

**USO DEL *SMARTPHONE* PARA EL APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA  
LENGUA EN TIEMPO DE OCIO Y ESPARCIMIENTO**

**DIEGO ALEJANDRO MARTÍNEZ DUQUE**

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**MEDELLÍN**

**2018**

**USO DEL *SMARTPHONE* PARA EL APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA  
LENGUA EN TIEMPO DE OCIO Y ESPARCIMIENTO**

**DIEGO ALEJANDRO MARTÍNEZ DUQUE**

**Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Inglés – Español**

**Director**

**Juan Zambrano Acosta**

**Magíster en Tecnología Educativa**

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**MEDELLÍN**

**2018**

## **Dedicatoria**

Dedicado a mi familia por haberme acompañado durante todo mi proceso de formación como docente, por sus esfuerzos para garantizar las condiciones adecuadas en mi estadía en el pregrado.

## **Agradecimientos**

El agradecimiento va dirigido en primer lugar a Dios por haberme todo aquello que, durante el proceso, fui necesitando. Por la vida, salud, y compañía.

A mi familia, por haber acompañado toda mi formación profesional y por haberme apoyado en los momentos complicados del proceso mismo.

A mi director de Grupo de Estudio y de trabajo de grado Juan Zambrano Acosta por haberme dado la oportunidad de ser parte de los procesos investigativos que tomaron lugar dentro del grupo de estudio. Por el acompañamiento en la construcción de este trabajo en particular y por todo el conocimiento en términos investigativos que me ofreció.

A mis compañeros del Grupo de Estudio EAV por mostrarme la calidad investigativa que hay en el estudiantado en los niveles de pregrado y maestría.

A la Universidad Pontificia Bolivariana por haberme acogido en este proceso de formación profesional, humanista e investigativa.

A los compañeros que acompañaron mi proceso de formación desde el inicio.

## Tabla de Contenido

|  |            |
|--|------------|
| <b>Introducción</b> .....                                | <b>8</b>   |
| <b>1. Capítulo 1. El problema de investigación</b> ..... | <b>11</b>  |
| 1.1. Identificación temática.....                        | 11         |
| 1.2. Planteamiento del problema.....                     | 12         |
| 1.3. Pregunta de investigación .....                     | 21         |
| 1.4. Justificación .....                                 | 22         |
| 1.5. Objetivos.....                                      | 26         |
| 1.6. Delimitación Temporal y Espacial .....              | 26         |
| <b>2. Capítulo 2. Marco referencial</b> .....            | <b>28</b>  |
| 2.1. Estado de la Cuestión.....                          | 28         |
| 2.2. Marco Conceptual.....                               | 46         |
| <b>3. Capítulo 3. Diseño Metodológico</b> .....          | <b>62</b>  |
| 3.1. Método de investigación: cualitativo.....           | 62         |
| 3.2. Enfoque: Interaccionismo simbólico .....            | 63         |
| 3.3. Población y muestra.....                            | 65         |
| 3.4. Instrumentos de recolección de datos .....          | 66         |
| 3.5. Sistematización y análisis de datos .....           | 69         |
| <b>4. Capítulo 4. Resultados y Análisis</b> .....        | <b>70</b>  |
| 4.1. Análisis de encuesta.....                           | 70         |
| 4.2. Análisis de la entrevista .....                     | 86         |
| <b>5. Capítulo 5. Conclusiones</b> .....                 | <b>104</b> |
| <b>6. Referencias</b> .....                              | <b>107</b> |
| <b>7. Anexos</b> .....                                   | <b>113</b> |

## Resumen

Los procesos de aprendizaje están mediados por una vasta variedad de asuntos que van desde elementos constituidos en y para el contexto académico hasta otros que, por el contrario, transgreden las barreras de lo formal; es decir, el tiempo de ocio y entretenimiento propende, en definitiva, por reproducir una serie de situaciones cotidianas que se traducen en un proceso de aprendizaje espontáneo y, a su vez, significativo. Así, el proceso de apropiación de la tecnología en relación con el aprendizaje de una segunda lengua procura una relación dialógica que ha venido ganando fuerza teniendo en cuentas las posibilidades que ofrece; conexión inmediata, acceso a todo tipo de información; acceso a redes de comunicación auténtica, aparatos de fácil portabilidad. Es allí, precisamente, el escenario que soporta el grueso de este proceso investigativo; la apropiación del *smartphone* para el aprendizaje de una como segunda lengua.

El proceso de investigación que se presenta a continuación procura arrojar comprensiones sobre cómo los dispositivos móviles (*smartphones*) tienen gran influencia sobre los procesos de aprendizaje en relación con una segunda lengua. Es importante mencionar que este proceso investigativo tiene como foco central el aprendizaje en sí mismo y no un derrotero de estrategias de enseñanza para abordar el lenguaje desde el contexto docente; se trata, más bien, de comprender cuáles son esos asuntos que intervienen en la relación que se da entre los sujetos en calidad de estudiantes, la tecnología y los procesos de aprendizaje contextualizados en un escenario distinto al institucional.

### Palabras clave:

*Smartphone*, aprendizaje móvil, ocio y esparcimiento, aprendizaje de una segunda lengua, habilidades comunicativas.

## **Abstract**

The learning processes are mediated by a vast variety of aspects that goes from elements constituted in and forth the educational context to some others that, on the opposite, cross the formal barriers; it means, the time which is destined for leisure and entertainment aims, definitely, to recreate a series of situation individuals live by which are translated into an spontaneous learning process and, indeed, meaningful. Thus, the technology appropriation process related to a second language acquisition process procure a dialogic relationship that has been gaining strength considering the possibilities that this duality offers; immediate connection, access to all kind of information, access to authentic communication networks, portable devices. It is there, precisely, the scenario which supports this particular research project; the smartphone appropriation towards the learning of a second language.

In this sense, the research process which is then presented procures to foster different understandings on how mobile devices (smartphones) have quite influence upon the learning process related to a second language. It is important, then, to mention that this research process bedrock is the learning process itself and not a set of teaching procedures for teacher to implement within their teaching language practices; it is, then, to understand what are those aspects that intervene within the relationship that takes place between students, technology and the learning processes that take place within a scenario different that the institutional.

### **Key words:**

Smartphone, mobile learning, leisure time, second language learning, communicative skills.

## Introducción

Las prácticas educativas que propender a fortalecer los procesos de aprendizaje han estado enmarcadas en asuntos procedimentales que parecieran no ir más allá de lo que está dado, es decir, se han ceñido a fundamentos ciertamente teóricos que tuvieron vigencia en un espacio y un tiempo determinado, y que en un contexto actual se presentan como enfoques, sino descontextualizados, asumidos de manera precaria. Esto refiere pues, a las principales y ya conocidas corrientes teóricas del aprendizaje: Conductismo, cognitivismo, constructivismo, con aparición respectiva en términos cronológicos. Lo que se enuncia aquí no alude a que estos fundamentos hayan perdido validez o que ya sean obsoletos, si bien el trasegar histórico de la educación ha supuesto diferentes formas en que lo sujetos se puedan aproximar al conocimiento es necesario interiorizar unas nuevas que propicien interacciones inmersas en el común de los sujetos, es decir, relaciones que trasciendan los medios tradicionales y puedan operar a través de diversas interfaces.

Siemens (2007) menciona que “la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Las necesidades de aprendizaje y las teorías que describen los principios y procesos de aprendizaje deben reflejar los ambientes sociales subyacentes” (p. 1). Es precisamente a partir de esto, que el aprendizaje busca afincarse en situaciones donde el contexto circundante, donde la cotidianidad del sujeta sea tenida en cuenta, pues es allí donde el conocimiento aprehendido tomará partido.

Ahora bien, ¿qué relación tienen estos asuntos referidos a la tecnología y el aprendizaje con la investigación aquí presentada? Se trata precisamente de que la situación



contextual de los sujetos es uno de los principales hilos conductores que guiará el proceso en tanto es allí donde se busca recabar, indagar y encontrar elementos fundantes para considerar estos espacios como propicios para el desarrollo y el fortalecimiento de diversos conocimientos; para este caso, serán las competencias comunicativas del inglés que están dispuestas en CEFR, Verhelst, *et al.* (2009): Listening, speaking, writing and reading.

Las competencias comunicativas que se proponen aquí abarcan dentro de sí una serie de sub-competencias que están ligadas consecuentemente a cada una de ellas, pero para intereses de esta investigación no se evidenciarán de manera reiterativa, sino más bien como complementos, es decir, el foco central serán las cuatro competencias ya mencionadas. Este trabajo investigativo pretende apuntar también encontrar las relaciones directas que hay entre el proceso de aprendizaje, o bien del fortalecimiento, de las competencias comunicativas y los asuntos referidos las motivaciones que movilizan el quehacer del estudiante por fuera de ese contexto de escolaridad. Es decir, indagar en las particularidades intrínsecas que propician el aprendizaje en los sujetos, es importante traer a situación que esto hace referencia a construcciones inminentemente individuales, pues el bagaje y el trasegar que constituye a cada individuo está precedido de situaciones distintas que son las que fundamentan las concepciones y preconcepciones frente al mundo y las interacciones que este precisa, es decir, la historia personal que le antecede a cada individuo (Yáñez, 2016).

La participación de las tecnologías digitales en el ámbito educativo es innegable, y es precisamente esta una de las razones que permiten reafirmar lo que Organista, *et al* (2013) enuncian y es que:

[...] la mayoría de los estudiantes y docentes comparten una característica que es la exposición frecuente hacia algún tipo de tecnología digital, lo que indudablemente tendrá un impacto cultural sobre ellos, específicamente en torno a sus habilidades para manejar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) (p. 141).

Esto alude entonces, a que los sujetos otorgan cierto grado de importancia a las tecnologías en tanto hacen parte del quehacer cultural y reafirman sus formas de interactuar con el mundo, con el conocimiento a razón de distintas capacidades que cada uno busca repotenciar. Teniendo en cuenta la creciente atmosfera tecnológica que circunda la cotidianidad de los individuos, merece ser objeto de investigación en tanto pueden encontrarse formas de implementar estas nuevas herramientas en los procesos de aprendizaje.

Si bien el uso que se le ha venido dando no gira, directamente, en torno a los procesos de aprendizaje que se dan dentro del contexto educativo, esta ha tenido influencia significativamente las maneras de ver y pensar el mundo, es decir, la tecnología constantemente nos está empujando hacia una continua actualización. Los conocimientos en términos educativos y pedagógicos deben ir entonces a la par de estos avances tecnológicos con el fin de lograr una adecuada implementación de los mismos dentro de los procesos de construcción e interacción con el conocimiento.

## Capítulo 1. El problema de investigación

### 1.1. Identificación temática

Esta investigación apunta a ser desarrollada en el marco de la apropiación del *smartphone* en términos de los usos académicos que los sujetos, en calidad de estudiantes, les dan a dichos dispositivos. Esto pretende pues, caracterizar dichas formas de interactuar en relación con el fortalecimiento de las competencias comunicativas del inglés como segunda lengua y el derrotero de asuntos que esto misma implica. Las competencias comunicativas propenden a englobar en un asunto sistémico todos los hechos que involucran la interacción de los individuos en términos de lenguaje, es decir, la comunicación *per se*.

Ahora bien, el proceso investigativo que propone este trabajo se enmarca no en los usos académicos entendidos estos como asuntos inherentes a la institucionalidad y lo que la misma precisa; aulas de clase, interacción directa docente-alumno, sino más bien en cómo los estudiantes interactúan a través del *smartphone*, en pro de los asuntos comunicativos ya mencionados, en contextos alternos, es decir, por fuera del ámbito netamente académico. Esto es pues, cómo el tiempo de ocio que tienen los estudiantes por fuera del campus puede, sino reconfigurarse, repensarse en términos de las interacciones comunicativas mediadas por dicho dispositivo a razón del inglés como segunda lengua.

## **1.2. Planteamiento del problema**

El contexto educativo debe, en gran medida, propender a reajustar las formas en que toman lugar las distintas prácticas que convergen en pro del aprendizaje de los estudiantes. De este modo, los procesos de aprendizaje están, de manera constante, expuestos a las contingencias que traen consigo las nuevas formas de concebir, ver e interactuar con el mundo precisamente en términos educativos. Si bien la educación ha enclaustrado el aprendizaje dentro sus reforzados muros, ha comenzado a experimentar un proceso de transición donde pasa a ser pensada desde diferentes puntos de vista que rompen con esos paradigmas tradicionalistas que niegan espacio a nuevas formas de impulsar el aprendizaje. A grandes rasgos, el sistema educativo colombiano ha intentado mostrar que se han implementado diversas estrategias para la competitividad en términos del manejo y apropiación del inglés.

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) dentro de su PEC (proyectos estratégicos para la competitividad) del plan nacional de bilingüismo 2004 – 2019 ha postulado como precursor importante para el fortalecimiento de esa competitividad en el inglés el “uso de medios y nuevas tecnologías” (p. 4). Por extensión a este postulado, cabe ser reiterativo en que el uso de las tecnologías afines a la cotidianidad de los estudiantes cuenta con gran significación dentro del proceso de aprehensión y aprendizaje del inglés.

En este proyecto de investigación se intentará esbozar, entonces, cómo el contexto educativo es tendiente, y está sujeto, a la evolución de modo paralelo con las tecnologías que forman parte ‘vital’ del individuo en calidad de estudiante. Para este caso, la atención se

centrará en el *Smartphone* y el uso que le dan los estudiantes de la Licenciatura en inglés-español de la facultad de educación de la UPB con miras al fortalecimiento de las competencias comunicativas del inglés como segunda lengua. En relación con la anterior, es pertinente traer a situación como soporte para este tema de investigación lo que menciona Shailesh (2015) en su tesis doctoral cuando dice que:

*Proponents of 'mobile learning' argue that mobile technologies can enhance both formal learning that occurs in dedicated learning spaces and is bound by intended learning outcomes, and informal learning occurring outside dedicated learning spaces without strict objectives or expected outcomes<sup>1</sup> (p. 5)*

Con lo anterior se pretende aludir a la flexibilidad, en términos de aprendizaje, que ofrece el *smartphone* una vez se le concibe como una herramienta que promueve un ocio significativo en tanto no se desliga de lo uno ni de lo otro, es decir, mantiene su connotación dentro de la interacción social a la vez que articula el aprendizaje y el fortalecimiento del inglés. A este respecto, cabe resaltar que se ha de prestar suma atención a estos fenómenos disruptivos en tanto hacen parte de ese entramado externo que afecta de manera directa el interior del proceso de aprendizaje.

En conexión con lo anterior Bedoya, Cano y Posada (2012) dicen que “podría decirse que con las TIC se acabaron, en gran medida, las barreras espaciales y temporales de los procesos comunicativos” (p. 12), es decir, el rompimiento de esas barreras ha sido la principal y más evidente evolución a la que se ha comenzado a someter la educación de manera

---

<sup>1</sup> Aquellos que defienden el ‘aprendizaje móvil’ o ‘*mobile learning*’ argumentan que las tecnologías móviles pueden mejorar tanto el aprendizaje formal que ocurre en lugares dedicados al aprendizaje y que está ligado a los inminentes productos de ese aprendizaje, y el aprendizaje informal que ocurre por fuera donde los espacios dedicados al aprendizaje no tienen como objetivos estrictos los productos de dicho aprendizaje.

articulada con los procesos de interacción a través de las TIC y con las formas en que cada individuo ve y concibe el mundo circundante; su realidad, su contexto.

A razón de todo esto, se considera importante y pertinente este tema de investigación pues es determinante la manera en que la tecnología, en su devenir, ha transformado la forma en que los individuos interactúan tanto dentro del sistema educativo como por fuera de él, y es precisamente en esta última donde subyace el proceso investigativo aquí propuesto, en los procesos de aprendizaje por fuera del ámbito escolar; entendido «ámbito escolar» como la interacción al interior de las instituciones, pues lo educativo no está supeditado únicamente a ese contexto, sino que más bien hace parte de cada hecho de construcción de significado de los individuos, es decir, es cotidiano e inherente al ser.

En relación con lo inmediatamente anterior Bedoya, *et al* (2012) mencionan que “la escuela no puede ser ajena a la transformación que se viene presentando en la sociedad alrededor del uso de las TIC” (p. 13), es entonces por esta razón que deben ser tomados en cuenta todos los aspectos que se adhieren a la formación, en términos sociales, de los individuos en relación con los asuntos educativos, pues han de estar relacionados, en gran medida, con el asentamiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje.

Esta investigación apunta, a modo reiterativo, al indagar por esos asuntos que circundan el fortalecimiento de las competencias comunicativas del inglés como segunda lengua a través del *smartphone*; esto se enmarca entonces, como una posible línea por la cual comenzar a abrir caminos hacia nuevas concepciones de aprendizaje, dado que es un tema

aún no saturado en tanto las investigaciones en educación, en relación con las TIC, han sido pensadas como procesos de apropiación que se dan de manera directa dentro del ámbito escolar, es decir, dentro las instituciones y su quehacer cotidiano.

El presente proceso investigativo está enmarcado dentro de una serie de conceptos, que abarcan de manera apta los distintos postulados acerca la influencia significativa del *smartphone* en el proceso de aprendizaje y fortalecimiento de las competencias comunicativas. Los conceptos que cobijan esta investigación han sido tomados en cuenta a partir de una investigación documental previa, primero pasando por las concepciones de m-learning o mobile learning, e-learning y aprendizaje ubicuo, de manera paralela se busca construir una fuerte base fundante en relación con el concepción de artefacto que se ha incorporado como soporte principal para una amplia comprensión de cómo las tecnologías, y para esta investigación el *smartphone*, son parte «vital» de la construcción de comunidades de aprendizaje, este es entonces un concepto que va más allá de los ya mencionados pues es el horizonte sobre el que se construyen los distintos fundamentos que enmarcan el aprendizaje mediado tecnológicamente.

El primer paso investigativo que precisó este trabajo ha mostrado qué conceptos han tomado relevancia en relación con los distintos formatos dentro de los que se enmarca el aprendizaje de los sujetos en relación con las tecnologías, es decir, se han categorizado los productos investigativos que se han encontrado durante la investigación documental, y se han dispuesto por conceptos que se toman como importantes en dichos trabajos. La categorización que se mencionó se hizo primero en una tabla de Excel y posteriormente paso

por un filtro para extraer la frecuencia de los conceptos en el programa Epi Info 7. A continuación se hace evidente los resultados que fueron arrojados.

Tabla 1. Conceptos relativos al proyecto.

| CONCEPTO CENTRAL                                | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---|------------|------------|----------------------|
| aprendizaje ubicuo                              | 2          | 6,67%      | 6,67%                |
| Apropiación de TIC                              | 4          | 13,33%     | 20,00%               |
| Apropiación de TIC - Mobile learning            | 2          | 6,67%      | 26,67%               |
| Apropiación de TIC (relaciones interpersonales) | 1          | 3,33%      | 30,00%               |
| Apropiación de TIC. e-learning                  | 1          | 3,33%      | 33,33%               |
| Educación digital                               | 1          | 3,33%      | 36,67%               |
| hyper-connectivity                              | 1          | 3,33%      | 40,00%               |
| Mobile learning - Aprendizaje móvil             | 15         | 50,00%     | 90,00%               |
| Podcasting - aprendizaje móvil                  | 1          | 3,33%      | 93,33%               |
| Technological addictions                        | 1          | 3,33%      | 96,67%               |
| Usos académicos de TIC                          | 1          | 3,33%      | 100,00%              |
| Total   | 30         | 100,00%    | 100,00%              |

Ahora bien, este ejercicio de sistematización se hizo con el fin de, precisamente, hacer evidente la incidencia de ciertos conceptos, a propósito del tema de esta investigación, y que los autores tomaron como relevantes. Esta gráfica muestra cómo el concepto de aprendizaje móvil o *mobile learning* (por su traducción inglés) es igual al 50,00%. Este concepto parece tomar mayor fuerza, de manera significativa, en el proceso de integración entre la tecnología y la educación. Si bien este es un concepto que ha hecho tránsito por una por una serie de ‘transformaciones’ a la par con las distintas tecnologías que soportaban tales conceptos: *e-learning*, *blended-learning*, *ubicuos learning*. Respectivamente el concepto de *e-learning* se



precisa como uno de los que, en la investigación documental, tiene menor porcentaje de incidencia, corresponde pues 3,33% equivalente a una de las investigaciones.

Ahora, si bien el concepto alude a la educación que se da a través de formatos virtuales, no se precisa de manera completa como fundamento para este trabajo en tanto hay cuestiones que trascienden la mera virtualidad. A razón de lo anterior, y para aportar comprensiones un tanto contextuales hay que traer a discusión lo que mencionan Area y Adell (2009) en relación con esto y es que “las primeras experiencias comenzaron en aquellos países donde la sociedad de la información y de las telecomunicaciones en la década de los noventa del siglo pasado tuvo mayor desarrollo e impacto social” (p. 2).

En relación con esto, podría aseverarse que es una de las razones por las cuales no ha tomado mayor relevancia en las referencias tomadas para esta investigación, es decir, dada la antigüedad de su origen en contraste con las tecnologías que hoy rigen las prácticas, puede considerarse que no son propiamente fundamentos abarcadores. Los datos dispuestos en el cuadro anterior han de servir entonces como punto de referencia en términos teóricos acerca del foco que ha tomado esta investigación. Ahora bien, solo se tomaron los conceptos de *e-learning* y aprendizaje móvil (*mobile learning*) en tanto son los de mayor contraste en lo referido anteriormente.

Otro rasgo que se considera válido en evidenciar en este planteamiento del problema, y para agregar más sobre asuntos contextuales, a raíz de la sistematización en la matriz que se mencionó anteriormente surgieron datos en términos temporales en lo que surgieron estas investigaciones. Los trabajos tomados como referentes se decidieron delimitar en un periodo

de tiempo no muy amplio con el fin de posibilitar un análisis y, tal vez, una contrastación de productos a razón de la evolución del influjo tecnológico en la educación. A continuación, se presenta un cuadro donde se evidencia los conceptos clave usado en esta investigación en paralelo con los años de producción.

Tabla 2. Conceptos / fecha

| CONCEPTO CENTRAL                                | Año      |          |          |          |          |          | Total     | Porcentaje     |
|---|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|----------------|
|   | 2011     | 2012     | 2013     | 2014     | 2015     | 2016     |           |                |
| aprendizaje ubicuo                              | 0        | 1        | 0        | 1        | 0        | 0        | 2         | 6,67%          |
| Apropiación de TIC                              | 0        | 1        | 1        | 2        | 0        | 0        | 4         | 13,33%         |
| Apropiación de TIC - Mobile learning            | 0        | 0        | 1        | 0        | 1        | 0        | 2         | 6,67%          |
| Apropiación de TIC (relaciones interpersonales) | 0        | 0        | 0        | 1        | 0        | 0        | 1         | 3,33%          |
| Apropiación de TIC. e-learning                  | 0        | 0        | 1        | 0        | 0        | 0        | 1         | 3,33%          |
| Educación digital                               | 0        | 0        | 0        | 0        | 1        | 0        | 1         | 3,33%          |
| hyper-connectivity                              | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        | 1        | 1         | 3,33%          |
| Mobile learning - Aprendizaje móvil             | 2        | 4        | 4        | 1        | 4        | 0        | 15        | 50,00%         |
| Podcasting - aprendizaje móvil                  | 0        | 0        | 0        | 1        | 0        | 0        | 1         | 3,33%          |
| Technological addictions                        | 0        | 1        | 0        | 0        | 0        | 0        | 1         | 3,33%          |
| Usos académicos de TIC                          | 0        | 1        | 0        | 0        | 0        | 0        | 1         | 3,33%          |
| <b>TOTAL</b>                                    | <b>2</b> | <b>8</b> | <b>7</b> | <b>6</b> | <b>6</b> | <b>1</b> | <b>30</b> | <b>100,00%</b> |

En el cuadro anterior se puede notar cómo se repite uno de los conceptos — apropiación de TIC—, pero es importante tener en cuenta que dichas investigaciones propenden a darle un foco específico en relación con la educación. Esto es, en los trabajos de

Bustamante (2014); Marín y Valderrama (2014); Ortiz (2012); Pizarro y Cordero (2013), se hace abordaje de dicho concepto en una manera más genérica y abarcadora, es decir, no delimitan el desarrollo del concepto a una situación específica que puede precisar tal proceso de articulación con la educación.

