en los que de acuerdo a la historia que escuchan deben escoger la respuesta correcta entre dos opciones. Seguido de este, el último ejercicio consiste en completar unas frases de acuerdo a la historia que escuchan.

Hubo quienes dijeron que hicieron el ejercicio en casa pero lo volvieron a repetir en la actividad para demostrar su mejoramiento de la comprensión. Por otro lado hubo contados estudiantes que aseguraron no entender nada pero terminaron la sección pulsando las respuestas posibles hasta obtener la correcta.

En general los estudiantes captaron las ideas generales que les permitieron escoger la respuesta correcta y conocer vocabulario no visto por ellos.

5.1.4 Etapa de evaluación. Esta etapa final de evaluación no consiste en obtener notas numéricas sino obtener la percepción de los alumnos y docentes respecto al posterior uso de la aplicación móvil *Emikids*.

Cuando se les preguntó cómo les había parecido la aplicación, respondieron al unísono: ¡muy chévere! Esto demuestra que a los estudiantes les gustó bastante y que están de acuerdo que se implementen estas acciones con más frecuencia en el aula de clase.

Según arrojaron los datos de las entrevistas el 80% de ellos mismos considera que les sirvió para comprender muchas palabras y enriquecer su vocabulario; lo que más gustó a la mayoría fueron las imágenes y por ende la sección de *Nature* que posee vocabulario de animales y alimentos y divertidas iconografías.

Según ellos la calificación que le dan a la aplicación de 1 a 10, es 10 ya que los motivó bastante. Hubo un estudiante que le dio 7, pues aseguró que el sonido era muy regular.

La docente por su lado, asegura que sería bueno hacer con más regularidad ese tipo de clases puesto que dictar una clase tradicional a más de 40 estudiantes es de mucha aptitud y actitud. Sin embargo, recalca los problemas mencionados como el no poder ingresar a sus estudiantes al laboratorio, y contar con algunos recursos tecnológicos.

Concluye finalmente, comentando que notó la concentración de sus estudiantes al realizar los diferentes ejercicios y espera en un futuro poder incluir clases tecnológicas en su currículo debido al notorio potencial de los estudiantes para hacer uso de estos recursos y la motivación que surge a través de esto.

5. HALLAZGOS

Con el desarrollo de este proyecto investigativo se encontró lo siguiente:

Aspectos positivos:

Desde el momento en que a los estudiantes se les informó que iban a trabajar con su celular o tableta, se les vio interés por hacer parte del trabajo y demostraron una actitud de colaboración.

Por consiguiente, el uso de herramientas tecnológicas mejoró la motivación de los estudiantes y el concepto hacia el idioma inglés cambió en forma positiva.

El uso de las TIC en las clases de inglés permitió el desarrollo de la habilidad auditiva de los estudiantes. A pesar de que algunos de ellos encontraron ciertas dificultades a la hora de comprender lo que escuchaban se guiaron del aprendizaje visual que fue de gran ayuda para completar los ejercicios.

La participación grupal fue buena en cuanto se dio retroalimentación, la profesora también involucrada pudo dar fe del buen efecto que puede tener el buen uso de estos elementos.

La mayoría de estudiantes manifestó que también habían desarrollado la aplicación en casa con la compañía de sus padres quienes igualmente notaron interés comentando que hay buenas ideas que se pueden llevar a cabo con estos aparatos.

Debido a esto, para responder a la pregunta de investigación que generó este estudio de cual es el efecto de la implementación de una aplicación móvil para fortalecer la habilidad de escucha, se puede concluir que tuvo un impacto positivo, en cuanto a la motivación, a lo aprendido y a la percepción de los estudiantes frente a herramientas tecnológicas en la educación.

Aspectos negativos:

Sin embargo, cabe señalar algunos aspectos negativos. Por ejemplo, la conexión a internet que a veces no permitía el correcto desarrollo del trabajo. Por otro lado algunos estudiantes no contaban con los elementos por lo que trabajaban en parejas cuando la idea era que cada uno midiera su capacidad de aprendizaje y comprensión; también hubo estudiantes quienes estaban interesados en otro tipo de aplicaciones como juegos.

