



Uso de dispositivos móviles para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera en espacios de ocio

Katherin Jurany Chaves Fontecha

Trabajo de grado de maestría presentado para optar al título de Magíster en Educación

Director

Juan Fernando Zambrano Acosta, Magíster (MSc) en Tecnología Educativa

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Educación y Pedagogía

Maestría en Educación

Medellín, Antioquia, Colombia

2024

El contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.

Katherin Chaves

Katherin Jurany Chaves Fontecha

C.C. 1018510793

Dedicatoria

A mis hijos, Anthony y Gabriela Jerez Chaves, por ser la principal razón de mi esfuerzo. Su amor incondicional me impulsó y sostuvo, aunque las dificultades parecían insuperables. Esta dedicatoria es para ustedes, con el anhelo de poder transmitirles la perseverancia como el camino a seguir nuestros sueños, por muy grandes que parezcan.

Agradecimientos

Quiero agradecer, especialmente, a mi director Juan Zambrano Acosta. Sin su apoyo, orientaciones y confianza no habría sido posible realizar y culminar este trabajo. Agradezco su tiempo y dedicación para guiarme con su conocimiento en cada paso del proceso. Agradezco a mi madre y a mi hermano, que me apoyaron incondicional e incansablemente para terminar este propósito. A mi esposo Duvan Jerez, por estar a mi lado en todo este proceso, alentándome y apoyando todos y cada uno de mis sueños. A mis hijos, por ser el impulso de mi vida. A mis estudiantes, por inspirar mi crecimiento y reflexión pedagógica.

1 Contenido

Capítulo1. Planteamiento del Problema.....	12
1.1 Introducción	12
1.2 Identificación de la temática	13
1.3 Planteamiento del problema	13
1.4 Pregunta de investigación.....	14
1.5 Objetivos	14
1.5.1 Objetivo general.....	14
1.5.2 Objetivos específicos	14
1.6 Justificación.....	14
1.7 Contexto	17
Capítulo 2. Marco Referencial	19
2.1 Estado de la cuestión	19
2.1.1 Ámbito Internacional	20
2.1.2 Ámbito Nacional.....	30
2.1.3 Ámbito Local	32
2.2 Marco Conceptual	35
2.2.1 Dispositivos móviles.....	35
2.2.2 Aprendizaje móvil.....	39
2.2.3 Lengua extranjera	41
2.2.4 Habilidades comunicativas	43
2.2.5 Ocio digital	45
2.2.6 Motivación.....	46
Capítulo 3. Diseño metodológico	49

3.1	Método de investigación	49
3.2	Enfoque de investigación	51
3.3	Población y muestra	52
3.4	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	53
3.4.1	Encuesta	54
3.4.2	Entrevista	55
3.5	Plan de análisis de datos	56
	Capítulo 4. Resultados y hallazgos.....	58
4.1	Dispositivos móviles e inglés como lengua extranjera, una caracterización de los usos, y un panorama desde las posibilidades del m-learning	58
4.2	Uso de dispositivos móviles: impactos en la práctica de habilidades comunicativas en inglés como lengua extranjera	67
4.3	El ocio digital, un escenario de motivación para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera	73
	Capítulo 5. Conclusiones.....	80
	Referencias	84

Lista de tablas

Tabla 1. Identificando la población.	18
Tabla 2. Ámbito Internacional.....	20
Tabla 3. Ámbito Nacional	30
Tabla 4. Ámbito Local.....	32

Lista de gráficas

Imagen 1. Edad de la población encuestada.....	58
Imagen 2. Dispositivos móviles.	64
Imagen 3. Tiempo de uso de dispositivos móviles.....	66
Imagen 4. Aplicaciones, redes sociales y plataformas que los estudiantes usan para practicar inglés.	68
Imagen 5. Cantidad de aplicaciones o plataformas usadas para aprender inglés.	70
Imagen 6. Interés por aprender inglés en tiempo libre.	74
Imagen 7. Contexto de uso de dispositivos móviles.....	76
Imagen 8. Horario de uso de dispositivos móviles.....	77
Imagen 9. Propósito de uso de dispositivos móviles.....	77

Lista de anexos

Anexo 1 Consentimiento informado	92
Anexo 2 Guion de entrevista.....	93

Resumen

Los procesos de aprendizaje son atravesados por las realidades contextuales en la que está inmerso el sujeto que los lleva a cabo. En la actualidad, la tecnología móvil propicia diversidad de experiencias mediadas por el uso de dispositivos móviles dadas sus características de portabilidad, ubicuidad, conectividad y flexibilidad que aluden a la relación de estos con el aprendizaje de idiomas y la propendencia hacia dinámicas de globalización.

El proceso de investigación que se muestra a continuación pretende proporcionar comprensiones en relación con los usos que dan los estudiantes a los dispositivos móviles en espacios de ocio que propician elementos de conexión con el aprendizaje de inglés como lengua extranjera, tomando en consideración las motivaciones e intereses de los participantes, a partir de lo que se fundamentan como ejes conceptuales los dispositivos móviles, las habilidades comunicativas, el ocio digital, la motivación y la lengua extranjera.