Ahora, en la investigación de Montoya (2013) se caracteriza el concepto de ‘apropiación de TIC’ en relación con lo que el ‘*e-learning*’ implica, es decir, en este caso el concepto referido sí encuentra su foco sobre un escenario específico lo que posibilita aportar ciertas comprensiones en lo que atañe el aprendizaje mediado electrónicamente inserto en las formas de apropiación que los sujetos evidencian. Por otro lado, está la investigación de Peñuela, Paternina, Moreno, Camacho, Acosta y De León (2014) en la cual se dirige específicamente sobre las relaciones interpersonal y cómo a partir de este concepto se pone en situación la interacción social de los individuos.

Y, por último, acerca del concepto referido en la tabla anterior, se da un foco directamente en el producto investigativo de Rojo (2015) en el tema o escenario dentro del que se está enmarcando esta investigación y es precisamente el de ‘apropiación de TIC – *Mobile learning*’. La apropiación del *smartphone* se precisa como un asunto importante a tomar en cuenta dentro de los procesos de aprendizaje, y es justamente desde allí que se intenta indagar, y por qué no, romper con esos estigmas educativos en los que los dispositivos móviles tienden a ser excluidos de dichos procesos.

El sistema educativo está llamado a pensar en los espacios cotidianos en los que concurren los individuos, y asumirlos como escenarios propicios para que el afincamiento de

distintos conocimientos que toman lugar dentro de los espacios institucionales. Se trata pues, de encontrar la forma de propiciar, de manera indirecta, ciertos momentos que nos transgredan el ocio y esparcimiento de los estudiantes, pero que sí los asuma como parte del proceso y genere conexiones ajustadas al contexto para que ellos se apropien de la interacción a razón del conocimiento —para este caso y siendo reiterativo, las competencias comunicativas del inglés como segunda lengua—. Lo que se pretende alcanzar con el cuadro propuesto anteriormente, es que se haga evidente la incidencia de dichos conceptos en determinados periodos de tiempo, donde han mostrado más fuerza en términos de su incurso en el ámbito investigativo.

Conforme a lo que se dicho hasta ahora en torno al problema de investigación y la pertinencia que precisa el desarrollo de esta investigación, es importante, de manera reiterativa traer a situación que ha surgido la necesidad de adaptación que el proceso evolutivo y disruptivo de la tecnología ha precisado en las prácticas académicas, esto es, recurrir a distintas formas en las que se desarrolle una apropiada destreza en términos del uso y las modalidades de interacción que toma lugar en los escenarios educativos (Martín, 2012).

En investigaciones consultadas se ha encontrado un fuerte afincamiento de las comprensiones que la apropiación de las TIC en el ámbito académico suscita, y a este respecto Marín y Valderrama (2014) aseveran que:

Las TIC ofrecen la posibilidad de acercarse a situaciones de simulación real y cualquier intento investigativo que se haga en torno a las TIC y la enseñanza del inglés proporcionará abundantes e inapreciables conocimientos que podrán ponerse en práctica en pro de docentes y estudiantes para superar en algo la brecha entre la tecnología y la educación generando proyectos educativos de calidad (p, 17).

A este respecto, debe considerarse lo esencial que se suponen las tecnologías de la información y la comunicación en articulación con la educación, es por esto que esta investigación se enmarca dentro este hilo de ideas y bajo el mismo horizonte de pensamiento, donde la tecnología ha de ser vista como la interfaz entre el sujeto, su pares y el conocimiento, es decir, reconocer estos escenarios como un espacio en el que convergen diversas formas de crear, modificar y compartir conocimiento.

El *smartphone* interviene en las prácticas sociales de los individuos y determinan en gran medida el cómo operan los procesos de adquisición de ciertos conocimientos. Este dispositivo, comprendido como esa interfaz a la que se intenta aludir en el párrafo anterior, establece pues distintas rutas sobre las que se puede guiar el fortalecimiento de las competencias comunicativas del inglés, y es aquí donde esta investigación pretende, justamente, hacer hincapié; en como esas prácticas sociales que están enmarcadas por fuera del ámbito estrictamente académico propenden por a reajustar las formas de afincar ese conocimiento, cómo el *smartphone* en sus usos sociales apunta a una contextualizada aprehensión.

### **1.3. Pregunta de investigación**

Uso del *smartphone* en tiempo de ocio y entretenimiento para el fortalecimiento del inglés como segunda lengua.

#### 1.4. Justificación

El sistema educativo ha precisado ciertas formas de interactuar con el conocimiento que han propendido a dejar por fuera una vasta variedad de posibilidades que permitirían, en gran medida, un acercamiento más asentado en términos de lo que determinado conocimiento propone. Esto es pues, hay diversas formas de interactuar con el conocimiento que van más allá de los formatos sistemáticos y restrictivos que suponen una acción superficial en contraste con lo que la aplicación del mismo supone. En relación con esto, y dadas las orientaciones bajo las que se direcciona esta investigación, se ha de comprender que las competencias comunicativas buscan, precisamente, la interacción de los sujetos a través del lenguaje. Lo anterior hace referencia a que el conocimiento no debe estar encuadrado en el mejor ‘saber’, sino más bien transcender al ‘saber hacer con’, es decir, ¿qué pueden los individuos hacer con cierto conocimiento adquirido? En suma, es la praxis la que precisa qué tan efectivo es lo que se aprende.

Ahora bien, el ámbito académico ha supuesto diversas barreras en términos de lo que la comunicación *per se* suscita, y es que se ha ceñido a asuntos descontextualizados en tanto se trabaja bajo formatos importados donde las distintas temáticas apuntan a interiorizar horizontes que están, ciertamente, por fuera de las comprensiones e interacciones comunes que se dan dentro de un contexto dado, es decir, las dinámicas en las que se ha precisado el fortalecimiento de las competencias comunicativas de una segunda lengua —en este caso del inglés— parecen no incorporar los asuntos contextuales dentro de los que se enmarcan esos hechos de interacción que subyacen en el lenguaje, en la comunicación.

En este sentido, se considera pertinente abordar esta temática en este proceso de investigación, en tanto el contexto educativo está dispuesto como un escenario en el cual toman lugar distintas formas de evolución en términos de cómo aprenden los sujetos. A este respecto, algunos postulados acerca del interaccionismo simbólico, en este caso expuestos por Giraldo (2009), dice que:

“lo que interesa como objeto de estudio no es la tecnología *per se*, sino en el marco de los procesos de interacción y mediación a través de los cuales se relacionan los sujetos y se produce la realidad social dotada de significado” (p, 108).

Uno de los horizontes de sentido que intenta tomar fuerza dentro del ámbito académico es precisamente entender la tecnología no como algo aislado a nuestra esencia, sino más bien un aspecto que, si no nos constituye, es inherente a nuestras interacciones.

Ahora bien, lo que toma mayor nivel de relevancia son los asuntos que subyacen en los cuestionamientos acerca de qué tan ajustado está aquello que engloba la tecnología a las tensiones actuales que toman lugar dentro del ámbito educativo, es decir, ¿en qué medida esas tecnologías de la comunicación están debidamente contextualizadas y pensadas como un mediador fehaciente del aprendizaje de los sujetos? Preguntas de este tipo son las que motivan y movilizan este tipo de investigaciones.

A este respecto, han surgidos diversos planteamientos que apuntan a dar comprensiones sobre cómo es que cierta tecnología, usada en y para el aprendizaje, se supone contextualizada, y es precisamente en la medida en que esas tecnologías, si no son inherentes al ser, convergen de manera cotidiana en las interacciones de los individuos. Esto alude a que

*“Learners can be active makers and shapers of their own learning. They should be supported in using technologies of their own choice”*<sup>2</sup> (JISC, 2009, p. 51).

El anterior postulado propone, de manera general, que el aprendizaje no está supeditado únicamente a la institucionalidad y a la rigurosidad sistemática de algunos contenidos, sino más bien que dichos procesos pueden propender a estar más enmarcados en la autonomía del estudiante justamente por la amplia posibilidad de interacción que precisan las tecnologías móviles, es decir, la ubicuidad y la conectividad que resquebrajan, evidentemente, con los cuadros tradicionalista de la interacción *in situ*.

Sutherland, Lindström y Lahn (2009) mencionan que *“Modern information and communication technologies (ICTs) are important tools for changing practices. They may be designed to make an existing practice more efficient”*<sup>3</sup> (p. 42). Esto es pues, una de las consideraciones importantes que proponen las tecnologías y que soportarán, en gran medida, la investigación sobre esas dinámicas de interacción que se dan a través del *smartphone* en convergencia con las competencias comunicativas.

Este caso particular dentro de la formación docente se considera de suma importancia abordar este tipo de temáticas en el proceso de investigación, en tanto el campo de acción propone precisamente la inminente relación con el conocimiento en consonancia con la praxis, es decir, no sólo cobija el saber específico sino también la interacción del mismo con

---

<sup>2</sup> Los aprendices pueden ser creadores y moldeadores de su propio aprendizaje. Ellos deberían soportar eso usando tecnologías de su propia elección.

<sup>3</sup> Las modernas tecnologías de la información y la comunicación son herramientas importantes para cambiar las prácticas. Ellas pueden ser diseñadas de modo que hagan de las prácticas existentes algo más eficiente.



el saber pedagógico. Esto suscita entonces, que la docencia debe propender por la búsqueda de las distintas formas en que los sujetos pueden abordar ciertos conocimientos, y que esas formas sean debidamente contextualizadas. La integración del *smartphone* dentro de los procesos de aprendizaje debe incurrir en las comprensiones de las prácticas docentes. Se trata de romper con ciertos paradigmas contemporáneos donde la tecnología móvil se piensa como un artefacto entorpecedor de las prácticas de aprendizaje.

El influjo de la tecnología en el ámbito académico se precisa como un hecho que configura y reconfigura, de manera constante, el cómo toman lugar las prácticas de aprendizaje, es por esto que se considera pertinente pensar en un escenario como estos, es decir, en un espacio de construcción de conocimiento, para integrar nuevas comprensiones en relación con lo que ya se ha concebido en términos de la interacción dialógica entre docente y alumno. Esto es, crear desde la posición de docentes en formación una nueva postura frente a lo que significa la incorporación de tecnologías, afines a las prácticas sociales de los estudiantes, en pro del fortalecimiento y una apropiada aprehensión de ciertos conocimientos; para este caso las competencias comunicativas del inglés.

En este sentido, surge la pregunta por las posibles implicaciones metodológicas puede acarrear la incursión del Smartphone en los proceso de aprendizaje, y como respuesta a ello se tomará esta investigación como pretexto para intentar evidenciar posibles acercamientos en tanto este problema podría, justamente, mostrar cierta variedad de asuntos que pueden propender a una comprensión holística acerca de esas interacciones que la tecnología propicia en un ámbito cotidiano donde los espacios de ocio toma un foco distinto, pero aun conservando el fundamento del mismo; esparcimiento.

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. Objetivo General**

Caracterizar el uso del *smartphone* en relación con las prácticas que los estudiantes desempeñan en pro del aprendizaje por fuera del ámbito institucional.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

- Determinar qué tan influyente ha sido el *smartphone* sobre los procesos de fortalecimiento de las competencias comunicativas del inglés como segunda lengua.
- Contrastar qué aspecto de la competencia comunicativa del inglés es el que propender a tener mayor preponderancia por el influjo del *smartphone*.
- Identificar qué motiva a los estudiantes a incorporar el *smartphone* en sus procesos de aprendizaje

## **1.6. Delimitación Temporal y Espacial**

Una vez expuestos los asuntos generales en los cuales se enmarcará esta investigación, es importante hacer mención de la delimitación contextual en la cual se desarrollará este proceso, es decir, la delimitación espacial y temporal. La investigación tomará lugar pues, en la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB), específicamente en el campus de laureles; la UPB cumple, para la fecha de inicio de esta investigación, 80 años de estar en servicio académico y social.

Ahora, para ser más precisos en relación con la población que ha escogido son los estudiantes de la licenciatura en inglés y español de la facultad de educación y pedagogía; facultad que cuenta con cuatro Programas de Licenciatura a saber:

- Inglés – Español presencial
- Inglés – Español distancia
- Educación Artística
- Etnoeducación con énfasis en ciencias sociales

La facultad de educación y pedagogía cuenta entonces, a la fecha, con 498 en las tres primeras licenciaturas (con sede en Medellín) y 1221 en etnoeducación (fuera de Medellín); para un total de 1719. Además, cuenta con diferentes grupos de investigación y de estudio que apuntan a repotenciar las posibilidades pedagógicas frente a las distintas contingencias que surgen a lo largo del proceso formativo vital.

Los datos proveídos aquí son, en cierta medida, esenciales para entender a grandes rasgos los asuntos contextuales que caracterizan el espacio bajo el que se está proponiendo este trabajo investigativo. Y es precisamente que el influjo de estas tecnologías ha permeado de manera muy directa el ámbito académico y más específicamente la concepción que los docentes en formación apropian. Ahora bien, dado que los estudiantes rotan semestre a semestre, se escogerá uno en específico con el cual se seguirá trabajando a lo largo de la investigación, independiente del proceso semestral ascendente se precisa en la educación superior. Se eligieron los estudiantes del sexto y séptimo semestre de 2018-1, y se tomó en cuenta esta misma población durante el proceso investigativo.

## Capítulo 2. Marco referencial

### 2.1. Estado de la Cuestión

Los procesos de aprendizaje se han venido fundamentando sobre distintas corrientes teóricas que, ciertamente, propician un panorama vasto en el cual delimitar cómo se dan las relaciones entre el sujeto y el conocimiento. Así mismo, la época actual propone una forma distinta de abordar las comprensiones sobre los nuevos formatos en los que se enmarca el aprendizaje como proceso continuo; esto se refiere entonces a la corriente teórica de la conectividad o conectivismo. A este respecto, hay que mencionar que el conocimiento ha estado dispuesto en diversos modos o interfaces —análogas y posteriormente digitales— a través de la historia, pero esto no ha supuesto un acceso acorde en términos de la población que interactúa en el ámbito académico por diversas razones, o excusas si se quiere.

El aprendizaje no está dado y mucho menos está determinado sólo a través de la ‘transmisión de información’, sino que requiere de interacciones más allá de lo magistral que suscita el entorno institucional. El contexto educativo está llamado entonces, a replantear el cómo se abordan los conocimientos a razón de los procesos de aprendizaje; y se menciona en plural en tanto es de reconocer que las particularidades de los alumnos propenden precisamente a evidenciar distintas y muy variadas formas de proceder en términos del contacto y acción a través del conocimiento. A este respecto, se intenta abordar cómo la teoría del conectivismo apunta a la reconfiguración de los contextos educativos en términos de los aspectos espaciales y temporales que la actualidad supone. Las observaciones que se hicieron

hasta aquí apunta a supuestos, o más bien comprensiones, como lo que propone Siemens (2007) cuando dice que:

La tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Las necesidades de aprendizaje y las teorías que describen los principios y procesos de aprendizaje, deben reflejar los ambientes sociales subyacentes. (p. 1)

Y, es aquí donde se hace necesario hacer un pare sobre cómo los procesos de aprendizaje toman lugar dentro del contexto cotidiano de los sujetos, es decir, se ha de propender por reconocer nuevos escenarios que se enmarcan por fuera del quehacer educativo en términos de las exigencias que la institucionalidad precisa. Esto se toma, en definitiva, como un punto fundante sobre el cual proceder en este proceso de investigación, además que se busca llegar a un vasto reconocimiento sobre cómo las TIC operan desde el lado de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje; en este caso el *smartphone* como herramienta o recurso de apoyo a tales asuntos.

Los procesos investigativos, en su rigurosidad, precisan realizar la indagación siguiendo un hilo conductor que enmarque y, en cierta medida, delimite el rumbo del proceso sin que vague en la vasta cantidad de información que supone tanto la virtualidad como los demás formatos análogos. El proceso de indagación inicial que precisó este trabajo de investigación en particular se realizó a partir de palabras clave a través de herramientas que ofrecen algunos gestores de búsqueda, esto se refiere pues a los procedimientos que se dan a través de los buscadores booleanos como google scholar, y bases de datos como: *Education Research Complete*, *EBSCO HOST*, *Academic Research Complete*, con el fin de filtrar la información de modo tal que fuera más preciso el rastreo de aquellos artículos y productos

investigativos que soportarán este trabajo. Las palabras clave que se usaron fueron: Aprendizaje móvil, *mobile learning*, ocio y esparcimiento, *smartphone*, aprendizaje de una segunda lengua. Si bien en el proceso de búsqueda algunas palabras no mostraron resultados ciertamente satisfactorios fue posible hacer relaciones entre los distintos artículos y así poder complementar un marco suficiente donde el proceso de indagación pudiera navegar de manera apropiada.

Además de lo anterior, se usaron otros artículos y trabajos de investigación que habían sido usados previamente en un proceso de investigación enmarcado en los mismos fundamentos y problema de investigación; lo que difiere en este caso particular es la población objeto de estudio, por tanto, dichos artículos sirvieron como base fundamental para la construcción y soporte en los distintos procesos que han tomado lugar dentro de este trabajo. Ahora bien, las investigaciones tomadas como referencia para el abordaje de este caso no se delimitan precisamente dentro de los mismos asuntos como se hace en este proceso, es decir, en la incorporación del *smartphone* en los procesos de aprendizaje y fortalecimiento del inglés como segunda lengua a través del uso que se le da en tiempo de ocio y esparcimiento.

Lo anterior refiere, entonces, a que las referencias que integran el *smartphone* lo conciben más como un elemento susceptible de ser didactizado dentro de las dinámicas escolares —por el docente— y no por fuera de ese espacio —en los espacios de ocio del estudiante—, y mucho menos enmarcados en los procesos de los docentes, es decir, las investigaciones acerca de los asuntos referidos a los dispositivos móviles han propendido por buscar maneras de integrarlas dentro de los procesos de enseñanza, e indagan sobre cómo el

docente puede apropiárselas para dar mayor efectividad a sus propuestas pedagógicas. En concreto, se busca generar comprensiones para el quehacer del docente en relación con el acercamiento que este hace al conocimiento por fuera de los asuntos tradicionales de abordarlo; dentro del aula de clases.

Las investigaciones sobre cuestiones educativas propenden en su mayoría por asuntos que dan posibilidades de acción en términos pedagógicos y didácticos, es decir, apuntan más a afincarse al lado de la docencia y sus procedimientos en lugar de indagar por las formas en que el aprendizaje tomar lugar en los sujetos docentes. Los productos investigativos tomados en cuenta para este proceso apuntan, ciertamente, a comprensiones sobre cómo estas herramientas tecnológicas pueden convertirse en un recurso asequible para abordar nuevos procesos de enseñanza que se piensan, al parecer, desde escenarios contextualizados pero que en definitiva no se exportan a espacios y momentos extracurriculares.

En suma, para tener comprensiones más amplias sobre los asuntos que se abordan en los productos referenciados para este trabajo, es preciso hacer un sesgo, o una línea de relación si se quiere, para establecer en qué medida se hace pertinente este proceso investigativo en relación con los distintos ámbitos bajo los que se realizaron tales propuestas, es decir, se hará un breve análisis sobre las propuestas en el ámbito internacional, nacional y finalmente en el ámbito local.

Ahora bien, se considera preciso mencionar cómo a grandes rasgos las investigaciones tomadas, como punto de referencia, para este caso particular propenden por establecer relaciones que en suma se adhieren a esta propuesta. Esto es, que hay ciertos

puntos de encuentro donde las investigaciones se circunscriben en asuntos similares que, si bien no abarcan la totalidad de cuestiones bajo los que se enmarca esta investigación, aportan de manera precisa algunos planteamientos como es el caso de los trabajos de Standlee (2016) y Álvarez (2015) que ponen de relieve la concepción y el posible uso que se le puede dar a las redes sociales bajo un foco más educativo sin sesgarlo definitivamente sobre procedimientos netamente académicos, es decir, estas investigaciones promulgan, en cierta medida, por comprensiones sobre cómo estos recursos que se precisan dispuestos en la vida cotidiana de los sujetos puede servir y ser detonante de procesos de aprendizaje sólidos; aprendizaje desde una concepción más abarcadora, si se quiere, y no de desde lo centralizado que precisan las instituciones.

Con respecto a los asuntos que se han abordado hasta este punto, es preciso hacer mención acerca de la regularidad de este problema de investigación tanto en el ámbito nacional como en el internacional, pero se debe hacer la salvedad que existen, además, diferencias determinantes en la totalidad de investigaciones en relación con este caso particular, y es precisamente que el uso de los dispositivos móviles —para este caso el *smartphone*— se han concebido, cómo ya se ha mencionado, como herramientas didactizables y adaptables a los procesos de enseñanza que apuntan por un aprendizaje dentro de los asuntos académicos.

Sin embargo, es preciso destacar que uno de los productos investigativos abordados en este proceso sí se adhiere, de manera más precisa, a las cuestiones por las que promulga este trabajo, y es la investigación propuesta como tesis doctoral por Shailesh (2015) donde aboga por el uso del *smartphone* por fuera del tiempo en las clases y cómo este uso apunta a



identificar esas habilidades de estudio independiente. Llegado el texto a este punto, es debido dar paso al siguiente momento del este trabajo investigativo, y es precisamente donde se expondrán cuáles de esos recursos usados están enmarcados tanto en el ámbito internacional, en el ámbito nacional, y por último en el ámbito local. Ahora, es preciso decir que las investigaciones aquí mencionadas no son la totalidad de productos a propósito de este tema, son más bien las únicas que se tomaron en cuenta para dar despegue a este asunto.

### **2.1.1. Ámbito Internacional**

Los dispositivos tecnológicos móviles se han precisado como una herramienta que ha hecho mella en las distintas formas tradicionales de acceder al conocimiento, y esto se debe precisamente a la practicidad que conlleva su uso, desde aspectos como su portabilidad y su ágil accesos a internet. En consecuencia, se ha tomado como un asunto importante y problemático para abordar nuevos procesos de investigación; y cuando se menciona la palabra problemático se intenta aludir más bien a un asunto que precisa de ciertos procesos para ampliar o consolidar determinadas comprensiones que en tiempos contemporáneos repercuten en los procesos educativos.

Ahora bien, en los procesos de indagación a propósito de este problema de investigación se encontró mayor incidencia en el ámbito internacional; esto por diversas razones, por un lado se podría tomar y asumir esa concepción fundante que hace evidente la influencia de Inglés en la construcción de conocimiento científico, aunque hay que tener claridades que esto no determina, de manera global y absoluta, que por estar dispuestos en otro idioma sean investigaciones origen de países cuya lengua materna sea el Inglés. Y, por

otro lado, parece haber más preocupación por incluir estas nuevas tendencias tecnológicas en el ámbito académico.