Aunado a esto, la institución educativa no permite el uso de teléfonos celulares en el aula, sin embargo sería bueno usarlos únicamente en casos como este, que permiten al estudiante el aprendizaje autónomo.

Finalmente, se puede decir que la implementación de aplicaciones móviles puede traer resultados positivos, y ya que no es posible que se empleen en su colegio pueden hacer práctica de esto en cualquier otro momento y lugar, incluso motivar a más personas a usarla.

6. CONCLUSIONES

Al realizar este trabajo se determinó el impacto que ha tenido en los estudiantes este tipo de innovación. Como se mencionó en los hallazgos tuvo aspectos tanto positivos como negativos. Además, no es algo que se queda plasmado en un papel sino que va más allá de eso; poder llevar a varios colegios, escuelas, institutos esta aplicación móvil creada por personas que gustan del idioma inglés y poder tener la satisfacción de una labor bien cumplida.

El propósito de este trabajo nunca fue tener a unos estudiantes hablando inglés fluido ni mejorar todas sus habilidades usando esta aplicación pero sí crear nuevos ambientes de aprendizaje, motivación y sobretodo lograr un mejoramiento de su comprensión auditiva.

Aunque el inglés sigue siendo una asignatura pendiente para muchos, ahora lo puede ser menos gracias a estas tecnologías que nos permiten aprender y mejorar este idioma que es tan práctico para moverse por el mundo sin barreras de comunicación.

Tuvieron un enriquecimiento en su vocabulario, aprendieron la pronunciación de muchas palabras y a comprenderlas cuando las escuchaban en su debido contexto; además de apartarse de la rutina a realizar nuevas y divertidas actividades.

En la entrevista oral, los mismos estudiantes expresaron su satisfacción de haber realizado algunas clases con esta tecnología, por lo que sería muy bueno que el colegio les brindara la oportunidad de acceder al menos a una sala de informática a realizar actividades planeadas por el docente para practicar “listening”.

Por lo tanto la educación en Colombia tiene grandes retos para obtener un servicio educativo de amplia cobertura y calidad; y es que el uso de las TIC puede verse como un componente de innovación que puede contribuir en el mejoramiento de calidad de la educación.

Los recursos y los medios para sumergir a la sociedad en la tecnología existen, solo es cuestión de organización por parte de los directivos no solo de esta sino de todas las instituciones para generar grandes cambios en el ámbito educativo.

7. RECOMENDACIONES

Para trabajos posteriores de este tipo o para situaciones reales se pueden tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Pedir a las instituciones dotar a los estudiantes con recursos tecnológicos continuo de una buena conexión a internet.
- Implementar más material para la recolección de datos, como en este caso, una observación de clases no permite obtener resultados concretos.
- Verificar a tiempo inconsistencias de la aplicación a usar para no tener inconvenientes a la hora de su implementación.
- Sugerir a las instituciones un incremento en las horas semanales de la asignatura de inglés con el fin de permitir a los estudiantes más contacto con este idioma como segunda lengua.
- Motivar a los estudiantes a hacer el uso de las distintas aplicaciones móviles además de páginas web y plataformas virtuales en las que hay infinidad de actividades para reforzar, aprender o bien fortalecer el idioma inglés.
- Promover en los docentes el uso de las TIC en sus clases para crear situaciones diferentes a las tradicionales.
- Crear más proyectos similares en los que se usen aplicaciones móviles ya sean creadas por la propia persona como fue el caso de este proyecto o las que ya existen en el mercado ya que tuvo una incidencia positiva en el ámbito educativo.
- Es importante desde un principio establecer un horario para llevar a cabo el proyecto y esto es debido a que en las instituciones públicas realizan eventos de todo tipo que ocupan las horas establecidas en el horario. Hecho que se presentó para implementar la aplicación móvil, en el que se planeó una fecha pero debido a lo mencionado tuvo que ser pospuesto.