Tabla 3. Ámbito internacional.

| <b>Título</b>  | <b>Autor(es)</b>  | <b>año</b> | <b>Origen</b>  |
|--|---|------------|----------------|
| Technology and making meaning in college relationships: understanding hyper-connectivity   | Standlee, A   | 2016       | Estados Unidos |
| Posibilidades del uso de las redes sociales para el aprendizaje escolar.   | Álvarez, I  | 2015       | España         |
| El smartphone como herramienta educativa.  | Bilbao, I   | 2014       | España         |
| Problematic Internet and cell phone use in Spanish teenagers and young students  | Carbonell, X.,<br>Chamarro, A., Griffiths, M.,<br>Oberst, U.,<br>Cladellas, R., Talarn, A | 2012       | España         |
| Entornos Personalizados De Aprendizaje (EPA) Para Dispositivos Móviles: Situaciones De Aprendizaje Y Evaluación                            | Cataldi, Z., Lage, J  | 2013       | Argentina      |
| Patrones de uso de dispositivos móviles en estudiantes universitarios.   | Chacón, M., Camacho, D  | 2013       | Costa Rica     |
| El Smartphone en los procesos de enseñanza-aprendizaje-evaluación en Educación Superior. Percepciones de docentes y estudiantes            | González, N., Salcines, I   | 2015       | España         |
| Percepciones de los estudiantes ante el uso de los mensajes instantáneos de telefonía móvil para mejorar la comprensión escrita en inglés. | Gutiérrez, P., Gimeno, S., Triana, I., Gibert, I., Appel, C., Hopkings, J                 | 2014       | España         |

|   |   |      |                |
|---|---|------|----------------|
| Clasificación de perfiles de uso de smartphones en estudiantes y docentes de la Universidad Autónoma de Baja California, México.  | Henríquez, P., Gonzáles, C., Organista, J   | 2013 | México         |
| El uso de los dispositivos móviles para desarrollar las destrezas lingüísticas en el idioma inglés en la Universidad Técnica de Ambato en la Carrera de Inglés de los estudiantes de octavo semestre en el periodo marzo- agosto. | Hidalgo, B  | 2011 | Ecuador        |
| Mature Students Using Mobile Devices in Life and Learning.  | Kukulka-Hulme, A., Pettit, J., Bradley, L., Carvalho, A., Herrington, A., Kennedy, D., Walker, A. | 2011 | Reino Unido    |
| Learning from twenty-first century second language learners: A case study in smartphone use of language learners.   | Kurtz, L.   | 2012 | Estados Unidos |
| El podcasting en la enseñanza de las lenguas extranjeras.   | Martín, F   | 2014 | España         |
| Propuesta metodológica para la caracterización de actividades de m-learning realizadas por estudiantes de una universidad pública   | Organista, J., Henríquez, P   | 2012 | México         |
| El teléfono inteligente (smartphone) como herramienta pedagógica.   | Organista, J., McAnally, L., Lavigne, G   | 2013 | México         |
| Apropiación y usos educativos del celular por estudiantes y docentes universitarios.  | Organista, J., Serrano, A., McAnally, L., Lavigne, G  | 2013 | México         |

|  |  |      |               |
|--|--|------|---------------|
| Las TIC: Una herramienta tecnológica para el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes universitarios de una segunda lengua.    | Pizarro, G., Cordero, D  | 2013 | Costa Rica    |
| Recursos de apoyo en la enseñanza del griego: el smartphone como herramienta de aprendizaje.   | Rojo, S  | 2015 | España        |
| Fitting learning into life: Language students' perspectives on benefits of using mobile apps.  | Steel, C   | 2012 | Nueva Zelanda |
| Mobile devices increasing opportunities for informal learning and second language acquisition.   | Storz, C., Maillet, K.,<br>Brienne, C., Chotel, L.,<br>Dang, C | 2012 | Francia       |
| El smartphone en la educación superior. Un estudio comparativo el uso educativo, social y ubicuo en universidades españolas e hispanoamericanas. | Vázquez, E., Sevillano,<br>M                                   | 2015 | España        |
| Exploring the extent to which ELT students utilise smartphones for language learning purposes.   | Yaman, I., Şenel, M.,<br>BaŞak, D., YeŞilel, A                 | 2015 | Turquía       |
| ¿Despega el m-learning? Análisis de la disposición y hábitos de los usuarios.  | Yot, C., García, C   | 2015 | España        |

La Tabla 3 dispuesta en este apartado pretender mostrar cómo, a grandes rasgos, desde distintas partes del mundo se propende por indagar por la incidencia que la tecnología ha tenido sobre los distintos procesos académicos y educativos. Se pretendió hacer un breve análisis tomando como punto de partida las propuestas planteadas a partir del título en articulación con los asuntos propuestos en su desarrollo, con el fin de evidenciar la relación que existe, no solo con el *smartphone* en sí mismo, sino también con asuntos más genéricos que dan pie, en definitiva, a las cuestiones que este trabajo convoca. Esto es pues que, aunque

este caso de investigación se centra en el *smartphone* también toma como punto fundante las generalidades en términos tecnológicos bajo las que este dispositivo está circunscrita.

Standlee (2016), Vázquez y Sevillano (2015) y Yot y García (2015) develan cómo los estudiantes y docentes interpretan y comprenden los posibles usos en términos sociales que se le pueden otorgar a los distintos dispositivos tecnológicos. Además, es importante ver cómo los procesos de significación de estos aparatos, en términos de la conexión y la desconexión, cambian y permutan en las formas de acceder a la vasta información y en las formas de interacción. Así mismo las investigaciones desarrolladas por. Así pues, interesa como referencia fundante en cuanto pone sobre la mesa esas posibilidades sociales tanto dentro como por fuera del ámbito académico, siendo la segunda el interés primario para este caso, y aunque su foco no es el *smartphone* sí lo incluye dentro del compendio de aparatos que propician esas posibilidades.

Álvarez (2015) se centra en cómo las redes sociales pueden jugar un papel fundamental como una nueva posibilidad educativa, es decir, propone integrar al aula asuntos que, evidentemente, han tomado lugar por fuera de tal contexto. Ahora, esta investigación funciona como elemento guía para este proceso en tanto las redes sociales y sus procesos de interacción toman lugar, en mayor medida, en los contextos cotidianos ajenos a lo que la institucionalidad propone, en este sentido, aunque esté enmarcado dentro del aula, las redes sociales se precisan como un espacio de ocio y que de manera inconsciente propone aprendizajes que los usuarios interiorizan a través de su interacción.

Bilbao (2014), muestra cómo desde el *smartphone* surgen nuevas posibilidades de interacción y de acción que posibilitan o median los procesos educativos; en sus términos [...] “Contextualizado dentro del *mobile-learning* y las TIC, se presenta al mismo como una herramienta de sustitución, que permite rediseñar y crear nuevas actividades.” (pág. 1). De manera puntual, es debido retomar de manera constante el modo en que se ha devenido la irrupción del *smartphone* en los procesos de interacción de los sujetos, y es que este constituye, de manera consciente o no, un aprendizaje continuo que se da de forma espontánea sin limitaciones espaciales o temporales, es decir, se enmarca dentro del aprendizaje móvil o *Mobile Learning (M-learning)* por su traducción al inglés. Además, en algunas investigaciones como las de Organista, McAnally y Lavigne (2013), y Henríquez y Organista (2012), se evidencia que el uso del *smartphone* puede tener, en sí mismo, funciones más pedagógicas y metodológicas; funciones que apoyan, evidentemente, el ejercicio docente y la apropiación de estos elementos a su práctica.

Más adelante, en otras investigaciones se encontraron asuntos que, si bien se asociaban al uso del *smartphone*, este se precisaba desde una perspectiva distinta y es que pone de relieve ciertas implicaciones problemáticas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Carbonell, Chamarro, Griffiths, Oberst, Cladellas y Talarn (2012) que apunta al uso del dispositivo móvil en términos de adicción e interacciones que parecen no fortalecer en sentido riguroso algún proceso de aprendizaje. Por tanto, esto se considera como un elemento relevante para el desarrollo de este trabajo en tanto es importante conocer y entrever las distintas posibilidades y contingencias determinan ciertos usos y procedimientos a través del *smartphone*.

Ahora bien, como se ha venido desarrollando este análisis en términos de relaciones, es preciso mencionar que las investigaciones de Cataldi y Lage (2013); y González y Salcines (2015) apuntan por asuntos similares en tanto sus procesos investigativos gestan, dentro de su consolidación, cuestiones referidas a los procesos de evaluación y aprendizaje que toman lugar mediante el uso e implementación de los dispositivos móviles; la evaluación pensada como un asunto reflexivo que tomar lugar en los procesos cognitivos y metacognitivos de los estudiantes, y como procedimientos formativos que precisan gran carga semántica en relación con los apropiados procesos de enseñanza con miras a un adecuado aprendizaje.

La mayoría de las investigaciones tomadas en cuenta, y en relación con los asuntos fundantes de este caso particular, abordan sus construcciones desde la articulación que se propone entre las TIC y una segunda lengua. Gutiérrez, Gimeno, Triana, Gibert, Appel y Hopkings (2014), Hidalgo (2011), Kurtz (2012), Martín (2014); Pizarro, Cordero (2013) Rojo (2015); Steel (2012), Storz, Maillet, Brienne, Chotel y Dang (2012), Yaman, Şenel, BaŞak, y YeŞilel (2015), fundamentan su proceso en asuntos referidos a una segunda lengua, precisamente, en relación con la utilización no solo del *smartphone*, sino también de las demás herramientas que ofrece la tecnología y sus funciones multimedia.

Las investigaciones tomadas en cuenta no siguen, de manera rigurosa, el hilo conductor por el cual se conduce este proceso se les puede considerar, en definitiva, como elementos fundamentales para comprender el amplio panorama bajo el que se mueven las nuevas tecnologías y cómo estas tienen fuerte incidencia en los procesos educativos tanto dentro como por fuera del aula de clases. Esto es, ofrecen una vasta variedad de situaciones que propenden por mostrar las distintas realidades que se suscitan a partir de la

implementación, apropiación y, tal vez, alienación a esos dispositivos que ciertamente modifican las prácticas.

Los asuntos que se han venido exponiendo hasta este punto aluden al contexto internacional y que, en gran medida, sirve como punto de referencia para comprender cómo los procesos investigativos referidos a este problema se presenta de manera continua, es decir, comprender que la incertidumbre en el ejercicio docente guíe prácticas reflexivas y no solo sobre su práctica, sino también, y de manera más amplia, sobre las cuestiones que circundan los procesos de aprendizaje tanto propios como de los docentes.

### 2.1.2. **Ámbito Nacional**

Tabla 4. **Ámbito nacional.**

| <b>Título</b>   | <b>Autor(es)</b>   | <b>año</b> | <b>Origen</b>           |
|---|--|------------|-------------------------|
| El uso de los smartphones y las relaciones interpersonales de los jóvenes universitarios en la ciudad de Barranquilla (Colombia). | Peñuela, M., Paternina, J., Moreno, D., Camacho, L., Acosta, L., De León, L. | 2014       | Barranquilla - Colombia |

El ámbito nacional parece ofrecer cuestiones que, si bien tienen estrecha relación con las demás investigaciones, se enmarca bajo parámetros de acción distintos; esto se refiere a que el foco del proceso enmarcado en el ámbito nacional propende por establecer asuntos que se adhiere, definitivamente, a las interacciones personales más allá de asuntos académicos, es decir, indagan por cómo se establecen ciertas relaciones entre los sujetos y cómo el *smartphone* media dicha interacción. Además, mencionan cómo la tecnología



“[...]ha suscitado inquietudes entre los investigadores, no solamente por su potencial de crear adicción sino por su capacidad de fortalecer o de debilitar los vínculos entre las personas, según el uso que se le dé al dispositivo.” (Peñuela, *et. al*, 2014, p. 336).

Lo anterior alude, entonces, a que definitivamente la tecnología, y en este caso la tecnología móvil, propone escenarios y plataformas de interacción que parecen redireccionar ciertas dinámicas ya propuestas previamente, y que en cierta medida afecta de manera determinante los procesos que toman lugar dentro de las acciones educativas y académicas, promoviendo de esta manera ciertas consecuencias en el rendimiento académico de los estudiantes. Parece preciso destacar que, dentro de los resultados obtenidos, por esta investigación enmarcada en el ámbito nacional, se pone de relieve que, para los investigadores, y ciertamente para la comunidad académica en general, “Llama la atención que las personas que revisan el celular cada 15 minutos o menos tienden a tener mejores notas [...]y manifestaron que lo usan mayormente por mantenerse en contacto y diversión que por razones académicas.” (Peñuela *et. al*, 2014, p. 343).

Lo anterior, puede tomarse como un punto importante de referencia para este trabajo en particular dado que muestra cómo el uso de la tecnología en un ámbito ajeno al académico puede tener diversas repercusiones en el proceso educativo mismo, y que de fondo a cuestiones como esas son las que apunta esta investigación; a develar cómo el uso del *smartphone* en tiempo de ocio e interacción social promueve ciertos aprendizajes que, en cierta medida, parecen tomar lugar de manera inconsciente; en este caso aprendizajes enmarcados en una segunda lengua.

### 2.1.3. **Ámbito Local**

El proceso investigativo desarrollado por Bedoya, Cano y Posada (2012) apunta hacia dos vertientes en relación con la utilización de los dispositivos móviles, y es precisamente a cómo los estudiantes hacen uso de este artefacto para sus procesos de estudio, sus formas de abordar el aprendizaje, y cómo los docentes sortean el uso del mismo para un adecuado proceso de enseñanza; teniendo en cuenta que el proceso de enseñanza no se limita, únicamente, a los procesos referidos a la interacción docente – alumno, sino más bien a asuntos más pragmáticos y generalizados que gestionan interacciones más contextualizadas y acordes al proceso educativo.

Tabla 5. **Ámbito local.**

| <b>Título</b>   | <b>Autor(es)</b>                   | <b>año</b> | <b>Origen</b>       |
|---|------------------------------------|------------|---------------------|
| Concepciones y usos de dispositivos móviles en maestros y estudiantes de 8° y 9° del colegio de la UPB y del Colegio Campestre La Colina, de la ciudad de Medellín.   | Bedoya, S., Cano, J.,<br>Posada, M | 2012       | Medellín - Colombia |
| Caracterización del uso de las TIC en la cotidianidad de un grupo de adolescentes del grado octavo de un colegio del oriente antioqueño   | Figuerola, G., Castaño, S          | 2012       | Medellín - Colombia |
| Uso de las TIC para el desarrollo de las cuatro habilidades del inglés por los estudiantes del programa de formación complementaria de la Institución Educativa Normal Superior De Envigado y del grado 11° de la institución educativa las palmas. | Marín, A., Valderrama,<br>L.       | 2014       | Medellín - Colombia |

|  |            |      |                     |
|--|------------|------|---------------------|
| Resignificación del Facebook como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de tecnología e informática.  | Montoya, E | 2013 | Medellín - Colombia |
| Representaciones de sentido que se generan en los estudiantes de la Institución Educativa Mariscal Robledo de Medellín al transferir el netspeak o lenguaje de internet a sus producciones escritas. | Ortiz, E   | 2012 | Medellín - Colombia |

La indagación de Bedoya, Cano y Posada (2012) se considera pertinente, entonces, por diversos asuntos que se ponen en común, por un lado, el proceso de indagación sobre esos asuntos que rodean la interacción de los estudiantes con el *smartphone*, por otro lado, que dicha investigación se enmarca en los postulados del interaccionismo simbólico; cuestiones que se abordarán más adelante en el marco conceptual.

En relación con las dinámicas propuestas, inicialmente, en este trabajo se encuentra estrecha relación, además, con el proceso investigativo que realizaron Figueroa y Castaño (2012) dado que dicho trabajo propende por indagar sobre el uso de las TIC en un ámbito más cotidiano y no tan academicista. Ahora bien, el trabajo referido en este párrafo apunta, además, a proponer escenarios donde la familiaridad de los estudiantes con la tecnología suscite ciertas prácticas que promulguen por el fortalecimiento y adecuado abordaje de los distintos conocimientos propuestos durante el desarrollo de las clases. Las prácticas académicas, allí, se precisan entonces dispuestas a un proceso de retroalimentación constante donde los docentes puedan fortalecer sus competencias en el uso de las TIC, esto con el fin

de que sus prácticas y propuestas no sea descontextualizadas y alejadas de la luz del propósito de dicha investigación.

Las nuevas tecnologías que permiten procesos de comunicación e interacción virtual se han precisado como un asunto de suma importancia a la hora de intervenir los procesos de aprendizaje, apropiación y consolidación de una segunda lengua. La investigación de Marín y Valderrama (2014) propende, entonces, por asuntos referidos al inicio de este párrafo, apunta ese proceso de apropiación de las TIC como recurso mediador y que precisa distintas interfaces de interacción que, en definitiva, pueden ayudar al proceso de aprendizaje. A este respecto, Marín y Valderrama (2014) dicen que:

[...] cualquier intento investigativo que se haga en torno a las TIC y la enseñanza del inglés proporcionará abundantes e inapreciables conocimientos que podrán ponerse en práctica en pro de docentes y estudiantes para superar en algo la brecha entre la tecnología y la educación generando proyectos educativos de calidad (p. 17).

Lo anterior sirve pues, y en cierta medida, como justificación sobre el porqué esta relación temática se hace pertinente para la comunidad académica. La tecnología alcanza escenarios distintos y la educación no debería ser ajena a tal irrupción; por tanto, se considera, al igual que las investigaciones referidas, pertinente en tanto plantea cuestiones que se relacionan con este caso particular.

Además de las propuestas investigativas ya referidas, el trabajo de Montoya (2013) propone comprensiones sobre como las redes sociales, en especial *Facebook*, pueden ser recursos con tendencia a ser parte de las didácticas que pueden, en definitiva, fortalecer los

procesos de aprendizaje al interior de los procesos de aprendizaje, es decir, busca apropiarse de elementos que están dispuestos en la cotidianidad social con el fin de aproximarlos a la cotidianidad académica. Con respecto a los asuntos mencionados en este párrafo, Montoya (2013) añade que:

El uso [...] de las redes sociales, en particular, como es el caso de Facebook, ha contribuido a hacer más visible la grieta generacional que desde siempre ha existido entre docentes y estudiantes, brecha que en este siglo XXI debe empezar a reducirse con el fin de que los actores directos de los procesos educativos construyan un lenguaje común. (p. 8).

Lo anterior demuestra pues, que se hace una brecha importante en términos de comunicación, y que el uso de dicha red social dentro del ámbito académico puede propender por reducir esa brecha que, en suma, fortalecería demás procesos que toman lugar dentro del contexto académico.

Finalmente, se precisa pertinente poner en diálogo las investigaciones de Montoya (2013) y Ortiz (2012) en tanto dichos procesos apuntan, en cierta medida y tal vez uno más que otro, por poner de relieve cómo el lenguaje usado en internet; desde los recursos que allí se encuentran, hasta las producciones coloquiales, se disponen como elementos que pasan a un plano distinto, es decir, el lenguaje que allí toma lugar pasa, en muchos casos, a ser replicado un formato de diálogo en términos de escritura más formal. Los espacios y nuevos formatos que la virtualidad precisa, y como menciona Ortiz (2012), “se consideren espacios de socialización, y que tengan una alta presencia o importancia dentro de las nuevas generaciones de sujetos o ciudadanos, ha hecho que las nuevas tecnologías encuentren un camino expedito en el ámbito educativo” (p. 11).

Además de lo anterior, se puede aludir también a la pertinencia de este trabajo referido, y es por asuntos como lo que afirma Ortiz (2012) y es que el uso de las tecnologías y en especial de los dispositivos móviles:

[...]ha hecho de algún modo, que estas nuevas tecnologías de la información y la comunicación ocupen un gran espacio del tiempo libre de las personas y se conviertan en nuevos distractores para los momentos de ocio, por lo menos para las nuevas generaciones (p. 9).

Esto es, precisamente, uno de los asuntos principales por los que propende este caso investigativo particular, que es develar y poner de relieve cómo el uso de estos dispositivos en el tiempo de ocio y esparcimiento puede tener beneficios contundentes para el fortalecimiento de una segunda lengua. Así pues, se consolida un análisis general de las investigaciones que sirvieron como punto de partida y como hilo conductor de los primeros momentos de este trabajo.

## **2.2. Marco Conceptual**

El proceso de investigación que precisó este caso particular se centró en aspectos particulares que la interacción a través del *smartphone* supone, es decir, este marco conceptual busca poner de relieve aquellos conceptos que, en definitiva, establecen las bases del proceso en general.

### 2.2.1. Uso del smartphone

La base fundante sobre la que se soporta este caso particular de investigación es el uso que los sujetos le dan al *smartphone* en términos de espacios extracurriculares; es decir, en los momentos que tienen para dedicar al entretenimiento y al ocio. Ahora bien, es válido proponer el interrogante sobre qué tanto de esos espacios en los que se usa el dispositivo móvil propenden por el fortalecimiento o aprendizaje de una segunda lengua.

En relación con lo anterior, hay que destacar, además, que este tipo de dispositivos han permeado en gran medida la cotidianidad de los individuos en tanto sus interacciones sociales; es decir, en esas interacciones se gestan nuevas formas de comunicación con convenciones casi universales y que posiblemente es eso lo que hace crecer la necesidad de ganar experticia en otros idiomas; para ayudar a reducir brechas de comunicación. Dentro de ese marco, Razzaq, Samiha y Anshari (2018) exponen que:

*“The exponential rise of smartphone users has made it incontrovertible that people are getting more dependent on this technology that potentially affecting their mannerism in smartphone management especially for students”.* (p,94)

La afirmación anterior sugiere, entonces, aquella relación que se ha gestado entre los sujetos y los *smartphones* ha trascendido a un grado de apropiación tal que se llega a considerar como una extensión necesaria de la individualidad de cada sujeto; es decir, se ha convertido en una interfaz inherente de nuevos formatos de interacción social. En relación con la afirmación anterior, es importante destacar las ideas que Echavarría (2000) propone a propósito de los espacios de interacción que se gestan a partir de las nuevas posibilidades tecnológicas; en otras palabras, el autor denomina estos espacios como “tercer entorno (E3)”

(p,18), concepto que busca hacer la distinción entre los entornos naturales y los urbanos (E1, E2). Lo inmediatamente anterior se relaciona con el uso del *smartphone* en tanto este se asume como una interfaz que propicia nuevas formas de relación entre individuos; es decir, se adhiere aún a una forma social de ‘ser con el otro’ desde un escenario alterno.

La apropiación del *smartphone* ha devenido en reflexiones sobre cómo los sujetos actúan, cómo piensan y cómo se relacionan en su entorno circundante, esto a través de las distintas dimensiones que lo componen en términos de interacción, es decir, en términos socioculturales. Ahora, Fombona y Rodil (2018), parafraseando a Prensky (2001) hacen referencia a la inevitable aceptación por parte de las generaciones más jóvenes, quienes lo han asumido como un elemento fundamental su vida cotidiana. Ahora, además de las posibilidades que propone el *smartphone* en términos de interacción, es sabido que sus funciones se desprenden en una vasta variedad de oportunidades de entretenimiento que, si bien la comunicación verbal ha primado, promulgan ahora por establecer conexiones y lazos a partir de convenciones universales que resultan asimilables por una amplia red de sujetos interconectados.

Asimismo, Organista, McAnally y Lavigne (2013) se sujetan a la idea que sustenta la aplaudida difusión del *smartphone* en términos de un uso personalizado y aterrizado en los intereses particulares de cada sujeto:

Tal dispositivo portátil [...] posee capacidades técnicas interesantes que han propiciado su aceptación, entre las que se pueden mencionar lo reducido de su tamaño, su carácter personal y, en especial, una gran conectividad que le permite acceder en todo momento y lugar a sitios de información y a redes sociales (p, 8).



Los individuos están sujetos, de manera casi ineludible, a la interacción en términos sociales con aquellos otros que constituyen esos espacios tanto físicos como virtuales. La cita anterior, se reafirma, entonces, como un pretexto facilitador de tales hechos en tanto su portabilidad y accesibilidad ofrecen amplias posibilidades de relacionarse.

### **2.2.2. Dispositivo móvil**

La actualidad, en los términos que procura este trabajo particular, se mueve a través de interfaces que, en definitiva, han de estar conectadas a un entramado de redes en las que convergen gran cantidad de sujetos. Ahora, las conexiones de las que se hace mención en este apartado no están sujetas a unos espacios físicos o momentos determinados; por el contrario, se proponen como conexiones sujetas a la libertad del sujeto en términos del uso particular que pretenda darle, es decir, es ahora el individuo quien decide cómo, cuándo y en qué espacios accede a la red, en otras palabras “El punto de partida del conectivismo es el individuo” (García, 2009, p.18). Los dispositivos móviles, propician, esa autonomía en términos de acceso, y es precisamente a partir de esas funciones que los individuos apropian tales aparatos; apropiación en tanto libertad de conexión.

La historia ha demostrado, entonces, cómo los individuos sortean sus capacidades cognitivas para crear artefactos e interactuar a través de interfaces técnicas que ‘facilitan’ los procesos de ser y estar con el otro; de converger en un mismo escenario. Esta idea se sustenta en los postulados y aportes que se hacen desde la filosofía de la técnica a propósito de la necesidad de suplir ciertas limitaciones biológicamente impuestas; en relación con esto, Parente (2008) afirma que “los artefactos técnicos son productos intencionales

constitutivamente orientados a la alteración del mundo físico y muestran una estructura de medios y fines” (p.352).

O sea, los dispositivos móviles han propendido por ofrecer nuevas comprensiones sobre en relación con las concepciones de espacio y tiempo que se han construido a lo largo del tiempo; se transforma el espacio en tanto la interacción no está supeditada a un lugar específico, sino que la virtualidad propicia distintas interfaces de ‘encuentro’. Y, modifican a su vez la noción de tiempo al permitirle a los sujetos elegir cuándo y con qué frecuencia accedes a estos espacios virtuales; las redes sociales son un ejemplo claro de estos formatos de interacción que resquebrajan las concepciones tradicionales de interacción sujeta a espacios y momentos determinados.

Las características que propician los dispositivos móviles son amplias y entre ellas, la que se adhiere, en mayor medida, a las orientaciones de este trabajo particular es “La posibilidad de mantener comunicación en todo momento y lugar en un contexto de movilidad” (Organista, McAnally y Lavigne, 2013, p. 17), en otras palabras, ubicuidad; es decir, no hay limitaciones de espacio o tiempo para acceder las múltiples plataformas que ofrecen estos aparatos electrónicos. En relación con esto, se consideran aspectos genéricos que ofrecen estos dispositivos, y no es únicamente la movilidad del sujeto y el aparato como tal, sino también “la movilidad de los servicios, aspectos considerados tanto a nivel técnico como contextual.” (González y Medina, 2018, p. 219).

Ahora, al reunir todas las características que constituyen a los dispositivos móviles en relación con las posibilidades de interacción, Bedoya, Cano y Posada (2012) lo definen

como un “metadispositivo” (p. 36) en tanto sus funciones engloban las capacidades generales de los demás dispositivos digitales; reproductores de música, cámaras fotográficas y de video, computadores, calculadoras, dispositivos de lectura, entre otros; es por este cúmulo de propiedades las que han permitido que estos se hayan convertido en una parte esencial de la vida cotidiana de los sujetos.

El reconocimiento de las aptitudes de los dispositivos móviles en términos de interacción, ha llevado a que se reconozcan nuevos escenarios y contextos para ‘ser social’; es decir, se ha llegado a comprensiones que desvinculan el hecho de estar, en presencia física, interactuando con alguien y más bien se han movilizad sobre nuevos horizontes de pensamiento basados más en el hecho de que estar en contacto con el otro puede ‘tomar lugar’ desde una amplia distancia entre los sujetos actuantes sin relación alguno sobre los lugares que habitan.

### **2.2.3. Aprendizaje móvil**

Los procesos de aprendizaje han estado sujetos a distintos elementos que se han enmarcado de formas distintas, por ejemplo, se han incluido comprensiones sobre los contextos en lo que los sujetos aprenden, las manera de acercarse al aprendizaje, los formatos incluso; pero con el tiempo estas formas de configurar el aprendizaje han cambiado de manera significativa, ahora “El aprendizaje es un proceso que tiene lugar en entornos difusos de cambio de los elementos centrales, no completamente bajo el control de los individuos” (García (2009, p. 15).

Lo anterior hace referencia a que el proceso de acercamiento al conocimiento no está suspendido, únicamente, bajo los criterios de acción que los sujetos apropian, sino más bien se adhiere a distintas formas de acercarse; es decir, el aprendizaje puede darse incluso de manera inconsciente en tanto la interacción con ciertos elementos hacen parte de la cotidianidad de los sujetos; elementos enmarcados dentro los asuntos referidos a la conectividad y todas las posibilidades que esta ofrece. Sin duda, a lo que alude el aprendizaje móvil es a un suplemento, de los procesos de interacción, que está ligado ineludiblemente a la autogestión del aprendizaje, hecho que en últimas apunta a integrar distintos elementos para garantizar, o más bien posibilitar, un adecuado proceso de acercamiento al conocimiento.

Así, como ya se ha mencionado, el aprendizaje móvil está sujeto a nuevas concepciones de interacción; en relación con esto, Ally y Prieto (2014) afirman que *“Mobile learning facilitates equal opportunities for all by allowing learning to be accessible across time zones, thus making location and distance irrelevant to the learner.”* (p. 144); lo anterior reafirma, entonces, esos postulados sobre los que el aprendizaje móvil hace más hincapié, y es precisamente sobre la posibilidad de movilidad y el rompimiento de las barreras espaciales y temporales a las que tradicionalmente ha estado circunscrito el proceso de aprendizaje.

En relación con este concepto, se han arrojado una vasta variedad de postulados que apuntan a las distintas posibilidades que se hallan inmersas en tal forma de aprender; ahora, Vidal, *et.al*, (2015) proponen que *“El aprendizaje móvil [...] es una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de los teléfonos móviles u otros dispositivos*

móviles, como son las agendas electrónicas y las tabletas o tablets, entre otros, con conectividad a Internet.” (p. 670).

#### **2.2.4. Motivación**

El aprendizaje de una segunda lengua está atravesado por una vasta variedad de asuntos, no solo inherentes a los individuos, sino también externos que viene dispuestos para posibilitar, o no, un adecuado proceso de aprendizaje. Uno esos elementos que tienen fuerte injerencia en los procesos de aprendizaje es la motivación; y, a propósito de esto, Chireac y Titei (2016) sostienen que “[...] a mayor motivación, mejores resultados.” (p. 194). Así pues, la motivación se considera como un elemento fundante que catapulta o constriñe los procesos individuales de aprendizaje; adicional a eso, los mismos autores afirman que “La motivación podría ser considerada como un conjunto de variables [...] que activan la conducta y la orientan en un sentido determinado para la consecución de un objetivo.” (p. 194).

Ahora, la motivación, como ya se mencionó antes, puede o no ser una condición inherente del sujeto; es decir, hay elementos que estimulan la motivación del sujeto a partir del interés de este por estímulos externos. Lo anterior se conoce como motivación intrínseca y motivación extrínseca respectivamente. “En este sentido, la motivación intrínseca tiene su procedencia a partir del propio sujeto, [...] tiene como objetivo la experimentación de la autorrealización, por el logro de la meta, movido especialmente por la curiosidad y el descubrimiento de lo nuevo.” (Rodríguez, 2006, p. 159).

Respecto a lo anterior, el sujeto trae consigo ciertos asuntos particulares de su individualidad que promueven, de manera eficaz, su forma de ser y actuar en relación con algunas situaciones; ahora, el mismo autor (Rodríguez, 2006) hace referencia a la motivación extrínseca enunciando que “el alumno extrínsecamente motivado asume el aprendizaje como un medio para lograr beneficios o evitar incomodidades.” (p. 159). Esto es, existen variables externas que promueven la obtención de ciertas metas, no por el interés inherente del sujeto, sino porque es preciso lograrlo a razón de algo; obtendrá un reconocimiento, evitará un castigo, entre otros asuntos que, en definitiva, están conducidos por elementos externos de la voluntad del individuo.

Ahora, la irrupción de la tecnología en todos los ámbitos de la condición humana ha permitido que los sujetos la adhieran, de manera satisfactoria, a todas sus dimensiones de interacción; es decir, la apropian de tal modo que sus actividades, tanto en términos sociales como académicas, están siendo transversalizadas por el influjo del *smartphone*. En relación con esto, autores como Gómez, Gómez y Vargas (2013), enuncian que los estudiantes han de sentirse más motivados a mediar sus interacciones a través de la tecnología en tanto el entretenimiento y el uso social que este les precisa propende por captar su atención en gran medida.

En suma, todo proceso motivacional está condicionado por una serie de características tanto del individuo como de su contexto ambiental; esto es, características que emergen desde el entorno cultural, desde la necesidad comunicación, desde la cotidianidad en términos sociales, entre otros asuntos que, en definitiva, influyen en cómo son y actúan los sujetos en relación con aquello que les motiva. A este respecto, Kramsch (1998), en relación con la

creación de significado sobre las cosas con las que el sujeto interactúa, que “The creation of meaning through signs is not arbitrary, but is, rather, guided by the human desire for recognition, influence, power, and the general motivation for social and cultural survival.” (p. 23). En otras palabras, la autora aquí citada hace referencia a que los hechos de interacción y comunicación que se gestan entre los sujetos; en este caso a través del *smartphone*, hacen parte de la motivación intrínseca de los sujetos por ganar reconocimiento y recordación en términos sociales y culturales.

Los procesos de interacción entre los individuos están ahora permeados, de manera inevitable, por el uso de los dispositivos electrónicos que precisan, dentro de sus funciones, características relativas a la conectividad. A este respecto, Cuesta y Gaspar (2013) hace referencia a la casi imposible separación del *smartphone* en tanto interacción entre sujetos; es decir, en el proceso de socialización subyace la necesidad de mediar este hecho a través del uso de la tecnología móvil.

### **2.2.5. Nativos digitales**

La interacción mediada tecnológicamente ha tenido gran impacto en la época actual en tanto la conectividad permea la mayoría de asuntos referidos a la interacción, tanto en términos culturales como sociales; entre otros. Lo que interesa a este caso particular de investigación es cómo estos aparatos electrónicos hacen parte de la cotidianidad de los sujetos; en relación con esto, Fernández, Lazkano y Egukiza (2018), afirman que:

El acceso y uso generalizado de las nuevas tecnologías, Internet y las redes sociales por parte de los adolescentes han construido un universo propio en el que se han

instaurado nuevos patrones de consumo, creación y difusión de contenidos audiovisuales. (p. 62)

El enunciado anterior, hace referencia explícitamente a la interacción de los adolescentes a propósito de la tecnología y todas las posibilidades que esta precisa. Los nativos digitales son, entonces, aquellos sujetos que han crecido con la posibilidad de acceso a las tecnologías que precisan de la conexión a la Web 1.0 y Web 2.0. Ahora, respecto a las ideas anteriores, Garcia, *et. al* (2007) las reafirman cuando enuncian que este concepto emerge para referirse a:

[...] un momento en el que la influencia de esa tecnología empieza a percibirse en nuestras generaciones más jóvenes, aquellas que han crecido y se han desarrollado en un medio plagado de tecnología. Esta generación está compuesta por los *nativos digitales*. (p. 1)

En otras palabras, se han de reconocer bajo este concepto a aquellos sujetos que, en su trasegar histórico y vital, han estado permeados de manera directa por el influjo interactivo que las nuevas tecnologías precisan.

La concepción que se ha gestado alrededor del concepto ha promovido distintas formas de interpretar a este tipo de sujetos en tanto la forma en que se relacionan con el mundo en contraste con formatos de interacción pasados. Relativo a esto, Piscitelli (2006) afirma que “sería ingenuo suponer que, sumada a las brechas generacionales ancestrales, no existe una brecha cognitiva en creciente ascenso.” (p. 179). Es decir, es de gran importancia reconocer que las generaciones; así como avanzan, traen distintas formas de comprender el mundo, traen consigo distintos horizontes de pensamiento sobre los que se movilizan; en suma, las estructuras cognitivas varían al igual que la brecha generacional.



En este sentido, cuando se habla de nativos digitales tiende a hacerse referencia, además, acerca de los inmigrantes digitales. Piscitelli (2007) hace referencia a los nativos digitales enunciando un asunto particular en el cual afirma que los inmigrantes digitales tienden primero a preguntarse primero por aquellas tecnologías nuevas y luego proceden a interactuar en ellas; es decir, leen el manual antes de ejecutar; por el contrario, los nativos digitales exploran aquellos artefactos y luego; rara vez, se preguntan por sus funciones.

Otra característica inherente de los nativos digitales es que basan su interacción a través de los dispositivos electrónicos a razón del desarrollo de distintas tareas en simultáneo; a este respecto, Garcia, *et. al* (2007) afirman que “A los nativos digitales les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo: son multitarea. Afrontan distintos canales de comunicación simultáneos, prefiriendo los formatos gráficos a los textuales.” (p. 2). Esto es, hacen uso de todas las posibilidades de acción que la conectividad les permite sin que sientan restricciones espaciales o temporales.

#### **2.2.6. Ocio Digital**

Las ideas propuestas en el apartado anterior, referido a los nativos digitales, tienen fuerte relación con este en tanto aquellos sujetos llevan a cabo tareas que resultan tener mayor eficacia cuando son de su disfrute pleno. Esto es, “todos los avances tecnológicos se aplican con mucha mayor rapidez en contextos de ocio y entretenimiento que en contextos educativos.” Medrano (2008, p. 207). Ahora, se considera importante este concepto dentro del proceso investigativo, debido a que aquellos espacios por fuera del ámbito institucional

precisan una interacción social intrínseca y desligada de obligaciones académicas; y según lo expresa el autor citado, estos espacios parecen tener mayor eficacia en relación con el acercamiento a la tecnología.

Los espacios de ocio y esparcimiento se conciben, para intereses de este trabajo investigativo, como aquellos en los que la vida social de los sujetos suscita una interacción más fluida sin las restricciones que las formalidades académicas precisan. Como referencia a lo que se enuncia anteriormente, Águila (2005) afirma que:

El ocio, pues, se incorpora a nuestra vida cotidiana, a nuestro estilo de vida. El ocio es un derecho para el hombre, como lo es ocupar su tiempo de la forma más libre posible y con las actividades que le resulten más satisfactorias. (p. 103)

En este sentido, los espacios de ocio y esparcimiento están enmarcados dentro de concepciones volitivas que promueven un adecuado proceso de interacción y, así mismo, de aprendizaje. Esto es, los elementos que redundan los hechos de interacción que resultan satisfactorios para los individuos, se convierten en la esencia fundante de los procesos de socialización; por ende, comunicación y aprendizaje.

Las tecnologías móviles han estado permeadas por ideas que enmarcan estos aparatos como un elemento dispuesto para el uso en términos de entretenimiento de los sujetos y que, con el tiempo, se han venido desdibujando las concepciones tradicionales que fundaba su funcionalidad. Esto es, según Samper (2012) “Las tecnologías digitales no sólo han facilitado el desarrollo de nuevas actividades de ocio, [...] sino que también la transformación de las actividades tradicionales y su organización.” (p. 395). Lo anterior hace referencia, entonces, a que la irrupción de la tecnología y, así mismo la conectividad, ha transformado los formatos

de interacción llevándolos a un nivel de complejidad mayor; complejos en el sentido que hay más elementos que subyacen en esa interacción.

Los sujetos, en tanto nativos digitales, tienden a interactuar de una manera más fluida a través de las posibilidades que los dispositivos electrónicos les precisa; aunque, si bien es el espacio de ocio lo que en ocasiones parece determinar la fluidez con la que interactúan, Medrano (2008) menciona que “En unas ocasiones será de entretenimiento y diversión y en otras, de información y formación, asumiendo aparentemente un papel activo en la selección de los procesos mediáticos.” (p. 208). Esto sugiere, entonces, que el ocio digital; así como de principio se propone en este trabajo particular, puede trastocar asuntos referidos a los procesos de aprendizaje particulares de cada sujeto.

### **2.2.7. Habilidades comunicativas**

Las habilidades comunicativas se han traducido, tradicionalmente, en las habilidades básicas del proceso de adquisición de una lengua; habla, escucha, lectura y escritura, pero es importante incluir como horizonte de sentido aquellas concepciones que contempla cómo las habilidades comunicativas van más allá de esos hechos estructurales y sistemáticos. Ahora, no se trata entrar en pugna con elementos instaurados *a priori*, sino de comprender que la comunicación como tal precisa de un montón de elementos que han de posibilitar, o no, un adecuado proceso de interacción.

En relación con lo anterior, Monsalve, *et. al.* (2009), afirman que “la noción de *habilidades comunicativas* hace referencia a la competencia que tiene una persona para

expresar sus ideas, sentimientos, necesidades, sueños y deseos por medio del lenguaje oral y escrito.” (p. 193). Es decir, los procesos de comunicación están transversalizados, no solamente por habilidades específicas de la lengua *per se*, sino además por elementos de interacción que abarcan asuntos sobre el reconocimiento de ‘el otro’ como sujeto cultural. En este sentido, la concepción de comunicación a través de los dispositivos electrónicos se va resquebrajando en tanto, de manera constante, surgen nuevos formatos de comunicación e interacción. Así, Orozco (2011), citando a Winocur (2009), menciona que:

De la misma manera, el celular hace estallar los motivos y usos clásicos telefónicos, trascendiendo la comunicación verbal a distancia para convertirse en un dispositivo versátil: receptor, productor y transmisor a la vez de voz, sonidos, imágenes, que acompaña de manera cada vez más personalizada a su usuario a lo largo de la jornada diaria. (P. 382).

Se considera importante la cita anterior para soportar los asuntos teóricos referidos a este concepto en particular, en tanto los formatos de comunicación median, en definitiva, las habilidades para interactuar entre unos sujetos y otros; lo que se traduce entonces, en la capacidad de los implicados para apropiarse de los nuevos procesos de comunicación que van más allá del uso tradicional de la lengua. Ahora bien, los nuevos usos que proponen las tecnologías tienden a fortalecer, en términos formales, distintas habilidades para adquirir una segunda lengua; esto se da, entonces, a través de las posibilidades multimedia que las nuevas tecnologías precisan.

En correspondencia con las ideas anteriores, Monsalve *et. al.* (2009) proponen que “Todo usuario de una lengua debe dominar estas habilidades para comunicarse con eficacia en las diversas situaciones de la vida cotidiana.” (p. 193). Así, los procesos de comunicación han de estar circunscritos, no solo a las meras cuestiones estructurales de la lengua, sino

también a las comprensiones generales sobre el entorno cultural y social en el que se circunscriben los sujetos.

### **Capítulo 3. Diseño Metodológico**

El proceso de investigación de este caso particular comenzó a consolidarse a partir de un primer ejercicio investigativo en términos de bibliografía sobre los asuntos importantes y que, en definitiva, debía fundamentar los asuntos propuestos desde el planteamiento del problema y la justificación del mismo. En este sentido, se hizo un rastreo general sobre los conceptos que aparecieron como la base de los fundamentos del aprendizaje móvil; aprendizaje ubicuo, *m-learning*, conectividad.

Como segundo momento del proceso investigativo, tomó lugar un rastreo bibliográfico que supuso un proceso más grueso en el sentido de que la literatura a la que se estaba apuntando debía estar enmarcada dentro de procesos investigativos relativos a este caso particular. Aquello supuso, entonces, un reto en tanto los resultados de ese rastreo pareció no ser tan fructuoso. Una posible razón por la cual se evidenció esto es porque los procesos de investigación en educación a propósito del influjo de la tecnología; en su mayoría, están enfocados a entender la realidad de los avances tecnológicos a la luz de los procesos de enseñanza; es decir, del lado del rol docente y no en los procesos de aprendizaje que toman lugar en rol docente.

#### **3.1. Método de investigación: cualitativo**

Este proceso de investigación asume la propuesta de una investigación cualitativa; es decir, que aboga por que el proceso mismo este fundamentado en la comprensión y descripción de realidad a propósito de una situación susceptible de ser investigada. Ahora, el

acercamiento al problema de investigación como tal ha evidenciado cómo la tecnología ha permeado, en gran medida, todos los procesos de interacción de los individuos en términos sociales, culturales y educativos; para este caso particular se tomó entonces como la tecnología, específicamente el *smartphone* ha trastocado el entorno, no tanto institucional, sino educativo en la medida que ha gestado en los sujetos una gran variedad de posibilidades de acción para sus procesos de aprendizaje.

Esta investigación procura, entonces, ahondar en los asuntos referidos a la interacción de los estudiantes de la facultad de educación de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) a través del *smartphone* en relación con las posibilidades que el entorno social le precisa a cada uno. Es decir, identificar cómo estos dispositivos móviles y la interacción social a través de ellos tienen a fortalecer aspectos de una segunda lengua o el aprendizaje de ella como tal. Esto hace referencia al aprendizaje espontáneo y, tal vez, inconsciente que toma lugar dentro de los procesos de interacción de los sujetos.

### **3.2. Enfoque: Interaccionismo simbólico**

Los avances tecnológicos por sí mismos pueden no ser más que artefactos inventados bajo las concepciones de la aplicación técnica; es decir, una serie de dispositivos que bajo ciertos criterios e intereses fueron inventados. Lo que se precisa con el interaccionismo simbólico como enfoque metodológico de este trabajo investigativo es entender la relación dialógica que se teje entre los sujetos y la tecnología. Ahora, no se trata únicamente de la interacción artefacto – individuo, sino cómo esa relación que se da entre esos elementos tiene fuerte influjo por características sociales que circundan ambas partes; tanto los propósitos de

aplicación de tales artefactos como los propósitos en términos de uso que, en últimas, el sujeto le otorga.

A este respecto, y en relación con las propuestas que se exponen sobre el interaccionismo simbólico a razón de este trabajo investigativo particular, Giraldo (1999) afirma que:

“lo que interesa como objeto de estudio no es la tecnología *per se*, sino en el marco de los procesos de interacción y mediación a través de los cuales se relacionan los sujetos y se produce la realidad social dotada de significado. Esto es, interesa la producción de significación por parte de los actores educativos en situaciones particulares de copresencia mediada tecnológicamente. (p. 1)

Lo anterior reafirma, entonces, que la razón por la cual este trabajo particular como enfoque el interaccionismo simbólico es precisamente porque se pretende comprender la relación que se da a razón del uso que los sujetos le dan al *smartphone* a propósito del proceso de aprendizaje de una segunda lengua en el tiempo de ocio, entretenimiento y esparcimiento con el que cuentan los sujetos de investigación.

El interaccionismo simbólico se presenta a través de tres premisas fundantes que constituyen por qué este proceso investigativo lo toma como base; según Giraldo (1999) este enfoque se fundamenta en 1) el proceso de significación que se da en el sujeto a partir su subjetividad en relación con los artefactos que se encuentran dentro de su marco de interacción, 2) la interacción como tal que se da a partir de ciertas premisas particulares del sujeto y que están sesgadas por lo intereses particulares de uso que el sujeto concibe para tales artefactos y la tercera; según el mismo autor, se constituyó desde Blumer (1982) y es 3)



la relación interpretativa que se da a razón de los símbolos que se tejen en esos procesos de interacción.

### **3.3. Población y muestra**

Este proceso de investigación precisó de la participación de los estudiantes de la licenciatura en inglés y español de la facultad de educación y pedagogía de la UPB – Medellín, desde el semestre 1<sup>ro</sup> hasta el 8<sup>vo</sup> los cuales sumaron un total de 149 participantes. Se escogió esta población como opción de sujetos de investigación en tanto el investigador de este caso particular pertenece a la comunidad académica mencionada.

La muestra inicial para este proceso investigativo fue de la totalidad de estudiantes mencionados, los cuales participaron de un primer instrumento (encuesta) que permitió, no sólo identificar a los sujetos tipo que haría parte de la segunda parte del proceso, sino caracterizar asuntos puntuales que se dan en la interacción de los estudiantes a través del *smartphone* en relación con el aprendizaje de una segunda lengua. Ahora bien, hay que enunciar que este proceso investigativo se realizó en paralelo con el trabajo de grado de dos investigadores de la Maestría en Educación de la UPB; por tanto, se usaron los mismos criterios para filtrar los estudiantes que participaron del primero instrumento. Dicho esto, a continuación, se expone cuáles fueron los criterios:

1. En la pregunta sobre el tiempo promedio de uso al día del *smartphone*, considerar los estudiantes que hayan respondido por encima de las 6 horas.

2. Que los estudiantes hayan respondido SÍ por lo menos en el uso de cuatro de las redes sociales indagadas.
3. Que los estudiantes hayan señalado al menos cuatro lugares donde habitualmente usan el *smartphone*.
4. Que los estudiantes hayan indicado en la opción de frecuencia que practican al menos dos actividades siempre.
5. Todos deben seguir cumpliendo el requisito de haber respondido SI a la pregunta relacionada por el interés en aprender otro idioma mediante el uso del *smartphone* en su tiempo libre.

El filtro que se usó para seleccionar a los sujetos tipo que haría parte de la segunda parte del proceso investigativo se evidenció una reducción significativa; se decidió entonces sumar una entrevista para un par de estudiantes que contestaron de forma negativa al quinto criterio; es decir, para los que contestaron que no había tenido interés por aprender una segunda lengua mediante el *smartphone*. La muestra que surgió entonces fue de 7 estudiantes; 5 que contestaron sí al quinto criterio y 2 que contestaron no. Ahora, cuando se abordó el segundo instrumento se presentaron una serie de dificultades para contactar a los sujetos que harían parte de este segundo momento y, en últimas, de los que se convocaron sólo se logró aplicar en 4 estudiantes; tres que respondieron ‘sí’ y uno que respondió ‘no’.

### **3.4. Instrumentos de recolección de datos**

El proceso de recolección de datos en términos cualitativos para este trabajo investigativo contó con dos instrumentos específicamente; la encuesta como primer

instrumento que se aplicó a la totalidad de estudiantes de la facultad (149), y posteriormente, la entrevista como segundo instrumento se aplicó a los siete estudiantes seleccionados mediante el filtro aplicado.