BIBLIOGRAFÍA

- BRAZUELO GRUND, FRANCISCO, Y GALLEGO GIL, Domingo J. (2011) Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo. Sevilla: Editorial MAD, S.L. • Martín Herrera, B. (2012) El móvil en la educación: paradigma. Ventajas y desventajas de su uso. Trabajo fin de máster. Madrid. Universidad
- CAMPBELL, D.T. Y STANLEY, J.C. (1973): Diseños Experimentales y Cuasi-experimentales de Investigación. Buenos Aires: Editorial Amorrortu.
- CANALE, M. (1995). “De la competencia comunicativa a la pedagogía comunicativa del lenguaje”, en LLOBERA, M. (Coord.). Competencia comunicativa, 63-81. Madrid: Edelsa.
- CANALE, M. y SWAIN, M. (1980). “Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing”. Applied Linguistics, vol. 1, 1, 1-47. Artículo <http://www.areatecnologia.com/informatica/sistemas-operativos-moviles.html>
- CARR, W. & KEMMIS, S. (1988). Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado. Barcelona: Martínez Roca. Revista <http://rieoei.org/deloslectores/682Bausela.PDF>
- CUELLO Y VITTONI (2013). No consta, ed. *Diseñando apps para móviles (ebook)*. p. 26-27. 29 y 30. 34, 53-63 y ss.185-347. ISBN 978-84-616-4933-4.

- DE LA SERNA, M. (2005). Tecnologías de la Información y Comunicación para la formación de docentes.
- Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares TIC-H). Siete de cada 10 internautas han utilizado dispositivos móviles para conectarse a Internet, principalmente el teléfono. Disponible en: www.ine.es/prensa/np803.
- ESCUDERO, S. (2002). Introducción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza en Contexto Educativo. Revista Digital de educación y nuevas tecnologías. En : <http://www.contexto-educativo.com.ar/2002/3/nota-09.htm>
- JIMENEZ, G., L.M, et al. (1995) "Propuesta de un método ecléctico para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera en preescolar y primaria" en Antología y Memorias. Octavo Encuentro Pedagógico Carmen Meda, México, Colegio Madrid. pp. 110-111. [4].GARCIA, J. (2001). Influencia de las Nuevas tecnologías en la enseñanza en Contexto Educativo, Revista digital de educación y nuevas tecnologías. En : <http://www.contexto-educativo.com.ar/2001/1/nota-04.htm>
- GOVANTES OVIEDO, A. (2001). Retos y posibilidades que imponen las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones a la educación en los países del tercer mundo en Contexto Educativo, Revista digital. En: <http://www.contextoeducativo.com.ar/2001/2/nota-04.htm> [6].
- GROS, S. B, (2008) Aprendizajes, conexiones y artefactos. La producción activa del conocimiento. Barcelona: Gedisa. [7].MEANS, B. (2000). Accountability in Preparing Teachers to Use Technology. In 2000 State Educational Technology Conference Papers. Washington, D.C.

- HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto, BAPTISTA LUCIO Pilar y FERNANDEZ-COLLADO, Carlos. Metodología de la investigación, 5ª Ed. México.Revista,
<https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>
- ICT in Education. Unesco Mobile Learning Publications.
<http://www.unesco.org/new/en/unesco/themes/icts/m4ed/mobile-learning-resources/unescobilelearningseries/> (Consulta Mayo 2013).
- NUNAN, D. (2005). Tasks of English Education: Asia-wide and Beyond. The Asian EFL Journal Vol. 7 (3). [9]. ORTEGA, M. y Otros. (2010) Efecto de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del inglés en primaria: un currículo compartido por colegios de Francia, Inglaterra y España. II Congreso Internacional de Didáctica.
- Mobile Learning: Los recursos móviles en educación. De la pizarra tradicional a la tableta digital”. Youtube
http://www.youtube.com/watch?v=kzg_We5Q3LA (Consulta Junio 2013)
<http://aplicacionesmovilescolombia.blogspot.com.co/>
- MUÑOZ AGUIRRE, NICANOR ALONSO, El estudio exploratorio. Mi aproximación al mundo de la investigación cualitativa Investigación y Educación en Enfermería, vol. 29, núm. 3, octubre-diciembre, 2011, pp. 492-499 Universidad de Antioquia Medellín, Colombia
- MORALES, M (2010): Dispositivos móviles al servicio de la educación. Disponible en: http://www.elearningsocial.com/article.php?article_id=411__ (Consultado el 27-04-2012).
<http://carmenvera.wikispaces.com/file/view/Ense%C3%B1ar+idiomas+utilizando+las+TIC>

- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L. Y SÁENZ BARRIO, O. (1995): *Tecnología educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Alcoy, Marfil
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura3/article/view/206/221>
- VV. AA (2000) “Nuevas tecnologías y enseñanza de las lengua” en *Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, n 24 (monográfico). Barcelona Graó

ANEXOS

Anexo A. Formato de observación

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN INGLÉS

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA FORTALECER LA HABILIDAD DE ESCUCHA EN INGLÉS




Fecha: _____ Tema: _____

No.	Aspecto	Valoración	Observaciones
1.	Uso de la lengua (clase dictada en inglés)	Bueno ____ Regular ____ Malo ____	
2.	Uso de instrumentos tales como CDS, grabadoras, computadores, tv, para practicar ejercicios de escucha.	Bueno ____ Regular ____ Malo ____	
3.	Interacción entre docente y estudiantes	Bueno ____ Regular ____ Malo ____	

Anexo B. Encuesta dirigida a estudiantes
UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN INGLÉS
CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA
FORTALECER LA HABILIDAD DE ESCUCHA EN INGLÉS

Objetivo: obtener las percepciones y apreciaciones de los estudiantes acerca de las clases de inglés con relación a la habilidad de escucha.

Marque con una X a continuación

	Afirmación	Siempre 	Algunas veces 	Nunca 
1.	El profesor se comunica en inglés para desarrollar las clases			
2.	El profesor emplea diferentes actividades para la práctica y aprendizaje del "listening"			
3.	El profesor promueve la participación de los estudiantes			
4.	El profesor hace uso de elementos como grabadora, cd, tv en las clases			
5.	Encuentro diferentes ejercicios en el libro para practicar "Listening"			

¡Gracias!

Anexo C. Encuesta dirigida al docente

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN INGLÉS

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA FORTALECER LA HABILIDAD DE ESCUCHA EN INGLÉS

Objetivo: obtener la apreciación del docente frente a los aspectos relacionados con la habilidad de escucha en las clases de inglés.

Marque con una X a continuación

Afirmación	Siempre	Algunas veces	Nunca
1. Usa el inglés para comunicarse en clase			
2. Utiliza los medios disponibles para hacer un trabajo efectivo de Listening			
3. Hace uso de las TIC'S			
4. Realiza todos los ejercicios del libro que implican "Listening"			
5. Considera que en clase de inglés se debe hacer uso de recursos tecnológicos como celulares, Tablet, computadores.			

¡GRACIAS!

Anexo D. Entrevista dirigida a estudiantes

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN INGLÉS

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA FORTALECER LA HABILIDAD DE ESCUCHA EN INGLÉS

Objetivo: conocer los conocimientos y valoraciones de los estudiantes al haber hecho uso de la aplicación móvil *Emikids*.

1. ¿Considera Ud. que esta aplicación le ha servido para desarrollar su habilidad de escucha en el área de inglés?
2. ¿cree que debería hacerse uso de estos recursos tecnológicos con más frecuencia?
3. ¿qué fue lo que más le gustó?
4. ¿quiere que estas aplicaciones móviles se empleen en una clase?
5. De 1 a 10, ¿qué tan buena fue la idea de crear e implementar esta aplicación móvil?