### **3.4.1. La encuesta**

La encuesta fue construida en conjunto con los investigadores Parra y Ramírez (2018) que desarrollaron la misma proyección temática, pero enfocada como tesis de grado para la Maestría Educación de la UPB. La elaboración de la encuesta tuvo 3 elementos principales que pretendió abordar asuntos referidos a la interacción en términos sociales de los estudiantes a través del *smartphone*. Los elementos estuvieron dispuestos así:

- I.** Caracterización: 1. Edad; 2. Sexo; 3. Estrato social; 4. Barrio.
- II.** Uso del *smartphone*: En este apartado de la encuesta se tomaron en cuenta aspectos como: Tiempo de uso del *smartphone*; redes sociales en las que está suscrito el estudiante; Lugares en los que cuales usa el *smartphone*; las actividades que lleva acabo con el *smartphone* en el tiempo libre; el interés o no por aprender una segunda lengua a través del *smartphone* y finalmente el modelo y la marca del dispositivo móvil que poseen.
- III.** En esta categoría se incluyeron datos de identificación de los sujetos participantes: nombre; correo electrónico; teléfono; fecha y semestre que cursan.

La encuesta propuesta para este primero momento de recolección de datos tiene como finalidad caracterizar el uso que los estudiantes le dan sus *smartphones* en términos sociales

en su tiempo de ocio y esparcimiento. La aplicación de la misma se realizó en los momentos de intervalos de clases con el fin de no ralentizar el desarrollo de las clases en curso; se le pidió permiso previamente a los profesores para que los estudiantes pudieran contestar la encuesta antes de dejar las aulas de clase. El desarrollo de la encuesta promedió entre 5 y 10 minutos.

### **3.4.2. La entrevista**

La construcción de la entrevista, así como la encuesta, se construyó en conjunto con los investigadores Parra y Ramírez (2018); esto es, de modo reiterativo, debido a que la proyección temática a lo largo de los procesos investigativos fueron la misma exceptuando las poblaciones. Ahora, este caso particular tomó como referencia la primera entrevista construida para llevar a cabo la elaboración de otra versión, la cual sería aplicada a los estudiantes que contestaron ‘NO’ cuando, en la encuesta, se les preguntó acerca de su interés por aprender una segunda lengua a través del *smartphone*.

La entrevista se tomó como segundo instrumento de aplicación en tanto esta permita ahondar en asuntos que la encuesta, por su estructura, no permite; es decir, este segundo instrumento permitió conocer más a fondo las concepciones de uso que traen consigo los estudiantes sujetos de investigación en relación con el *smartphone*. Ahora, el instrumento que se construyó es un modelo de entrevista semiestructurada que permite que la aplicación misma de pie al posible surgimiento de nuevas cuestiones; da paso a un tipo de conversación entre entrevistado y entrevistado, lo cual la hace un instrumento adecuado para abordar, de modo más general, las concepciones de los sujetos de investigación. Como se mencionó

anteriormente, para el segundo instrumento se convocaron a 7 de los 149 estudiantes que presentaron la encuesta, de los cuales sólo 4 estudiantes fue posible contactar; 3 que contestaron 'SÍ' y 1 que contestó 'NO'.

### **3.5. Sistematización y análisis de datos**

El proceso de sistematización de los datos fue realizado en Excel y en la aplicación ATLAS.ti; para la encuesta y la entrevista respectivamente. Posteriormente, el análisis de los datos se hizo a la luz de las categorías en las que se fundamenta este trabajo investigativo como tal: Uso del *smartphone*, Aprendizaje móvil, Motivación, Nativos digitales, Ocio y esparcimiento y habilidades comunicativas. En el proceso de análisis del segundo instrumento emergió una categoría; interacción, la cual se consideró pertinente adherirla a la de habilidades comunicativas en tanto los procesos de acción en relación con el *smartphone* que los estudiantes enunciaron estaban sesgados por ambas categorías.

## Capítulo 4. Resultados y Análisis

### 4.1. Análisis de encuesta

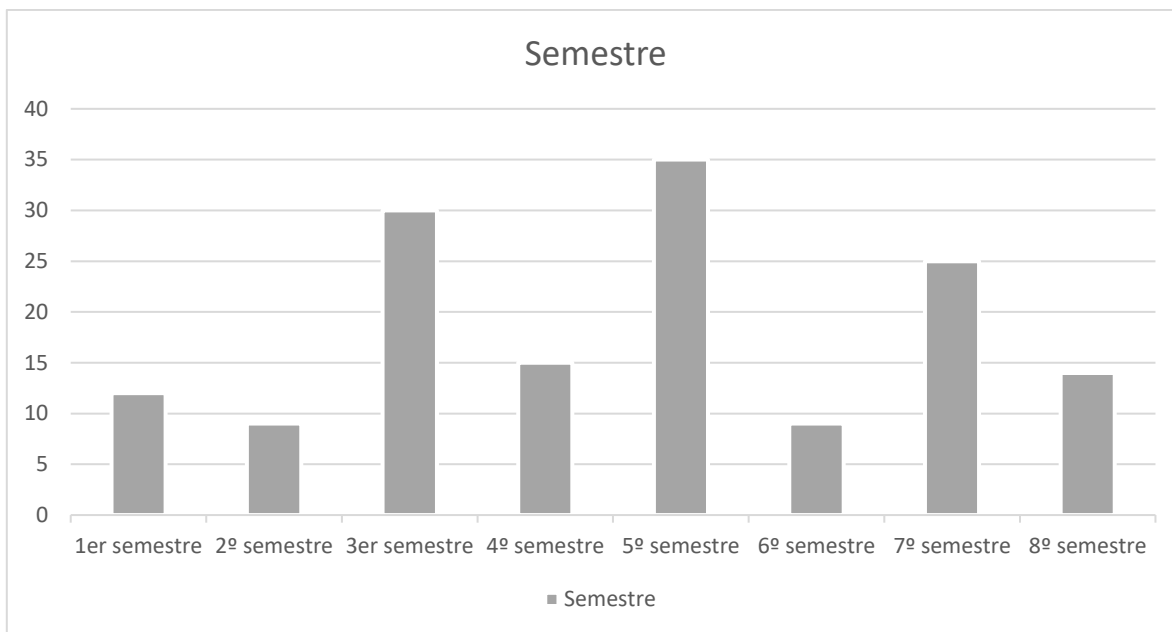
La apropiación del *smartphone* dentro de los procesos de aprendizaje de una segunda lengua es uno de los retos, en términos más bien de posibilidades, que se pone sobre la mesa en temas educativos. Para recabar los asuntos esenciales referidos a la interacción de los sujetos con los dispositivos móviles en tanto aprendizaje se implementó una encuesta a 149 Estudiantes de la facultad de educación de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. La encuesta indagaba, a grandes rasgos desde el tiempo de uso diario a los dispositivos, los fines que le dan a ese uso y las demás posibilidades que los mismo ofrecen.

El instrumento cuantitativo tipo encuesta se construyó de modo tal que abarcara varios aspectos de la categoría general referida al uso del *smartphone*, de la cual se tomaron los datos más relevantes que conducían precisamente a avanzar con miras al objetivo de la investigación. Ahora, dentro de los datos que se incluyeron en este análisis se encuentran los referidos a la caracterización (semestre, edad, sexo y estrato) de modo que aporte un panorama vasto que permita develar condiciones específicas sobre el uso en relación con los demás asuntos circundantes a los dicentes. Y, de manera más centrada se tuvieron en cuenta aspectos como; el tiempo de uso que los estudiantes le dan al dispositivo, las redes sociales que normalmente usan, los lugares en los que lo usan, las posibilidades que el *smartphone* les dispone y el interés por parte de ellos en relación con el aprendizaje de una segunda lengua.

#### 4.1.1. Caracterización

La encuesta se aplicó en la facultad de educación de la Universidad Pontificia Bolivariana a estudiantes que cursan desde el 1er hasta el 8º semestre del programa: licenciatura en inglés-español. La gráfica evidencia que la población está distribuida de manera armónica, es decir, al ser 8 categorías para caracterizarlos por semestre los porcentajes no aparecen sobrecargados en uno con diferencias abismales en relación con el otro. Ahora bien, la diferencia radica finalmente en otros asuntos referidos a la fuerza inconstante que ha ganado el programa de pregrado.

Así pues, los 149 sujetos tomados en cuenta como primera muestra para este proceso de investigación se distribuyen del primero al octavo semestre con los porcentajes respectivamente; 1ro 8,1%; 2º 6,0%; 3º 20,1%; 4º 10,1%; 5º 23,5%; 6º 6,0%; 7º 16,8% y 8º 9,4%. Estos datos ayudan de manera significativa en tanto la variedad de sujetos en cada semestre procura por aporta un vasto campo de situaciones y elecciones a la hora de usar el *smartphone* en tiempo de ocio con fines, tal vez inconsciente, de ciertos aprendizajes afines a una segunda lengua. En la Gráfica 1 se hace evidente la distribución ya mencionada.



Gráfica 1.

Además, en el proceso de caracterización propuesto en la encuesta se evidenció que las edades de los sujetos que participaron en la misma van desde los 16 años siendo el de menor valor porcentual con el 0,7% en tanto sólo se registró un estudiante con esta edad, del mismo modo se registró otro 0,7% de los estudiantes con 43 años; el menor y el mayor valor son finalmente los de menor porcentaje. Así mismo, las edades que comparten el 0,7% de la población son los estudiantes con 33 y 38 años. (Gráfico 2)



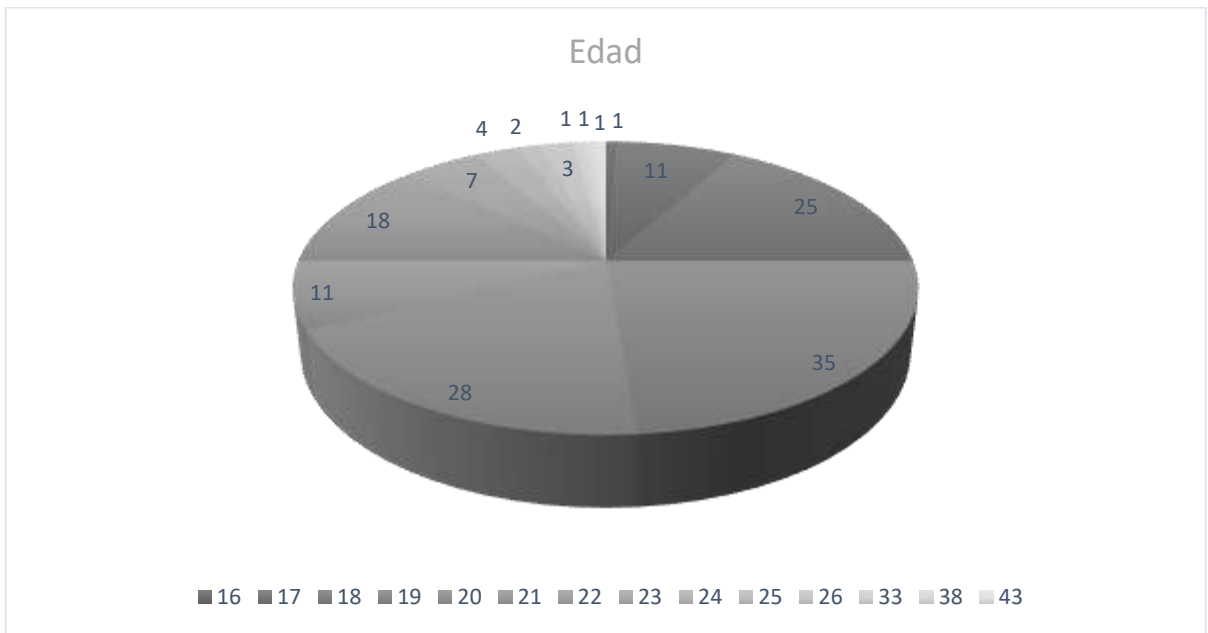


Gráfico 2.

Otro punto tomando en cuenta, y que se considera de suma importancia, es el referido al sexo de cada uno de los estudiantes. Lo que se evidencia en la encuesta da cuenta de un asunto bastante parejo en la población; es decir, no hay un sobre valor de un lado o de otro; la licenciatura en inglés y español parecer atraer intereses nivelados tanto para hombres como para mujeres. Para ser más específico con lo que se pretende dilucidar en este apartado y para intereses de este trabajo tengamos en cuenta que 1 es masculino y 2 es femenino (1,2); así pues, se tiene que el 49,0% de los estudiantes pertenecen a la categoría 1 y que el 51,0 pertenece a la categoría 2. Lo mencionado aquí se hace evidente en la Gráfica 3.

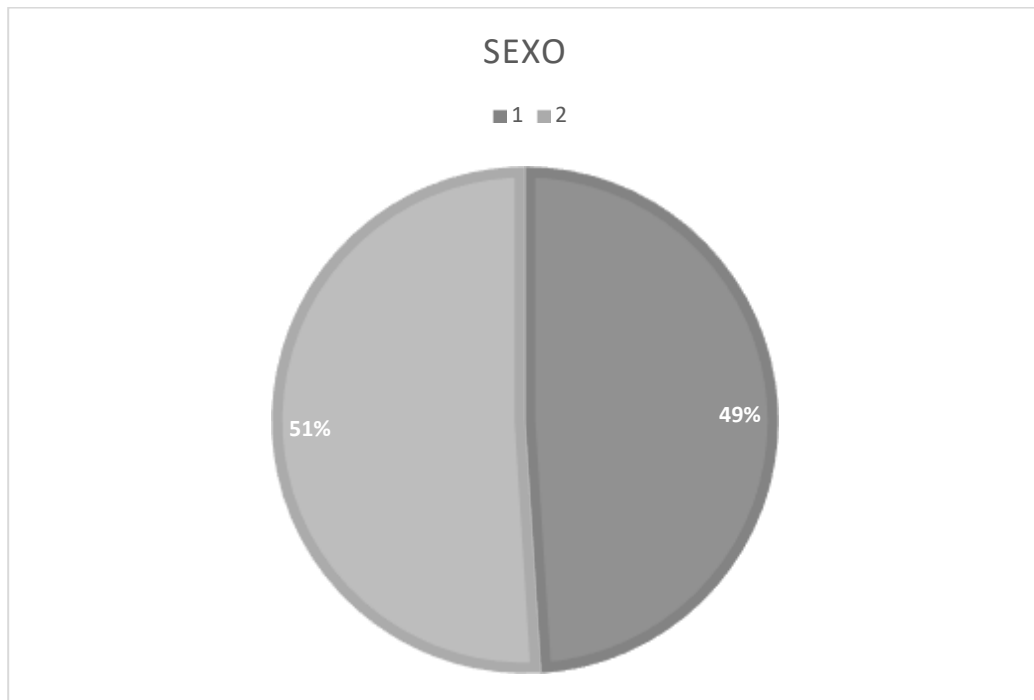


Gráfico 3.

Finalmente, como dato relevante de la caracterización se tomó en cuenta el estrato socioeconómico; así pues, se puede hacer una especie de relación con los demás asuntos referidos al uso del *smartphone*, dado que el primero puede ser determinante en relación con la otra; desde el tiempo de conexión hasta las posibilidades de acción que tiene con el dispositivo mismo.

Los estratos que se reflejaron en la encuesta van desde nivel 1 hasta el 6; lo cual puede poner sobre la mesa un asunto sobre la interacción que se precisa entre los estudiantes, interacción que transgrede barreras sociales que los imaginarios sociales precisan. En suma, los datos de este aspecto evidencian que el estrato socioeconómico con mayor registro en la encuesta es el nivel 3 con el 45.6% de la población encuestada, lo que representa a 68 de los

149 encuestados. Y, en oposición, el estrato con menor registro es el nivel 6 con apenas el 2.0% de la población en representación de 3 sujetos encuestados. (Gráfico 6)

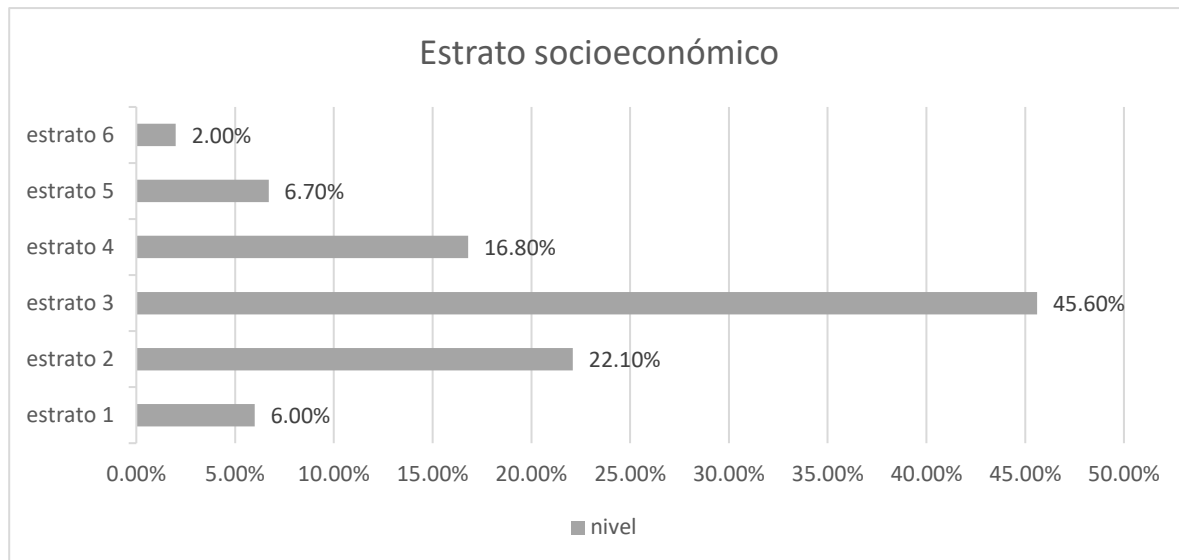


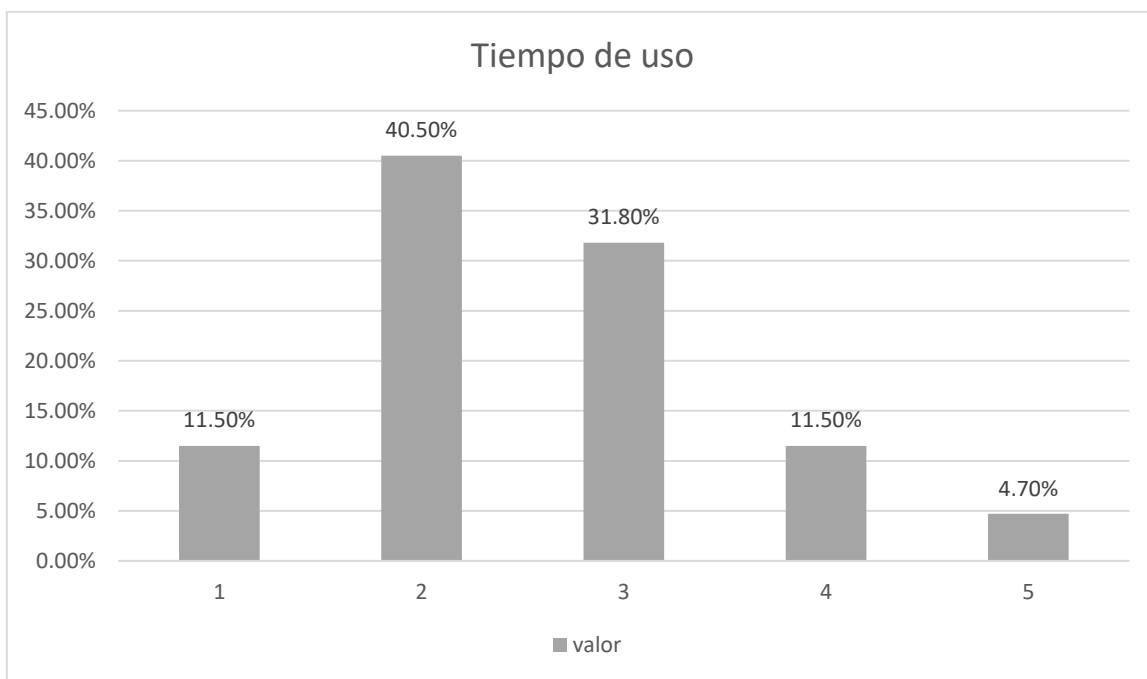
Gráfico 4.

#### 4.1.2. Uso del smartphone

El uso del *smartphone* se sesgado en asuntos muy específico de acuerdo a los intereses de este producto de investigación, para este apartado de la encuesta se ha decidido traer evidencias de asuntos referidos al tiempo de uso, las redes sociales a las que los sujetos están suscritos, los lugares donde suelen usar sus dispositivos móviles, las actividades que se permiten realizar y adicionalmente se indaga por el interés que posiblemente han tenido estos sujetos en relación con el aprendizaje de una segunda lengua mediante el uso del *smartphone*.

### 4.1.3. Tiempo de uso

En relación con el tiempo de uso se caracterizó en cinco opciones que van enumeradas de 1 a 5 con los siguientes valores respectivamente; (1) 0 a 2 horas; (2) 2 a 4 horas; (3) 4 a 6 horas; (4) 6 a 8 horas y (5) más de 8 horas. Así pues, el dato que más se repitió entre los sujetos que participaron en la aplicación de la encuesta es el numeral 2 (2 a 4 horas de uso) con un valor del 40.5% de la población representando a 60 de los estudiantes encuestados; y aquella con menor valor porcentual que tuvo lugar en los resultados fue la opción 5 (más de 8 horas de uso) con el 4.7% representando a 7 encuestados. Se toman estos dos datos particularmente con el fin de evidenciar el peso que generaron los dos valores de extremos bajo y máximo; es decir, la mayoría de los estudiantes en su tiempo de ocio parecen hacer un uso regulado de sus dispositivos móviles; entiéndase el concepto de regulado como ‘poco uso’ en relación con los demás valores. (Gráfico 5)



Gráfica 5.

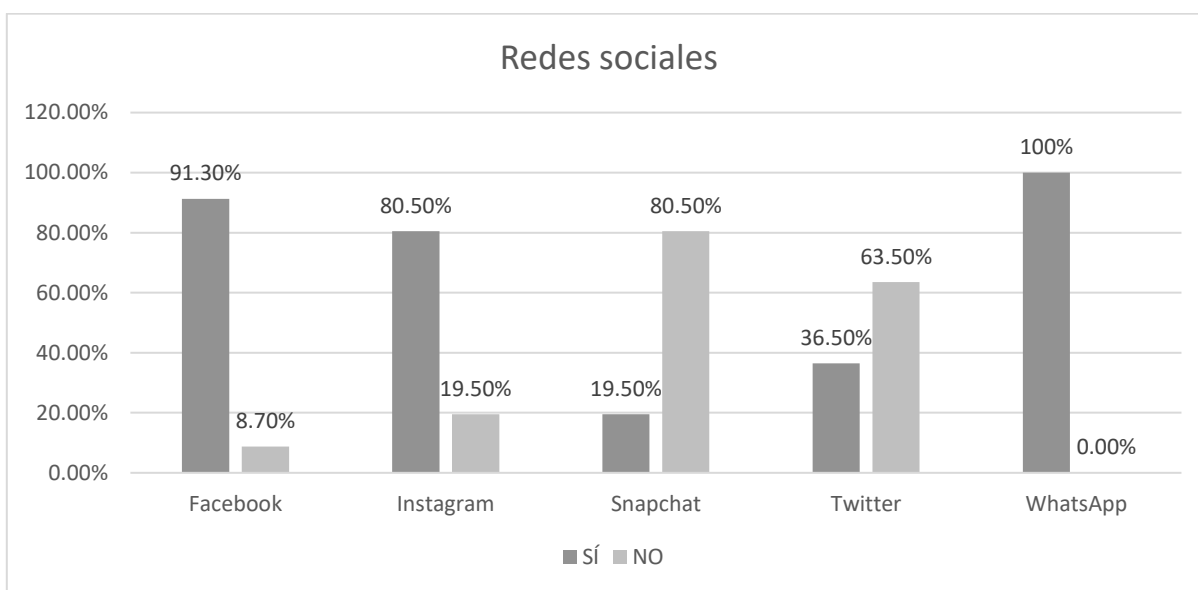
Es preciso resaltar como valor con fuerza la opción 3 (4 a 6 horas de uso) representada con el 31.5% de la población; lo que evidencia entonces es que hay un punto medio en relación con el uso que los sujetos le dan a su *smartphone*, esto puede suscitar que hay un buen tiempo del que posiblemente un fracción del mismo puede tener relación con el aprendizaje de una segunda lengua, sea por el uso consciente o inconsciente mediante la interacción a través de redes sociales o las distintas actividades que los dispositivos móviles ofrecen como posibilidades de entretenimiento.

#### **4.1.4. Redes sociales**

La encuesta propone una serie de redes sociales que pueden propiciar espacios de interacción que, de alguna manera, propenda por hacer uso y fortalecer las competencias referidas a una segunda lengua. Así pues, las redes sociales que se incluyeron en este instrumento son Facebook, Instagram, Snapchat, Twitter y WhatsApp. Este segmento de preguntas se propuso con las opciones sí / no para hacer evidente las redes sociales en las que están y no suscritos los sujetos encuestados.

Ahora bien, la interacción con otros sujetos precisa, ciertamente, el uso de la lengua, por tanto se considera importante resaltar que el 100% de los sujetos encuestado afirman tener la red social WhatsApp lo cual pone de primera mano el hecho de que todos le dan un uso en términos de interacción con otros sujeto; seguida de esta opción está facebook con un valor también elevado que representa el 91.3% de la población encuestada; lo que reafirma, además, la evidente interacción en distintos términos; audiovisual primeramente. Esto como datos en relación con las respuestas afirmativas.

En este punto, es válido e importante resaltar, además, las respuestas negativas que tuvieron fuerza en dos redes sociales específicamente; Snapchat y Twitter, con un porcentaje respectivamente de 80.5% y 63.5% de la población encuestada. Si bien estas redes sociales sí propenden por interacciones, los formatos que precisan parecen ser sesgados por posibilidades limitadas en tanto el primero es a través de imágenes y videos, principalmente en vivo, y el segundo limita la interacción a solo texto con restricción de caracteres. En el siguiente Gráfico se muestra la evidencia de los datos mencionados.

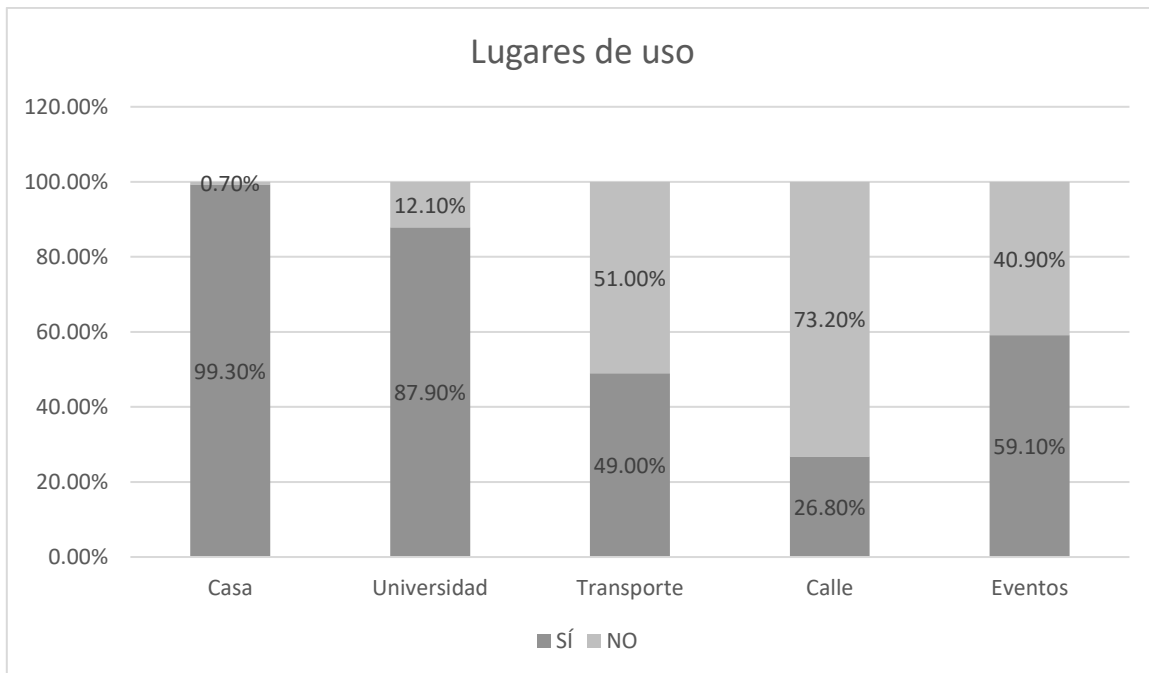


Gráfica 6.

#### 4.1.5. Lugares de uso

Así mismo, para indagar por los lugares en los que los estudiantes suelen usar sus dispositivos móviles se usó el tipo de pregunta que precisa respuestas de sí / no. Del mismo modo, se resaltan entonces dos opciones afirmativas y dos negativas. La casa es evidentemente el lugar donde más uso se le da al *smartphone* con un valor porcentual de

99.3% afirmativo seguido por la universidad con un valor de 87.9%. En cambio, para las respuestas negativas se evidencia que la calle no es un lugar con mucha frecuencia de uso para el dispositivo en tanto arroja un valor del 73.2% de la población, seguido de un 51.0% para el transporte. (Gráfica)



Gráfica 7.

#### 4.1.6. Actividades

Otro punto que se buscó anclar en este proceso de investigación fue el de indagar por aquellas actividades en términos de posibilidades que el *smartphone* pone al servicio de sus usuarios. Es decir, que otros usos le dan los sujetos que abogue por cubrir esos espacios de ocio y entretenimiento; así pues, para darle un hilo conductor a este apartado en la encuesta se propuso un derrotero principal de opciones; navegar en redes sociales; chatear; escuchar música; ver videos y jugar.

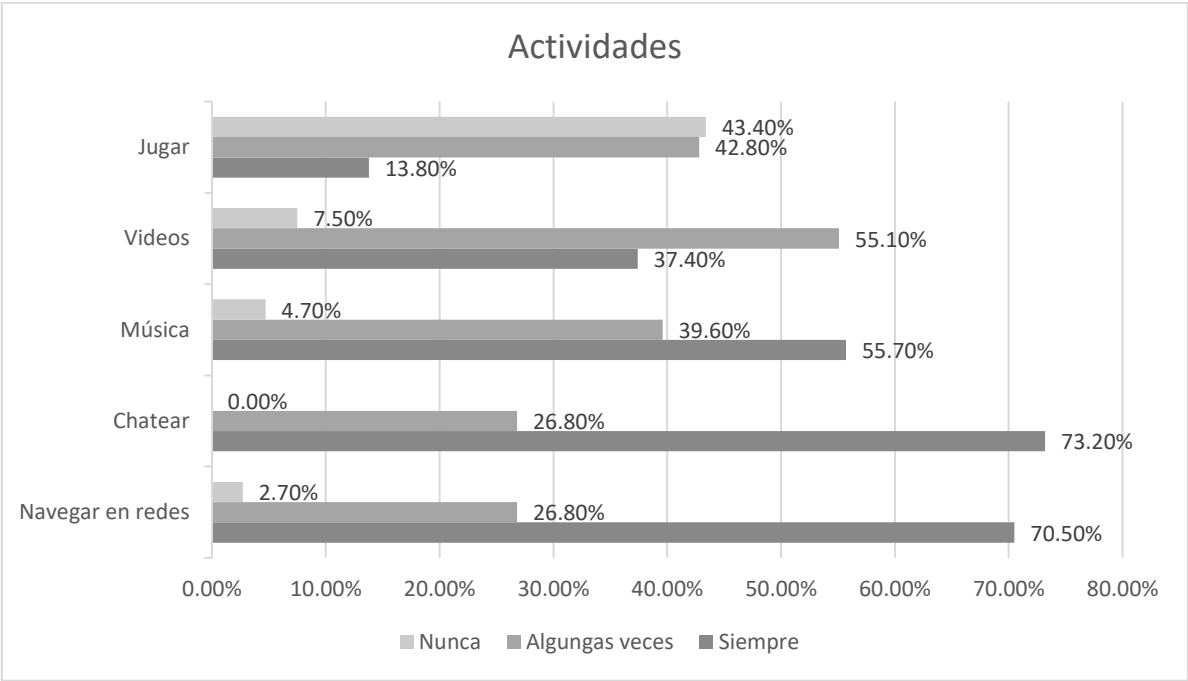
Ahora bien, al indagar por las actividades propuestas las preguntas estuvieron dispuestas en tipo Likert de modo que los resultados dieran cuenta, en términos generales, de las percepciones propias en relación con la frecuencia e interés que los sujetos realizan dichas actividades; así pues, las respuestas abarcan la frecuencia desde siempre, algunas veces y nunca, representadas en la encuesta respectivamente en 1, 2 y 3.

Los datos que arrojó la encuesta en relación con este apartado referido a las actividades muestran, de manera evidente, cómo la interacción con otros a través de la virtualidad propende por ponerse en la cima de los posibles usos del *smartphone*, y se dice posibles en tanto no solo este tipo de interacción es la que prima en términos de los usos. Así pues, el 73.2% de la población encuestada concuerdan al seleccionar la actividad ‘chatear’ seguido de navegar en redes con el 70.5% de la misma muestra. En definitiva, estas actividades sugieren una interacción que promulga por el uso de la lengua; lo que se pretende evidenciar más adelante es si dentro de esos formatos de interacción existe el interés particular por fortalecer ciertas competencias o aprender una segunda lengua.

Los dispositivos móviles, además de ofrecer servicios de llamadas y mensajería, tienen ciertas interfaces que permiten gran variedad de posibilidades en términos de entretenimiento; jugar, por ejemplo, pareciera una forma evidente de usar el tiempo en el *smartphone*, pero durante la sistematización de esta encuesta se evidenció que esta actividad es la que cuenta con menos interés por parte de los estudiantes pues el 43.4% de la población afirma nunca jugar en el dispositivo, y el 42.8% afirma hacerlo algunas veces, seguido del 13.8% quienes dicen que sí juegan en él. Así pues, con estos datos se reafirma que los sujetos



encuestados tienen otros intereses más allá del juego en sus *smartphones* y que podrían ir más encaminados a interacciones que precisen comunicación con otros sujetos.

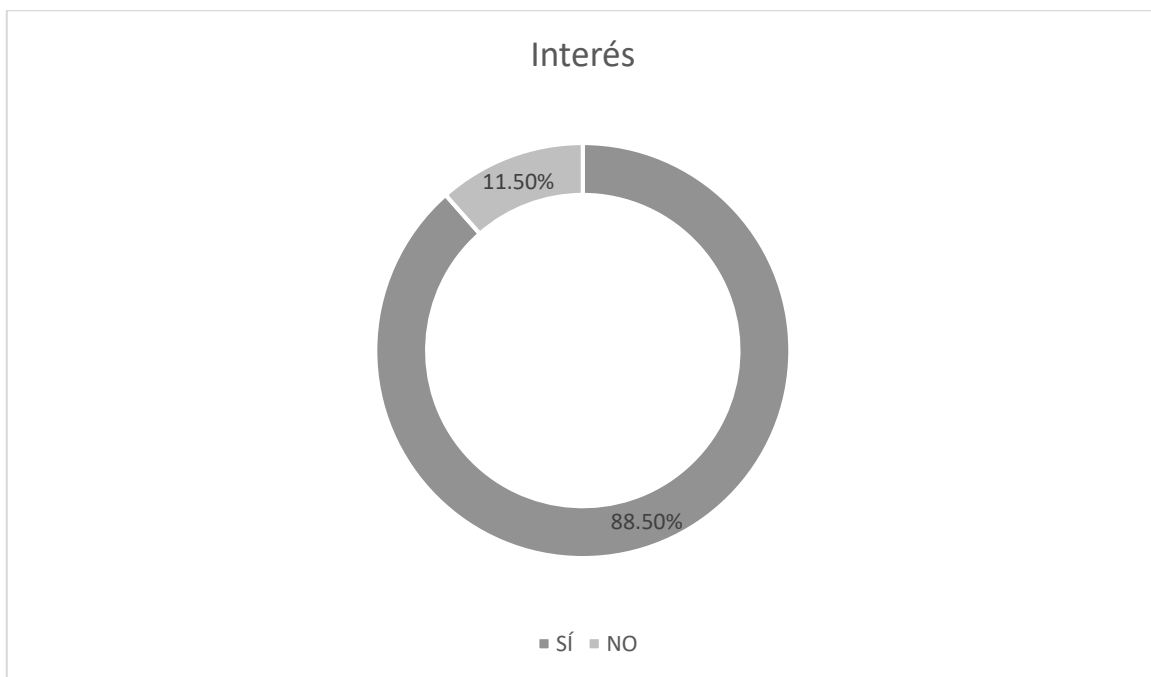


Gráfica 8.

**4.1.7. Interés**

Llegados a este punto, la encuesta procuró indagar en términos generales por las posibilidades de uso que los dispositivos móviles ofrecen enmarcado en el tiempo de ocio y entretenimiento. Dicho esto, el siguiente apartado de la encuesta indaga si dentro de los intereses de los sujetos, mientras usan sus *smartphones*, está el de aprender o fortalecer una segunda lengua; es aquí donde se afina el interés de esta investigación. Ahora, en términos de porcentuales los datos que ha arrojado este instrumento resultan bastante interesantes, pues han apuntado a reafirmar y a servir como soporte fehaciente de los que se pretende indagar en este caso particular.

Por un lado, el 88.5% equivalente a 131 de los estudiantes encuestados manifiestan tener interés por aprender otro idioma, o fortalecerlo si es el caso, lo que sugiere entonces que los *smartphones* parecen sí ofrecer herramientas suficientes para los sujetos en términos de la interacción con miras a apropiarse competencias comunicativas. Ahora bien, por el contrario, el 11.5% representa 17 sujetos de la población quienes afirman no tener interés por aprender una segunda lengua. En la siguiente gráfica se hacen evidentes los datos aquí expuestos.



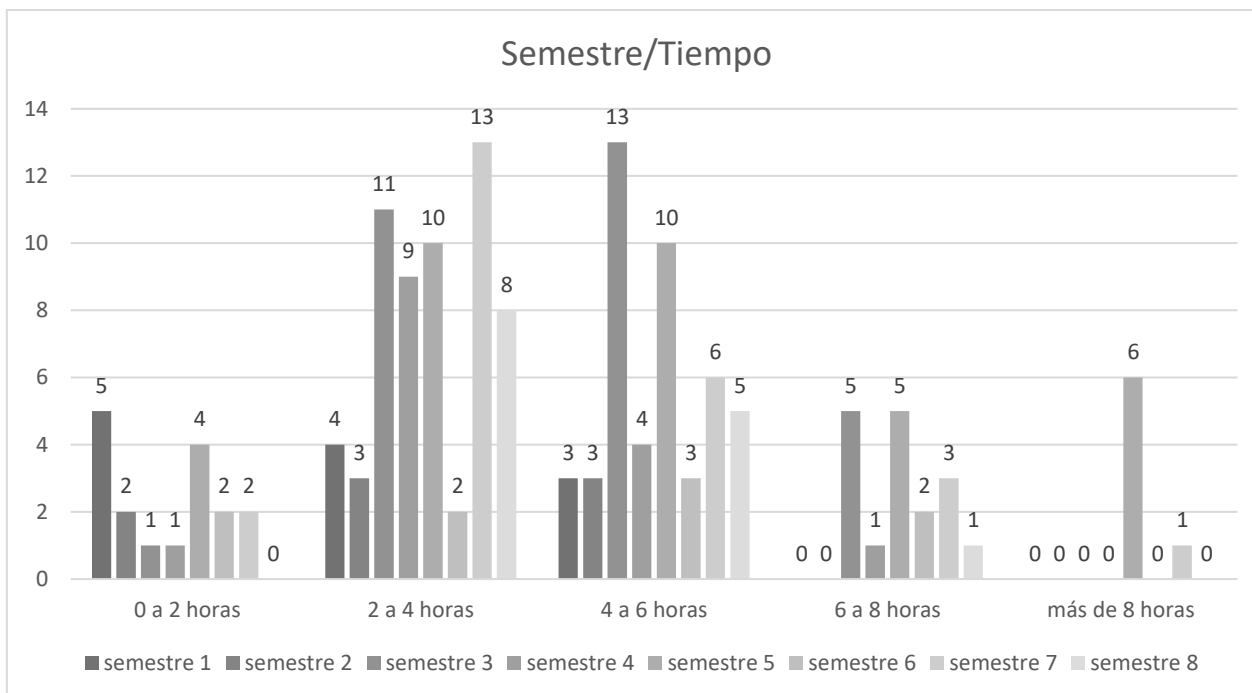
Gráfica 9.

Las evidencias anteriores muestran una serie de elementos que permiten corroborar cómo las interacciones, en términos sociales, ha tomado protagonismo en relación con el uso que los estudiantes le dan al *smartphone*. Asimismo, se han hecho evidente otros asuntos que

se expondrán a continuación. En este caso particular se ha pretendido cruzar algunos datos con miras a develar la relación que hay entre elementos aleatorios dispuestos en la encuesta.

Entre los asuntos prioritarios que se destacan en esta encuesta, y que son llamativos en términos de la relación que pueden tener, son las categorías que indagan por el tiempo de uso que le dan al *smartphone* y el semestre que cursan. Dentro de ese marco, se ha evidenciado que las opciones con mayor frecuencia de respuesta son las que abarcan el rango de 2 a 4 horas y de 4 a 6 horas de uso, y quienes dieron evidencia de esta característica fueron los estudiantes de sexto semestre y los de segundo respectivamente para las opciones citadas.

Ahora bien, cabe destacar también cómo el rango más alto en términos de tiempo de uso es el que menos frecuencia devela en tanto solo 6 estudiantes de quinto semestre manifestaron darle este tiempo de uso. La siguiente gráfica hace evidente lo que anteriormente se ha mencionado y es que particularmente esos rangos de tiempo son los que mayor actividad han mostrado y que posteriormente se indagarán con mayor profundidad tomando como recurso un instrumento cualitativo de respuesta abierta.

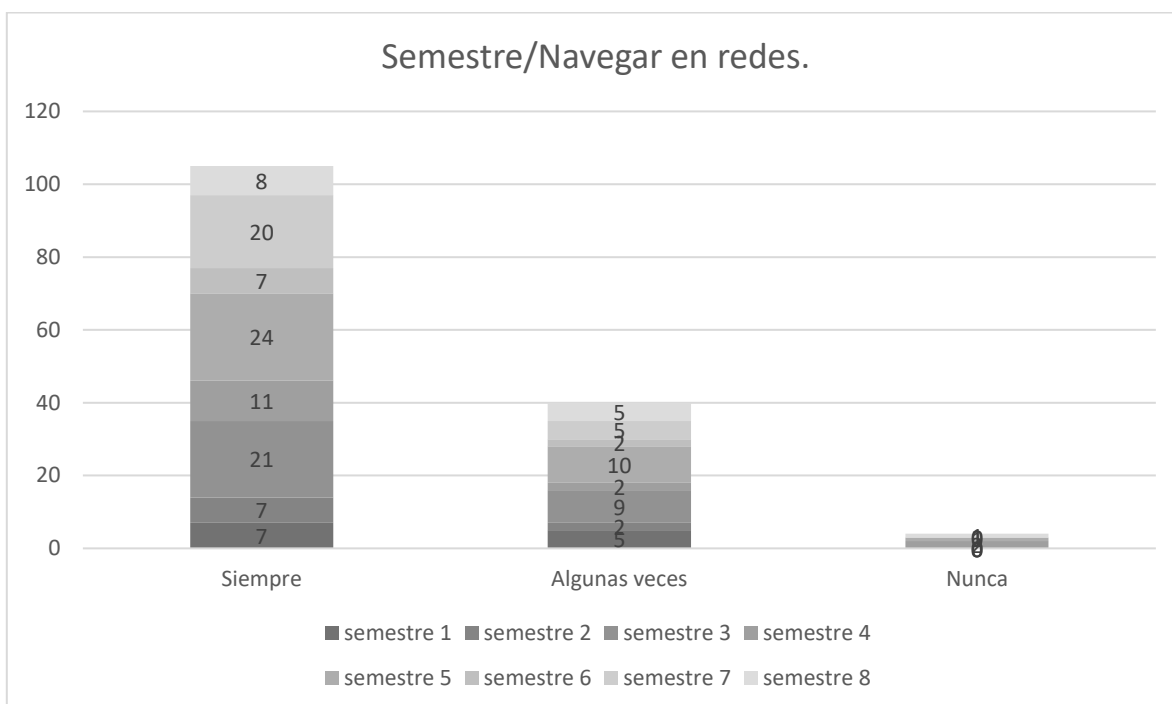


Gráfica 10.

Sobre la base de las ideas inicialmente expuestas en términos de los análisis cruzados, se considera necesario traer a discusión los siguientes datos que muestran la posibilidad de enlace que existe entre el semestre que los estudiantes cursan y las percepciones en cuanto a navegar en redes sociales; esta segunda bajo las preguntas tipo Likert con respuestas de siempre, algunas veces y nunca.

En virtud del marco de acción hacia el que apunta este caso de investigación se hace evidente que los resultados engloban, de manera certera, asuntos que develan el peso que tiene en la balanza la utilización del *smartphone* en términos de la interacción a través de redes sociales; esto no sólo sugiere, sino que reafirma, que el vínculo de los sujetos con los dispositivos móviles tiene una fuerte connotación social y por ende un uso obligatorio del lenguaje en tanto necesidad de comunicación. Atendiendo a esas consideraciones, el 70.4%

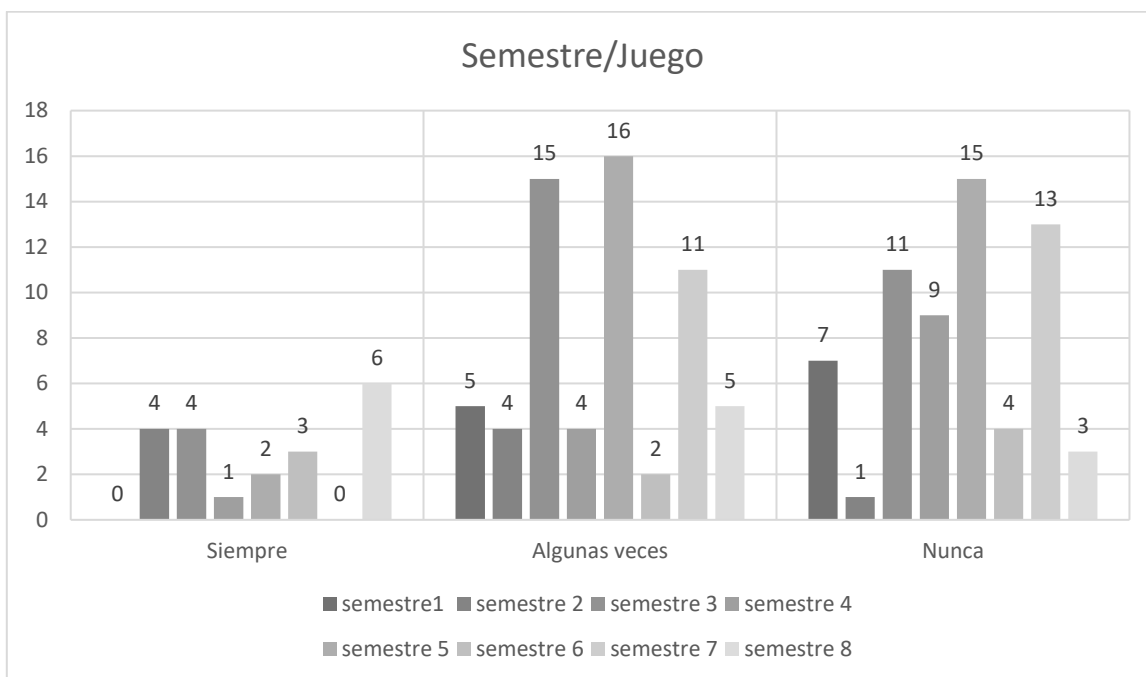
en representación de 105 estudiantes, de los 149 encuestados, han sido quienes manifestaron navegar siempre en redes sociales cuando hacen uso de sus dispositivos móviles; ahora bien, cabe preguntarse qué tanta relación tiene este uso social en paralelo con el uso de una segunda lengua atendiendo a su fortalecimiento. Estos asuntos, así como se mencionó antes, serán indagados posteriormente en con un instrumento de respuesta abierta.



Gráfica 11.