Anexo E. Entrevista dirigida al docente

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

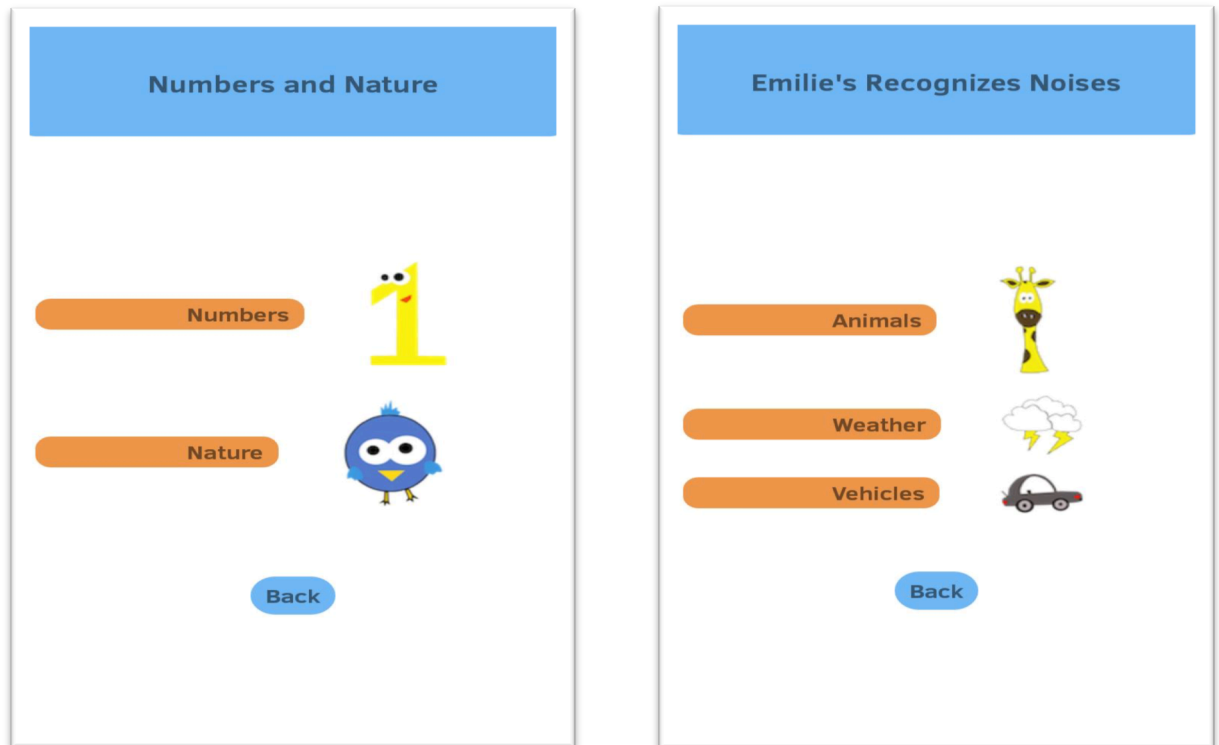
LICENCIATURA EN INGLÉS

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA FORTALECER LA HABILIDAD DE ESCUCHA EN INGLÉS

Objetivo: conocer la opinión del docente con respecto a la eventual implementación de la aplicación móvil *Emikids* en su área de inglés.

1. ¿Cree que los estudiantes atendieron positivamente a la implementación de la aplicación y por consiguiente a desarrollar su habilidad de escucha?
2. ¿cree que se pueden incluir con más frecuencia estas actividades tecnológicas dentro del aula?
3. ¿Cómo considera la implementación de esta aplicación en sus clases?

Anexo F. Secciones Numbers and nature- Emilie recognizes noises



Anexo G. Fragmento código de programación sección *Noises*

```

"fonts/ClearSans/ClearSans-Bold.ttf");

txx.setTypeface(custom_font_title);    mAnswer1.setTypeface(custom_font_title);
mAnswer2.setTypeface(custom_font_title);
mAnswer3.setTypeface(custom_font_title);
mAnswer4.setTypeface(custom_font_title);
mNextButton.setTypeface(custom_font_title);
mBack.setTypeface(custom_font_title);
mActivityCompleted.setTypeface(custom_font_title); final String[] Animal_Answers
= { "mouse", "snake", "bull", "wolf", "dog", "elephant", "fox", "rabbit", "duck", "fish",
"cat", "donkey", "ant", "wasp", "giraffe", "lion", "tiger", "panther", "rhino", "ostrich",
"pig", "owl", "cricket", "penguin", "dolphin", "crab", "kangaroo", "crocodile", "beetle",
"cockroach", "worm", "butterfly" };