Ahora bien, es importante mencionar que existe una serie de tópicos que resultan llamativos desde un punto de vista comparativo con postulados anteriores sobre la relación que existe entre los *smartphones* y el uso en términos de entretenimiento a través del juego; relación a la que se llamó *mobile gaming*. A este respecto Arango, Bringué y Sádaba (2010) dicen que “[...]el uso del celular ‘para jugar’ es una de las actividades más habituales entre los adolescentes” (p, 52). De acuerdo con los supuestos anteriores, se hace evidente un asunto

comparativo en tanto el 43.4% de los sujetos investigados, en el contexto específico de la UPB, manifiestan que nunca utilizan sus *smartphones* para jugar.



Gráfica 12.

## 4.2. Análisis de la entrevista

Este proceso de investigación ha tomado como punto de referencia una variedad de comprensiones; aquellas que se han venido tejiendo en los sujetos de investigación seleccionados a lo largo de sus procesos de interacción con una segunda lengua, a través de las posibilidades que ofrecen los *smartphones*. Esto es, se han recogido una serie de datos que corroboran el uso de los dispositivos móviles como mediadores principales de los procesos de interacción que toman lugar en el tercer entorno, propuesto por Echavarría (2000). A propósito de ello, en el proceso de sistematización y análisis de las entrevistas se procuró encontrar la relación que hay entre la respuesta de los sujetos de investigación y las

categorías fundantes del proceso en general (Uso del dispositivo; Dispositivo móvil; Aprendizaje móvil; Motivación; Nativos digitales; Habilidades comunicativas; Ocio y esparcimiento).

Ahora, durante la revisión de las respuestas a la luz de las categorías, surgió una categoría emergente referida a la interacción en tanto es a través de este hecho de ‘ser con el otro’ que se ha promulgado por fortalecer las bases fundantes de una segunda lengua; es decir, la interacción se precisa como un hecho que abarca no solo procesos de interacción en sí mismo, sino que apunta a un aprendizaje significativo de la lengua en tanto los sujetos se acercan al conocimiento de forma, tal vez, inconsciente el cual toma esencia a través de lo experiencial que el lenguaje supone.

#### **4.2.1. Uso del *smartphone***

Con respecto a los intereses de este apartado, es preciso mencionar cómo estas distintas categorías se evidencian en el discurso de los estudiantes sujetos de investigación; y dan cuenta de los asuntos experienciales que han tomado lugar en sus procesos de aprendizaje de una segunda lengua mediados por el uso del *smartphone*. Ahora bien, el ‘uso del dispositivo’ como tal está dispuesto como una de las categorías del proyecto y a propósito de ella un estudiante (estudiante 1) entrevistado manifiesta que “a partir de esos canales de comunicación es más factible para uno darse por enterado de lo que está aconteciendo en el mundo, en Colombia e incluso en la comunidad en la que uno vive.” Esto apunta, entonces, a una de las amplias posibilidades que ofrece no solo el acceso a internet, sino más aún la condición de libertad temporal y espacial que ofrecen los dispositivos.

Las ideas que redundan los asuntos referidos al uso del *smartphone* son variadas dentro de las concepciones que los estudiantes entrevistados expresan; es decir, proponen distintos usos que pueden propender a fortalecer los procesos de aprendizaje en tanto interacción dentro del ámbito académico. Si bien el foco de este proceso investigativo no se centra dentro del escenario mencionado líneas atrás, se considera importante traer a discusión aquellos elementos que los estudiantes consideran importantes:

[...] incluso un profesor en el aula de clase puede establecer ciertos vínculos que le permitan estar más en contacto con sus estudiantes o desde la creación de un blog donde vas publicando contenido de interés para la clase donde todos los estudiantes puedan comentar, corregir. (Estudiante 4)

Lo anterior, pone en evidencia que desde las percepciones de los individuos en calidad de estudiantes se encuentran distintas posibilidades de acción que han de permitir un adecuado acercamiento a la lengua a través del *smartphone*.

Adicional a ello, el *smartphone* como tal permite acceder a funciones que facilitan la interacción; en relación con esto, uno de los sujetos entrevistados manifiesta que “el *smartphone* pues me parece que es algo interesante porque la verdad es algo que tenemos todo el tiempo en nuestras manos y siempre le estamos como dando un uso demasiado básico” esto hace referencia, entonces, a que las funciones del *smartphone* como tal pueden ir más allá de las meras funciones básicas en las que en principio se fundamentaba (llamadas y mensajes). Los aparatos tecnológicos ofrecen una vasta variedad de posibilidades y a través de las comprensiones de los estudiantes se manifiestan algunas que propenden no solo por entretener, sino también por fortalecer ciertos procesos de aprendizaje.



En consecuencia, los estudiantes exponen una serie de posibilidades que, en suma, están enmarcados por los intereses particulares que durante su experiencia han apropiado. A propósito de ello, otro sujeto entrevistado menciona que dentro de sus intereses en relación con el uso del *smartphone* es precisamente “chatear; creo que eso es lo que más hago. Em... enterarme, tal vez, sobre noticias de farándula”. El uso de los dispositivos móviles no está, entonces, sujeto a condiciones restrictivas, sino que permite a sus usuarios navegar a través de sus distintas interfaces con la posibilidad de satisfacer sus intereses tanto en términos de comunicación como de entretenimiento. En suma, el proceso de aprendizaje o fortalecimiento de una segunda lengua mediado por el *smartphone* se contempla dentro de asuntos más bien volitivos; de motivación, donde interfieren cuestiones tanto intrínsecas como extrínsecas del individuo. A este respecto, uno de los entrevistados afirma que para propender por ese aprendizaje se usan estrategias como la siguiente “otra cosa que también hago es, por ejemplo, colocar todo el celular en inglés; todas las configuraciones, y uno ahí va aprendiendo palabritas.” Lo anterior aluden, entonces, a cómo las características internas del dispositivo permiten profundizar en el uso contextualizado de la lengua en relación con el *smartphone*.

En suma, los dispositivos móviles han precisado una gran variedad de escenarios de interacción a propósito del aprendizaje de una segunda lengua; se hace evidente, entonces, las distintas posibilidades en términos de estrategias que los estudiantes pueden apropiar para acercarse al conocimiento de una manera más fluida y, por tanto, efectiva desde que se hace como un asunto de entretenimiento. A este respecto, estudiante 1 menciona que:

[...] entonces de que se puede acceder a otro tipo de entretenimiento a parte de los ya mencionados en el *smartphone*, sí, por supuesto y más ahora con los avances que se están viendo. (estudiante 1)

Estas ideas mencionadas, están direccionadas a encontrar un punto de encuentro donde la interacción de los sujetos en el tiempo de ocio y entretenimiento a través del *smartphone* promulgue por fortalecer los conocimientos de una segunda lengua desde las habilidades comunicativas en tanto uso social y contextualizado de la lengua.

#### **4.2.2. Aprendizaje móvil**

Ahora, no se trata únicamente de la funcionalidad del *smartphone* como tal, sino también de las características que lo hacen un dispositivo electrónico de mayor portabilidad; es decir, estos aparatos han venido ganando la aceptación de los usuarios debido a una serie de posibilidades en términos de portabilidad y accesibilidad; y es eso lo que propicia un adecuado ‘entorno’ (E3) de aprendizaje. Esto es, el aprendizaje ha de tomar lugar desdibujando las concepciones tradicionales y formales en que se ha gestado los procesos de interacción sujeto – conocimiento; el acceso a datos interactivos, es decir, un aprendizaje multimodal; aprendizaje que, en últimas, es adaptable a las necesidades y ritmos particulares de cada sujeto.

El *smartphone* permite, entonces, todas esas posibilidades de acercamiento al lenguaje tal y como se menciona en el párrafo anterior. Y, en relación con ello, el estudiante 4 menciona que:

[...] permite entonces un aprendizaje de una manera más interactiva que se basa en una comunicación real que es como lo que yo pienso que es lo importante en términos de la lengua más allá de aprender gramática; más que aprender la sintaxis, la morfosintaxis o todas esas cosas. Entonces aprendes, realmente, el uso en la vida. (estudiante 4)

Lo que se expresa en esta cita, puede asumirse como una postura fuerte en tanto apunta por un aprendizaje que se da desde el contexto de uso; si bien el aprendizaje a través del *smartphone* rompe con las barreras espaciales y temporales, este propone asuntos de contexto en relación con asuntos sobre el uso pragmático de la lengua; es decir, cómo usarla y cuándo usarla.

Y, a propósito de ese uso contextualizado de la lengua, otro estudiante hace mención de una aplicación que, en definitiva, pone como principal factor la interacción informal y social del lenguaje mientras se afincan conocimientos básicas y fundamentales:

[...] descargué una que era dizque *HelloTalk*, pues, me pareció buena porque es con gente, de todo el mundo, que está aprendiendo entonces sí fue buena. (Estudiante 3)

Además, dentro de las posibilidades, que se gestan al interior de las funcionalidades de los dispositivos móviles, existen distintas aplicaciones que promulgan por un proceso de aprendizaje secuencial del lenguaje; en este sentido, durante el proceso de entrevista algunos estudiantes entrevistados hicieron mención acerca de un par de aplicaciones en específico; “Bueno, tuve Duolingo y [...] aprendes más cositas de las que uno antes sabía y se refuerza mucho pues como el conocimiento”. (estudiante 2)

La cita anterior hace referencia, entonces, a la autonomía que los sujetos desarrollan en términos de la gestión de su propio aprendizaje. En relación con esto, es importante

entender cómo estos artefactos funcionan como elementos auxiliares de aprendizaje que suplen ciertas demandas que el contexto académico como tal puede no facilitar; a esto, Vidal, *et. al* (2015) enuncian, a modo de reflexión, que “El aprendizaje móvil se está convirtiendo en una de las soluciones a los problemas que confronta el sector educativo.” (p, 676). Es decir, asuntos que la conectividad proporcionan sin limitaciones de tiempo o de espacio. Y, a propósito de esto, algunos sujetos de investigación, de este caso particular, reconocen las bondades que en términos de aprendizaje puede traer consigo el *smartphone*. Estas concepciones encuentran fuerte relación con las ideas propuestas por los estudiantes entrevistados, a este respecto el estudiante 4 dice que:

Con el smartphone hay muchas posibilidades que no siempre están dispuestas en un ambiente, digamos, como la universidad; pues el smartphone lo tienes todo el tiempo a la mano, entonces podés interactuar en una lengua extranjera el tiempo que quieras. (estudiante 4)

Y, sumado a eso, ratifica la importancia que han venido ganando los *smartphones* en términos de aprendizaje y la autonomía que estos permiten mencionando que:

[...] en cambio en la universidad tienes una clase de dos horas que es en inglés y ya, salís de ahí y ya no vuelves a practicar inglés hasta la otra clase; entonces con el smartphone podés interactuar con el idioma cuantas veces quieras y no solo con el inglés; en internet está el idioma que vos quieras aprender. Ya eso va es como en la disposición de la persona. (Estudiante 4)

En suma, los procesos de aprendizaje van mutando de acuerdo con las necesidades y posibilidades que el entorno ofrece; en relación con esto Ally y Prieto (2014) dicen que “*The use of mobile technologies is changing the way we live and how we access education*” (p. 145)

En otras palabras, los autores anteriormente citados hacen referencia a la cómo el uso de las tecnologías móviles; en este caso particular el *smartphone*, proponen nuevos formatos de interacción que, en definitiva, transversalizan la forma de vida y de acceso a la educación. Además de esos formatos que estos aparatos electrónicos precisan, un estudiante hace referencia más específicamente a cómo posibilita su acercamiento con la lengua a través de este:

Cosas tan básicas como el traductor y también por medio de las redes sociales, [...] creo que es más bien el que diga que no puede aprender por medio del *smartphone* se está poniendo muchísimas barreras porque tenemos muchísimo acceso. (estudiante 2)

Lo que se ha dicho hasta este punto, apunta a que los sujetos pueden gestionar su aprendizaje de una manera regulada y sin ciertas restricciones que, inevitablemente, otros contextos le precisan. En este sentido, el aprendizaje que toma lugar dentro de los sujetos puede prescindir, en gran medida, de la intervención de un mediador directo que regule el tiempo, la forma y los contenidos que cada uno precisa aprender. En relación con ello, Ally y Prieto (2014) enuncian que la educación y la interacción con todo tipo de conocimiento ha venido encontrando nuevas interfaces de interacción las cuales son inevitable por el influjo de los dispositivos móviles en la cotidianidad de los individuos.

Sin embargo, existen posturas que procuran defender otros formatos de acercarse a una segunda lengua y que no contemplan las tecnologías móviles como principales mediadores de ese aprendizaje. El estudiante 1 entrevistado se adhiere a estas propuestas afirmando que “considero que el aprendizaje de una segunda lengua debería estar más vinculado a la interacción persona a persona, pero de una manera, digámoslo, física.” (estudiante 1)

Ahora, no se trata de entrar en discusión con posturas que van en una vía distinta a las de este caso particular de investigación, sino más bien de encontrar esos puntos de encuentro que puede abogar por una relación, aunque indirecta, entre las distintas formas de abordar los procesos de aprendizaje de una segunda lengua. La experiencia en los procesos de aprendizaje mediados por el *smartphone* supone, entonces, un asunto importante en tanto es a partir de ella que se dinamizan las formas de abordar los dispositivos a razón de algo en específico; es decir, según Sharples, *et al* (2009) allí se constituye el aprendizaje móvil, en la forma en cómo los usuarios navegan, a razón de conocimientos previos, con el fin de aprender asuntos referidos a los intereses particulares.

El aprendizaje, entonces, no está limitado a posibilidades estructuradas y sistemáticas como son las dispuestas dentro del ámbito académico, sino que los estudiantes, desde una concepción autónoma de su aprendizaje apropian distintas estrategias que parecen, sino garantizar, posibilitar un adecuado acercamiento a la lengua; en relación con esto, la estudiante 3 manifiesta que “[...] también videítos, aunque a mí no me gustan casi pero cuando intento se da chévere.” (Estudiante 3)

El *smartphone* es, en definitiva, un elemento mediador entre el sujeto y el conocimiento en términos generales, las posibilidades de acción de los individuos están sujetas a los intereses de aprendizaje particulares, pues es allí donde se gesta la efectividad y eficacia, en términos de estrategia, a la hora de apropiar el *smartphone*.

### 4.2.3. Motivación

Los procesos de aprendizaje están permeados por una gran variedad de asuntos que, dispuesto de cierta manera, permiten que fluya de acuerdo con los intereses y posibilidades de cada sujeto o, en oposición, que se vean contrariados de modo que ralentizan una adecuada apropiación del conocimiento. La motivación es, entonces, uno de los factores que permiten estas dos posibilidades anteriormente mencionadas; esta dimensión soporta la eficacia con que los sujetos se acercan al conocimiento y el formato a través del cual lo hacen; es decir, los medios.

A este respecto, Los estudiantes entrevistados hicieron mención de ciertos asuntos que resultan de su interés a la hora de interactuar a través del *smartphone* a razón del aprendizaje o fortalecimiento de una segunda lengua. El estudiante 1 menciona que dentro aquellos asuntos que le motivan a propósito del tema tratado aquí. “[...] es la comunicación con mis amigos, familiares y para acceder digamos a la información de una manera más rápida.” (Estudiante 1). El enunciado anterior, reconoce que la información en la que navegan puede ser adquirida de una manera más rápida por asunto de conectividad y acceso continuo a gestores de búsqueda que, en suma, son predeterminados en todos los dispositivos móviles.

Ahora, dentro de las distintas concepciones que se evidencian en el proceso de entrevista, hay además posturas variadas acerca de los asuntos que motivan a los sujetos a interactuar a través del *smartphone*, las redes sociales y los demás canales de comunicación que estos dispositivos móviles precisan; es decir, las motivaciones varían en gran medida de un sujeto a otro. En relación con lo anterior, estudiante 2 menciona que:

[...] es un aspecto más bien ególatra porque básicamente todo lo que, al menos desde mi parte; como lo que sigo y lo que yo publico son más que todo cosas que buscan es agrada, entonces creo que es eso como una aceptación social. (Estudiante 2)

La motivación está sujeta a cuestiones particulares de los sujetos; el *smartphone*, entonces, dispone de elementos que propenden a satisfacer los intereses cada individuo. En relación con esto, estudiante 3 dice que “me gusta mucho ver memes, pues, ver como bobadas; la verdad disfruto cosas, así como charras porque yo también a veces hago muchas bobadas entonces como que me inspiro de ahí.”

La comunicación a través de redes sociales, en relación con datos expuestos en apartados anteriores, es una de las posibilidades que ofrece el *smartphone* y por tanto la que más usan los sujetos investigados. “Bueno, pues, chatear; creo que eso es lo que más hago. Em... enterarme, tal vez, sobre noticias de farándula,” (Estudiante 3)

El reconocimiento de las capacidades propias resulta, también, como un factor motivacional a la hora de acercarse al aprendizaje de una segunda lengua; así mismo, las redes sociales son, nuevamente, gestores de esos espacios de interacción transversalizados por la motivación. “sí ha permitido que me expanda con amigos, pero también conmigo misma, pues, porque uno sí se siente como ¡hey! Pero si sabes esto, puedes dar más.” (Estudiante 3)

La autonomía, la auto gestión del aprendizaje está permeada, en definitiva, por los intereses que cada sujeto trae consigo en términos de una lengua; por tanto, se buscan distintas estrategias que propendan por ese uso cotidiano de la lengua que, fundamentadas en



propios criterios motivacionales, afirmen en los sujetos el logro de aprender una segunda lengua. “Yo por ejemplo busco mucho hablar con una amiga en inglés; pues eso es como lo que más hago.” (Estudiante 3)

Los recursos audiovisuales se precisan como elementos que otorgan ese grado de interactividad al conocimiento; en este sentido, los sujetos buscan apropiarse de estos recursos a sus procesos de aprendizaje a razón del consumo orientado al interés en tanto estos elementos sustentan aquellos aspectos inherentes a su motivación. “las series también porque practicas el idioma mientras haces algo que realmente disfrutas.” (Estudiante 4). Además, enuncia que un adecuado proceso de aprendizaje “va más en la disposición que cada uno tenga y las ganas que tengas realmente por indagar en otro idioma.” (Estudiante 4).

Ahora bien, como se mencionó en apartados anteriores, hay quienes consideran que el aprendizaje de una segunda lengua debe estar sujeto más a la interacción en espacios físicos; en relación con esto, estudiante 1 menciona que:

[...] me gusta más vincularme o establecer relaciones con los demás de una manera directa y estando pues en presencia física con ellas; eh... conversar con amigos, digamos también estudiar incluso con ellos al lado, entonces me gusta más de esa manera. (Estudiante 1)

La motivación está sujeta, entonces, tanto a elementos intrínsecos del individuo como extrínsecos que varían según las condiciones e intereses de los sujetos. En relación con esto, Ospina (2006) dice que “La motivación se constituye en el motor del aprendizaje; es esa chispa que permite encenderlo e incentiva el desarrollo del proceso.” (p. 158). Esto es, cada

sujeto encuentra esos asuntos que catapultan su interés hacia distintos plexos del conocimiento al que apuntan.

#### **4.2.4. Nativos digitales**

El tiempo ha demostrado cómo los sujetos interactúan de manera particular con el conocimiento a través de distintas interfaces que procuran hacer el camino más digerible en términos de aprendizaje. A este respecto, las nuevas generaciones suponen formas muy variadas de usar los dispositivos electrónicos en relación con los posibles usos que las anteriores precisan darle. En relación con esto, los estudiantes, en su discurso, propusieron ciertas afirmaciones que propender por categorizar tales enunciados dentro de esta categoría; esto, debido a que tales propuestas evidencian las variadas formas que tienen para gestionar sus propios procesos de aprendizaje mediados tecnológicamente. “me gusta también sentarme en el computador personal como para acceder al conocimiento, entonces me parece chévere también usarlo como medio para fortalecer mi aprendizaje.” (Estudiante 1)

Así mismo, aquellos sujetos enmarcados dentro de los nativos digitales ven las bondades y beneficios que estas tecnologías ofrecen en términos de interacción y comunicación las cuales propender, en definitiva, por ese aprendizaje contextualizado de la lengua que ya se ha mencionado anteriormente

[...] tengo de que hablar con alguien porque se entera uno de muchas cosas, entonces tiene uno como de qué hablar sin necesidad de acudir a cosas más tediosas, que lo hace como más interactivo; y otro beneficio, sí, que se mantiene uno como al tanto, la comunicación que uno siempre esta como en contacto con la gente y no tiene que trasladarse o cosas así; se hace muy fácil la comunicación. (Estudiante 3)

El *smartphone*, siendo un dispositivo de uso cotidiano, permite a los sujetos interactuar, de manera inmediata, con tantos elementos como les sea posible; esto es, debido a que precisa elementos que, gestionados adecuadamente, fortalecen sus procesos de aprendizaje.

Pues yo, por ejemplo, a veces cuando me da por ser juiciosa (risas) busco noticias; por ejemplo, ahorita busque dizque noticias en inglés y si uno se pone las pilas eso funciona, [...] otra cosa que también hago es, por ejemplo, colocar todo el celular en inglés; todas las configuraciones, y uno ahí va aprendiendo palabritas. (Estudiante 3)

En suma, una de las características que rodean a los sujetos enmarcados dentro de esta categoría es la capacidad de autonomía en términos de la gestión del proceso de aprendizaje propio. En este sentido, estudiante 2 hace mención sobre esos asuntos que, de manera autónoma, pueden ayudar a afincar ciertos conocimientos en relación con el uso que se les da a los dispositivos móviles.

Bueno, yo creo que hoy en día hay muchísimas aplicaciones para eso, pues, se puede aprender francés, alemán; todos los idiomas pues están ahí; cosas tan básicas como el traductor y también por medio de las redes sociales creo que, pues, creo que es más bien el que diga que no puede aprender por medio del *smartphone* se está poniendo muchísimas barreras porque tenemos muchísimo acceso, entonces yo creo que así tan fácil como descargamos un Facebook o un WhatsApp se puede descargar cualquier otra aplicación y utilizarlas para aprender algún otro idioma. (Estudiante 2)

#### **4.2.5. Ocio y esparcimiento**

Los procesos de aprendizaje por fuera del ámbito académico se gestan de una manera menos estructurada y sistemática, pero que pareciera propender por no detener o ralentizar el proceso como tal. Esto se da bajo la consciencia del estudiante en relación con las estrategias que aborda para hacer de ese aprendizaje informal uno significativo.

Cuando tengo, digamos, bastante tiempo libre lo uso principalmente para jugar, eh... incluso también la aplicación, diría, que más uso yo es Youtube, puesto que me paso muchas horas viendo videos; todo tipo de videos de carros puesto que tengo también un vehículo y me interesa pues como esa parte también, entonces me entretengo mucho pasando el tiempo viendo videos. (Estudiante 1)

Las entrevistas como tal evidenciaron un par de asuntos referidos al uso consciente del *smartphone* en tiempos de ocio y esparcimiento a razón de los procesos de aprendizaje de una segunda lengua. En relación con esta categoría Estudiante 4 mencionó “Pues, en el tiempo libre con el *smartphone* yo mantengo en whatsapp, Instagram, Facebook o viendo series; Netflix o páginas como pelisperia que es como Netflix, pero gratis” Y a modo de interlocución agregó:

“—y esas películas o series que ves, ¿procuras verlas en inglés? — Pues yo las pongo en inglés con los subtítulos, pero en la medida que puedo, trato de obviar los subtítulos; aunque sí recurro a ellos cuando no entiendo algo mientras estoy viendo. Entonces intento practicar el listening de esa manera.”

Los estudiantes que fueron sujetos de investigación para este caso particular, evidenciaron poco uso del *smartphone* en relación con el aprendizaje de una segunda lengua en el tiempo de ocio y esparcimiento; por tanto, la categoría como tal evidencia poco sustento en términos testimoniales; es decir, las respuestas de los distintos estudiantes reflejaron que el uso en estos espacios libres propendían, en mayor medida, por la interacción a razón de otros asuntos de interés más allá que el uso de una segunda lengua. Ahora, las prácticas autónomas que desarrollan a razón del aprendizaje de una segunda lengua a través del *smartphone* están más bien sesgadas por asuntos, tal vez, rigurosos que se suscitan a partir del cumplimiento de metas académicas.

#### 4.2.6. Habilidades comunicativas e interacción

Durante el proceso de sistematización y análisis de las entrevistas se presentó una categoría emergente la cual tuvo importante relación a propósito de lo que los estudiantes enunciaron en relación con las habilidades comunicativas; se trata, entonces, de la categoría emergente ‘interacción’. Esta categoría comenzó a ganar importancia dentro del proceso debido a que son los hechos de interacción los que determinan, en gran medida, cómo se da la comunicación; a través de qué interfaces y qué elementos, en relación con la tecnología, se circunscriben en ella.