```

Listen and choose the right noise



elephant

cat

rooster

crocodile

Next

Back

Choose the number you hear



13 30

Next

Back

Listen and choose the right noise



rain

humid

snowy

foggy

Next

Back

How many apples do you see?



Warren



Tap on microphone

Next

Back

Listen and write (only) vowels



t r i e

Submit

Next

Back

Listen and write (only) consonants



l o e

Submit

Next

Back

Write the number you hear



si

Submit

Next

Back

Write the number you hear



twenty four

Submit

Next

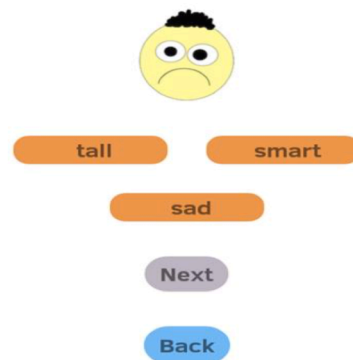
Back

Anexo H. Emilie's puzzles

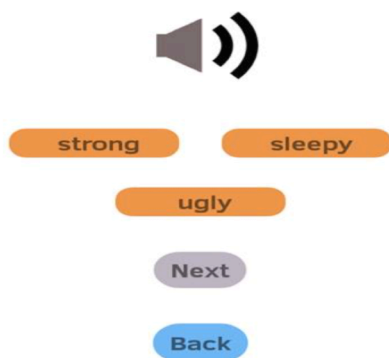
Listen and tap on the right part of the body



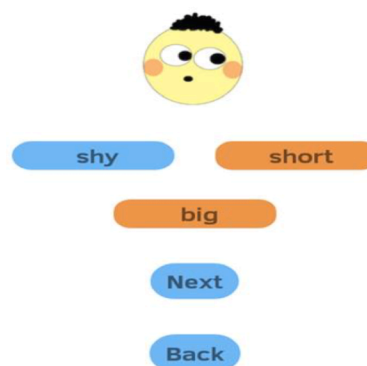
Listen and tap on the right adjective



Listen and tap on the right adjective



Listen and tap on the right adjective



Listen and tap on the right place



Next

Back

Listen, look at the picture and write the right preposition



u o e

Submit

Next

Back

Listen and complete the blank



helicopter

Submit

Next

Back

Listen and complete the blank



I like drinking

milk

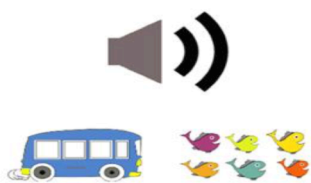
Submit

Next

Back

Anexo I. Singing with Emilie

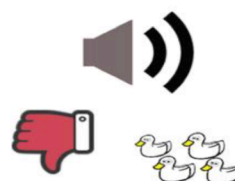
Which picture is related to the song you are listening to



Next

Back

Which picture is related to the song you are listening to



Next

Back

Order the verses according to the song you are listening to



- five little monkeys jumping on the bed
- no more monkeys jumping on the bed
- and the doctor said
- one fell off and bumped his head
- mother call the doctor

Next

Submit

Back

According to the text, which song are you listening to

Now that we are together
Learning is so much fun
The more of us the better
So come on everyone



Sound One




Sound Two

Next

Back

Anexo J. Once upon a time

According to the story, choose the correct answer




1. The prince was from

Greece France

2. Who could ride the horse?

The captain Anyone

Listen to the story and complete the phrases




They spent time on the farm of a poor

We have pool, they have

We have one dog, they have

According to the story, choose the correct answer



1. Dana likes roses

True False

2. The flowers come up

Every week Every year

3. Dana loves the winter

True False