Las habilidades comunicativas en sí mismas van más allá de las meras capacidades del sujeto entre hablar, escribir, leer o escuchar. Estas pueden concebirse, además, como funciones propias e inherentes del ser humano que, en suma, abogan por la capacidad de comprender cómo la comunicación toma lugar en nuestra vida y cuál es la finalidad de lo que se comunica. A este respecto, los estudiantes entrevistados expusieron, a grandes rasgos, comprensiones sobre cómo el *smartphone*, y las posibilidades que este ofrece, propenden por reforzar o afianzar ciertas habilidades comunicativas propias del uso de la lengua.

Creo que puede ayudar mucho en la parte de conversación como tal, pues, como para comprender más que todo es como la cultura porque no es algo muy teórico sino que cuando tú te relacionas con alguien de otra parte o con alguien de acá pero en otro idioma aprendes de qué manera hablan, cuáles son los modismos, eh... de qué temas hablan, entonces creo que es algo muy como... para relacionarse más con una cultura y con la forma, pero como así algo teórico como tal, no. Y pues así por las redes sociales diría que leer, escuchar y pues sí... ya de interacción por medio de voz yo creo que también el habla y la escucha; creo más bien que todas. (Estudiante 2)

Lo que el estudiante 2 propone, es precisamente que mediante el uso de este dispositivo móvil pueden fortalecerse todas las competencias comunicativas; ahora, es de

gran importancia lo que menciona en relación con la cultura y como la lengua toma protagonismo en esos procesos de interacción; pues, como afirma Kramsch (1998) “*language expresses cultural reality*”. (p. 3). Es decir, en términos literales, el lenguaje expresa la realidad cultural. Esto sugiere, entonces, que la interacción en relación con las habilidades comunicativas ha de estar sesgada por la cultura de los sujetos actuantes en el proceso.

La comunicación es, en esencia, la base del constante intercambio de datos a razón de ciertos conocimientos previos traducidos, en términos culturales, a la realidad de cada sujeto, esto supone entonces que las posibilidades de comunicación están enmarcadas bajo cuestiones volitivas del sujeto, es decir, están mediadas por los intereses de cada individuo; en relación con lo anterior, estudiante 3 menciona que:

Mi papá en este momento está haciendo un curso de inglés entonces como que hablamos ahí un poquito, y sí, también hemos conocido nosotros así mucha gente que nos encontramos por ahí en la calle; por ejemplo, en la feria de las flores hicimos muchos amigos así, claro gracias al inglés. (Estudiante 3)

Además de esto, estudiante 3 enuncia que la comunicación deber ser clara y el hecho de acercarse a alguien en la lengua que se pretende fortalecer ha de estar fijo como horizonte de acción; en relación con esto dice:

[...] como uno llegando a la gente, así como ¡hey, vamos a conversar pues un ratito en inglés! Pues, así porque hay mucha gente que no lo hace como por puro miedo, pero uno se encuentra con que hay mucha gente que está interesada en hacerlo; pues como en conversar así en inglés y practicar. (Estudiante 3)

Ahora, el mismo estudiante hace referencia a las habilidades comunicativas propias de una lengua; hablar, escuchar, leer y escribir, en términos de cómo las redes sociales que se frecuentan a través del *smartphone* tienden a fortalecer unas más que otras.

[...] en redes sociales digo yo que leer porque hay demasiado contenido; hay mucho contenido todos los días para uno leer y pues si es en inglés obvio mucho mejor porque uno se encuentra con palabritas y las puede ir como uniendo, y ahí uno mismo hacerle como, pues, crearle el significado. Y, escribir claro que también, uno haciendo tantos aportes a casi todo; lo que comenta uno. Creo pues que esas dos. (Estudiante 3)

El estudiante 4 propone ciertas estrategias que, de modo personal (enuncia) ha sido detonantes de buenos avances en la lengua, además hace mención sobre aquellas habilidades comunicativas que particularmente se fortalecen en mayor medida; a este respecto, estudiante 4 dice que:

[...] mientras escribes estás practicando *writing*, mientras lees lo que la otra persona te escribe entonces ahí va el *Reading*, pero entonces ahí entra como el factor difícil que es en el *Listening* y el *Speaking*, porque no todo el mundo está dispuesto a una videollamada o a una llamada sencilla; entonces yo digo que principalmente se practica el *Reading* y *writing*; y las otras dos sí se pueden practicar pero de una manera más autónoma, están las charlas de TED, videos, entre otros pues que están muy a la mano. Yo creo que la que menos se presta para ser fortalecida por medio de las redes sociales es el *speaking*. (Estudiante 4)

Es importante, entonces, reconocer las distintas estrategias que se gestan en los procesos de aprendizajes que abordan los sujetos en relación con una segunda lengua; es decir, no limitarse a cuestiones netamente estructurales sino más bien del uso de la lengua en contexto.

## Capítulo 5. Conclusiones

El proceso de sistematización y posterior análisis de la información obtenida, a través de la ejecución de los instrumentos contruidos, se han evidenciado distintos factores que permiten caracterizar los distintos usos que los estudiantes investigados les dan a sus *smartphones* en relación con sus procesos de aprendizaje a razón de una segunda lengua. En este sentido, se pudo evidenciar, además, las posibilidades alternas que permite el uso de esos dispositivos móviles con el fin de propiciar un adecuado proceso de interacción en tanto aprendizaje.

Los estudiantes que participaron en el proceso de investigación consideran el *smartphone* como un recurso fundamental a la hora de tejer relaciones en términos sociales y culturales, pues este les permite, en tanto comunicación, conocer las distintas realidades que subyacen en la cotidianidad del otro. Esto es, el *smartphone* es, en definitiva, parte esencial de sus procesos de interacción debido a distintos factores que van desde las posibilidades de acceso a la Web 2.0 que este les permite hasta asuntos referidos a su mera portabilidad. Estos elementos lo hacen un artefacto fundante para la cotidianidad de los sujetos.

El *smartphone* propone interfaces de entretenimiento a razón de distintas posibilidades de interacción que van más allá del juego y disposiciones en solitario; es decir, el uso de los dispositivos móviles está enmarcado en asuntos que requieren de la interacción social con otros, están permeados por hechos de comunicación que van más allá de sus funcionalidades básicas de voz y mensajería. Estos aparatos ahora suponen un montón de



posibilidades multimodales que permiten apropiarse nuevos horizontes de pensamiento en relación con las formas de ser y actuar en el mundo en tanto sujeto social.

Todos los estudiantes que participaron en el proceso evidencian el uso de las redes sociales como fundamento del *smartphone*; es decir, las redes sociales como *Facebook* y *WhatsApp* comprenden el mayor uso por parte de los sujetos de investigación. Esto sugiere, entonces, que el tiempo de uso que emplean en el *smartphone* está sujeto a asuntos de comunicación multimodal; esto es, la comunicación toma lugar desde distintos formatos; videos, imágenes, música, textos, audios, entre otros.

Los estudiantes entrevistados no hicieron evidente ningún patrón estructurado y sistemático de aprendizaje de una segunda lengua a través del *smartphone*, esto sugiere que el aprendizaje que toma lugar allí sucede de manera inconsciente y espontánea. Es decir, procuran que el uso que le dan a sus dispositivos móviles propenda por satisfacer sus necesidades sociales más que las de sus procesos de aprendizaje, sin embargo, esto no sugiere que los sujetos de investigación no busquen fortalecer una segunda lengua a través del *smartphone*, sino que su uso a propósito de ello es, en la mayoría del tiempo, espontáneo.

La casa es el lugar que evidencia mayor uso del *smartphone*, al igual que la actividad ‘chatear’ presentó mayor frecuencia. Esto sugiere, entonces, como se mencionó anteriormente, que el uso de los dispositivos móviles está sesgado, en gran medida, por la interacción social en términos de comunicación; transversalizado por el uso de la lengua. Ahora, la apropiación de una segunda lengua como interfaz de interacción pareció no tener

un fuerte protagonismo en tanto su uso no se da, aparentemente, de manera planeada y estructurada.

Los aspectos que más motivan a los estudiantes a usar sus *smartphones* en los momentos y espacios dispuestos para el ocio y el esparcimiento son la facilidad de comunicación que estos aparatos precisan; además de las distintas posibilidades de interacción en relación con la búsqueda de información y apropiación de ciertos conocimientos. Los motiva, además, las posibilidades de entretenimiento que ofrecen los videos, la música y los demás modos interactivos no formales.

En relación con las habilidades comunicativas, los estudiantes concuerdan en que interactuar a razón de un idioma distinto al propio, a través del *smartphone*, genera comprensiones generales sobre las formas de vida, de cultura y de interacción básicas que se pueden presentar en otros contextos traducidos en países, ciudades, barrios, entre otros; esto hacer referencia, entonces, a la apropiación de la lengua que el uso social del *smartphone* precisa.

Tomando como referencias el párrafo inmediatamente anterior, es importante mencionar que los estudiantes entrevistados destacan, entre las 4 habilidades comunicativas propias de una lengua, el *Reading* (la lectura) como el de mayor fortalecimiento en tanto la mayoría de los elementos dispuestos allí están presentado en forma de texto escrito. Sin embargo, resaltan también que el *listening* (la escucha) aunque es la habilidad más complicada, procura por ser fortalecido a través de las series en línea, lo que permite entender el lenguaje de acuerdo al contexto en que se narran los hechos.

## Referencias

- Águila, C. (2005). Del ocio a la posmodernidad. *Apunts Educación física y deportes*, 1, (79), p. 101-106
- Ally, M., Prieto, j. (2014). What is the future of mobile learning in education? *Revista de Universidad y Sociedad del Conomiento (RUSC)*. 11 (1), p. 142-151.
- Álvarez, I. (2015). Posibilidades del uso de las redes sociales para el aprendizaje escolar. *INNODOCT*. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, España.
- Bedoya, et al. (2012). Concepciones y usos de dispositivos móviles en maestros y estudiantes de 8° y 9° del Colegio de la UPB y del Colegio Campestre La Colina, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín.
- Bilbao, I. (2014). El smartphone como herramienta educativa. *El Smartphone como herramienta educativa*. Universidad Pública de Navarra. Pamplona, Navarra, España.
- Carbonell, X., Chamarro, A., Griffiths, M., Oberst., Cladellas, R., Talarn, A. (2012). Problematic Internet and cell phone use in Spanish teenagers and young students. *Anales de psicología*, 28(3), pp. 789-796.
- Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/167/16723774017.pdf>.
- Cataldi, Z., Lage, J. (2013). Entornos Personalizados De Aprendizaje (EPA) Para Dispositivos Móviles: Situaciones De Aprendizaje Y Evaluación. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 2(1), pp. 111-135.
- Chacón, M., Camacho, D. (2013). Patrones de uso de dispositivos móviles en estudiantes universitarios. Aplicaciones de la tecnología educativa en diversos ambientes de aprendizaje. pp. 325-368.

- Chireac, S., Titei, A. (2016). Identidad, actitudes lingüísticas y motivación: un reto a la educación intercultural. *Studii de știință și cultură*, 12, (2), p. 189-198.
- Echeverría, J. (2000). Educación y tecnologías telemáticas. *Revista iberoamericana de educación*. (24), 17-36.
- Fernández, A., Lazkano, I., Egukiza, L. (2018). Nativos digitales: consumo, creación y difusión de contenidos audiovisuales online. *Revista científica de educomunicación*. 16, (57), p. 61-69
- Figuroa, G., & Castaño, S. (2012). *Caracterización del uso de las TIC en la cotidianidad de un grupo de adolescentes del grado octavo de un colegio del Oriente Antioqueño*. (Tesis de Maestría). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
- Fombona, J., Rodil, F. (2018). Niveles de uso y aceptación de los dispositivos móviles en el aula. *Revista de Medios y Educación*. (52), p. 21-35.
- García, I. (2009). Teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras. *REDHECS*, 6 (4). P. 1-25
- García, F., Portillo, J., Romo, J y Benito, M. (2007). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. *SPDECE*. P. 1-11
- Gómez, M., Gómez, R., & Vargas, L. (2013). Desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas con aprendizaje móvil. *Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación*, 3(6), pp. 30-39.
- González, N., & Salcines, I. 2015). El *Smartphone* en los procesos de enseñanza aprendizaje-evaluación en educación superior. Percepciones de docentes y estudiantes. *Relieve*, 21 (2), art. M3.

Gutiérrez, P., Gimeno, S., Triana, I., Gibert, I., Appel, C., Hopkings, J. (2014). Percepciones de los estudiantes ante el uso de los mensajes instantáneos de telefonía móvil para mejorar la comprensión escrita en inglés. *Revista CIDUI*. P. 1-11

Henríquez, P., González, C., & Organista, J. (2014). Clasificación de perfiles de uso de *smartphones* en estudiantes y docentes de la Universidad Autónoma de Baja California, México. *Revista Complutense de Educación*, 25 (2), pp. 245-270.

Hidalgo, B. (2011). *El uso de los dispositivos móviles para desarrollar las destrezas lingüísticas en el idioma inglés en la Universidad Técnica de Ambato en la Carrera de Inglés de los estudiantes de octavo semestre en el periodo marzo- agosto 2010*. (Tesis de Maestría). Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador.

Kramsch, C. (2000). *Language And Culture*. Segunda Edición. Oxford University Press.

Kukulka-Huklme, A. et al. (2011). Mature students using mobile devices in life and learning. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 3(1), pp. 18-52.

Kurtz, L. (2012). *Learning from twenty- first century second Language Learners: A case study in smartphone use of Language Learners*. (Master's thesis). Iowa State University. Ames, iowa.

Marín, A.M. y Valderrama, M. C. (2014). *Uso de las TIC para el desarrollo de las cuatro habilidades del inglés por los estudiantes del ciclo de formación complementaria de la Institución Educativa Normal Superior de Envigado y del Grado 11° de la Institución Educativa Las Palmas*. (Tesis Maestría). Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia.

Martín, F.J. (2014). *El podcasting en la enseñanza de las lenguas extranjeras* (Tesis Doctoral). UNED Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, España.

- Medrano, M. (2008). Televisión y educación: del entretenimiento al aprendizaje. *BIBLID*, 20, p. 205-224
- Montoya, E. (2013). *Resignificación del Facebook como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de tecnología e informática*. (Tesis de Maestría). Universidad de San Buenaventura. Medellín, Colombia.
- Monsalve, E., Franco, M., Mosalve, M., Betancur, V., Ramírez, D. (2009). Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva. *Revista educación y pedagogía*, 21, (55), p. 189-210
- Organista, J., & Henríquez, P. (2012). Propuesta metodológica para la caracterización de actividades de m-learning realizadas por estudiantes de una universidad pública. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8, pp. 1-18.
- Organista, J., McAnally, L., & Lavigne, G. (2013). El Teléfono Inteligente (*smartphone*) como herramienta pedagógica. *Revista Apertura*, 5 (1), pp.1-17.
- Organista, J., Serrano, A., McAnally, L. & Lavigne, G. (2013). Apropiación y usos educativos del celular por estudiantes y docentes universitarios. 15(3), pp.138-156.
- Orozco, G. (2011). La condición comunicacional contemporánea. Desafíos latinoamericanos de la investigación de las interacciones en la sociedad red. Estado del arte de los estudios de recepción de audiencias en América Latina. Quito: *CIESPAL*.
- Ortiz, E. (2012). *Representaciones de sentido que se generan en los estudiantes de la Institución Educativa Mariscal Robledo al transferir el netspeak o lenguaje de internet a sus producciones escritas*. (Tesis de Maestría). Universidad de San Buenaventura. Medellín, Colombia.
- Parente, D. (2007). Técnica y Naturaleza en Leroi-Gourhan: Límites de la naturalización de lo artificial. *Ludus Vitalis*, 15(28), pp.157-178.

Peñuela, M. et al. (2014). El uso de los *smartphones* y las relaciones interpersonales de los jóvenes universitarios en la ciudad de Barranquilla (Colombia). *Salud Uninorte*, 30 (4), pp.335-346.

Piscitelli, A. (2006). Nativos e inmigrantes digitales ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún? *RMIE*. 11, (28), p. 179-185

Pizarro, G. & Cordero, D. (2013). Las TIC: Una herramienta tecnológica para el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes universitarios de una segunda lengua, 17(3), pp.277-292.

Razzaq, A., Samiha., Anshari, M. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 2018, Vol. 13, 2, p. 94-109.

Rodríguez, J (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4.

Rojo, S. (2015). Recursos de apoyo en la enseñanza del griego: *El smartphone como herramienta de aprendizaje*. (Tesis de Maestría). Universidad de Valladolid. Valladolid, España.

Samper, A. (2012). Retos y tendencias del ocio digital: Transformación de dimensiones, experiencias y modelos empresariales. *ARBOR, Pensamiento y Cultura*. 188, (753), p. 395-407

Standlee, A. (2016). Technology and making meaning in college relationships: understanding hyper-conectivity. *Qualitative Sociology Review*. 12, (3), p. 1-26

Steel, C. (noviembre, 2012). Fitting learning into life: Language students' perspectives on benefits of using mobile apps. The University of Queensland. New Zealand: *Ascilite*. pp. 875-880.

Storz, C., Maillet, K., Brienne, C., Chotel, L. and Dang, C. (2012). Mobile Devices increasing opportunities for informal learning and second language acquisition. *EVERY*, France.

Vásquez, E. & Sevillano, M. (2015). El *smartphone* en la educación superior. Un estudio comparativo del uso educativo, social y ubicuo en universidades españolas e hispanoamericanas. *Signo y Pensamiento*, 34(67), pp.130-147.

Vidal, M., Gavilondo, X., Rodríguez, A., Cuéllar, A. (2015). Aprendizaje móvil. *Educación Médica Superior*, 29 (3), p. 669-679.

Yaman, I., Şenel, M. & Yeşilel, D. (2015). Exploring the extent to which ELT students utilise *smartphones* for language learning purposes. *South African Journal of Education*, 35(4), pp.1-9.

Yot, C., & Marcelo, C. (2015). ¿Despega el M-Learning? Análisis de la disposición y hábitos de los usuarios. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 46. pp. 205-218.



## Anexos

### Anexo 1. Encuesta

|   |  |                         |                        |           |
|---|--|-------------------------|------------------------|-----------|
| Los datos suministrados en esta encuesta serán usados con fines exclusivamente académicos y son estrictamente confidenciales.             |  |                         |                        |           |
| <b>Objetivo:</b><br>Identificar el uso que le dan al <i>smartphone</i> los estudiantes de la UPB en sus espacios de ocio y esparcimiento. |  |                         |                        |           |
| <b>I. Caracterización</b>   |  |                         |                        |           |
| <b>1.</b> Edad _____  | <b>2.</b> Sexo: Masculino ___<br>Femenino ___  | <b>3.</b> Estrato _____ | <b>4.</b> Barrio _____ |           |
| <b>II. Uso del <i>smartphone</i></b>  |  |                         |                        |           |
| La siguiente pregunta tiene múltiples opciones con una única respuesta. Escoja la que considere de acuerdo a su criterio.                 |  |                         |                        |           |
| <b>5.</b> ¿Qué tiempo en promedio le dedica al uso del <i>smartphone</i> durante el día?  | 1. ___ 0 a 2 horas<br>2. ___ 2 a 4 horas<br>3. ___ 4 a 6 horas<br>4. ___ 6 a 8 horas<br>5. ___ más de 8 horas. |                         |                        |           |
| El siguiente bloque de preguntas tiene múltiples alternativas y en cada una debe marcar la opción de acuerdo a su criterio.               |  |                         |                        |           |
| ¿En cuáles redes sociales tiene cuenta?   | <b>6.</b> Facebook   | SI (1)                  | NO (2)                 |           |
|   | <b>7.</b> Instagram  |                         |                        |           |
|   | <b>8.</b> Snapchat   |                         |                        |           |
|   | <b>9.</b> Twitter  |                         |                        |           |
|   | <b>10.</b> WhatsApp  |                         |                        |           |
|   | <b>11.</b> En la casa  |                         |                        |           |
| ¿En su tiempo libre en qué lugares o espacios hace uso frecuentemente del <i>smartphone</i> ?   | <b>12.</b> En la universidad   |                         |                        |           |
|   | <b>13.</b> En un medio de transporte   |                         |                        |           |
|   | <b>14.</b> En la calle   |                         |                        |           |
|   | <b>15.</b> En fiestas, celebraciones, eventos, encuentros con grupos   |                         |                        |           |
|   | <b>16.</b> Otros, ¿cuáles? _____   |                         |                        |           |
|   | <b>17.</b> Navegar en redes sociales   |                         |                        |           |
| ¿Cuál de las siguientes actividades usualmente práctica con el <i>smartphone</i> en su tiempo libre?                                      | <b>17.</b> Navegar en redes sociales   | SIEMPRE (1)             | ALGUNAS VECES (2)      | NUNCA (3) |
|   | <b>18.</b> Chatear (escrito y/u oral)  |                         |                        |           |

|  |   |                   |                   |                 |
|--|---|-------------------|-------------------|-----------------|
|  | <b>19.</b> Escuchar música                        |                   |                   |                 |
|  | <b>20.</b> Ver vídeos                             |                   |                   |                 |
|  | <b>21.</b> Jugar                                  |                   |                   |                 |
|  | <b>22.</b> Otro, ¿Cuál? _____                     |                   |                   |                 |
| La siguiente pregunta tiene las opciones: SI / NO para decidir la que mejor encaje en sus prácticas.             |   |                   |                   |                 |
| <b>23.</b> ¿Ha tenido interés por aprender otro idioma mediante el uso del <i>smartphone</i> en su tiempo libre? | <b>SI__ NO__</b>                                  |                   |                   |                 |
| La siguiente pregunta pide datos sobre algunas especificaciones de su <i>smartphone</i>                          |   |                   |                   |                 |
| ¿Cuál es la marca y modelo de su <i>smartphone</i> ?   | <b>24.</b> Marca _____<br><b>25.</b> Modelo _____ |                   |                   |                 |
| <b>III.</b> En el siguiente apartado escriba los datos de contacto requeridos                                    |   |                   |                   |                 |
| <b>Nombre:</b>   | <b>Fecha:</b>                                     | <b>Mes:</b> _____ | <b>Día:</b> _____ | <b>Semestre</b> |
|  |   | <b>Año:</b> _____ |                   |                 |
| <b>Correo electrónico:</b>   |   |                   | <b>Teléfono:</b>  |                 |

**Anexo 2. Guion para entrevista para estudiantes que respondieron SÍ al interés por aprender una segunda lengua mediante el *smartphone*.**

1. ¿Cuáles son tus intereses y motivaciones para tener redes sociales?
2. ¿Cómo generas los vínculos de amistad con las personas que te contactas en las redes sociales?
3. En tú tiempo libre, ¿cuáles son esas actividades que más te gusta hacer con el *smartphone*?
4. ¿Qué beneficios podrías adquirir aprendiendo otro idioma a partir del uso del *smartphone* y si esto te ha permitido expandir tu círculo de amigos o amistades?
5. ¿Qué aplicaciones has descargado a tu dispositivo móvil para el aprendizaje de otro idioma y que ventajas has encontrado? ¿En qué forma las utilizas en tu *smartphone* en tus tiempos libres?
6. ¿Cómo crees que la interacción en las redes sociales pueda mejorar el aprendizaje de otro idioma? ¿Entre escribir, leer, hablar o escuchar, cuáles consideras que se pueden practicar más fácilmente y por qué razón?
7. ¿De qué forma crees que puedes ser autónomo para aprender otro idioma mediante el uso del *smartphone*? ¿Cómo te imaginas que podrías aprender otro idioma usando el *smartphone* en tu tiempo libre?
8. ¿Quieres agregar algo más?

**Anexo 3. Guion para entrevista para estudiantes que respondieron NO al interés por aprender una segunda lengua mediante el *smartphone*.**

1. ¿Cuáles son tus intereses y motivaciones para tener redes sociales?
2. ¿Cómo generas los vínculos de amistad con las personas que te contactas en las redes sociales?
3. En tú tiempo libre, ¿cuáles son esas actividades que más te gusta hacer con el *smartphone*?
4. ¿Considera que el *smartphone*, en alguna medida, puede servir como gestor de aprendizaje de una segunda lengua?
5. ¿Qué otras posibilidades de entretenimiento, a parte de las mencionadas en la encuesta, le proporciona el *smartphone*?