La metodología planteada es de orden cualitativo, con un enfoque desde el interaccionismo simbólico y alcance de tipo descriptivo. Las técnicas de recolección de información corresponden a la encuesta y la entrevista semiestructurada, el análisis se realizó por medio de la codificación y categorización que posibilitaron la presentación de los hallazgos que dan cuenta de percepciones, usos, motivaciones, habilidades e interacciones mediadas por los dispositivos móviles y estableciendo caracterizaciones, panoramas, impactos y escenarios en relación con el aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

Palabras clave: Dispositivos móviles, aprendizaje móvil, motivación, lengua extranjera, ocio digital, habilidades comunicativas.

Abstract

Learning processes are traversed by the contextual realities in which the subject is immersed. At present, mobile technology promotes a diversity of experiences mediated by the use of mobile devices given their portability characteristics, ubiquity, connectivity and flexibility that allude to their relationship with language learning and the tendency towards dynamics of globalization.

The research process below aims to provide insights into student uses of mobile devices in leisure spaces that provide elements of connection with learning English as a foreign language, taking into account the motivations and interests of participants, based on the conceptual axes mobile devices, communication skills, digital leisure, motivation and foreign language.

The methodology proposed is qualitative, with a focus on symbolic interactionism and scope of descriptive type. The techniques of information collection correspond to the survey and the semi-structured interview, the analysis was carried out through coding and categorization that enabled the presentation of the findings that account for perceptions, uses, motivations, skills and interactions mediated by mobile devices and establishing characterizations, scenarios, impacts and scenarios in relation to learning English as a foreign language

Keywords: Mobile devices, mobile learning, motivation, foreign language, digital leisure, communication skills.

Capítulo1. Planteamiento del Problema

1.1 Introducción

Las tecnologías que han surgido a lo largo de la historia del ser humano han transformado en distinta medida las formas de vivir, comunicarse y entender el mundo a través del tiempo. Las Tecnologías de Información y la Comunicación han sido propiciadoras de grandes cambios en la vida de las personas en la actualidad, sin embargo, es el surgimiento de los dispositivos móviles el fenómeno que ha impactado contundentemente en la cotidianidad de los sujetos.

La incidencia de las TIC en el ámbito educativo es innegable y son diversos los estudios que se plantean en lo referente a estas tecnologías y los campos de conocimiento, evidenciando desafíos, dificultades, aspectos a favor, experiencias y un sinnúmero de factores que las transversalizan. En tal sentido, algunas de las características y ventajas se muestran así:

Se afirma que las TIC presentan la información de manera fácil, práctica, divertida y dinámica, facilitando el contacto con muchas personas y propiciando una educación global y a distancia, pero al ser abundante e inmediata puede que se convierta en un problema, pues lo estudiantes limitarían su pensamiento (Pascuas, 2020, p.99)

Por otro lado, se encuentran panoramas como el escenario educativo donde se llevará a cabo este proyecto donde la perspectiva se da en un tono restrictivo:

La restricción de los dispositivos móviles en clase es una tendencia que, a pesar de estar disminuyendo, aún sigue presente en gran parte de los escenarios educativos, ya que los docentes todavía son escépticos ante los beneficios de estas herramientas en clase y, además, no están preparados para promover el aprendizaje móvil (Présiga, *et al*, 2020, p.50)

En suma, los escenarios frente a la relación TIC, educación y sujetos posibilita la apertura de interpretación de distintos panoramas y fenómenos. A lo largo de esta investigación, se estarán abordando cuestionamientos en torno a esas convergencias entre los estudiantes como sujetos, la mediación tecnológica y los posibles panoramas en el campo de la educación, dada la necesidad de problematización de los contextos educativos en virtud de suscitar interpretaciones y reflexiones.

1.2 Identificación de la temática

La temática que se aborda en la investigación corresponde al uso que hacen los estudiantes de grados cuarto y quinto del Colegio Cooperativo de Barbosa, Santander, de la *Tablet* y el *smartphone* como dispositivos móviles en relación con el aprendizaje de lengua extranjera inglés. Con el tema, se plantea también la importancia de indagar acerca de los espacios en los que se realiza el uso de estos dispositivos móviles ya que en la institución está restringido su uso; asimismo, se indaga en factores como la frecuencia, predilección y percepción que los estudiantes tienen respecto a las aplicaciones y/o redes sociales en las que interactúan, cuyo impacto recae en la potenciación de habilidades comunicativas en lengua extranjera.

Las dinámicas sociales y tecnológicas, de las que hacen parte los niños y jóvenes en la actualidad, configuran un escenario de interés investigativo que posibilita la exploración de las relaciones sociales y personales, los afianzamientos a nivel académico y los desafíos en torno a lo tecnológico. La apertura investigativa hacia estos fenómenos de aprendizaje fuera de las instituciones educativas brinda la comprensión, el análisis y el posible aprovechamiento de estas dinámicas a disposición de la adquisición de diversos conocimientos, específicamente de lenguas extranjeras como el inglés.

1.3 Planteamiento del problema

Este proyecto de investigación se plantea a partir de la idea de indagar acerca de la relación que tienen los estudiantes con dispositivos móviles como la *tablet* y el *smartphone* vinculado al aprendizaje de una lengua extranjera, en este caso el inglés. El interés por este tema de investigación surge a propósito de la manera en que, en la actualidad, las personas en general y los niños en particular se relacionan con la tecnología.

La decisión de llevarla a cabo en espacios extracurriculares se da debido a que dentro de la institución educativa se prohíbe el uso de dispositivos móviles por parte de los estudiantes. En este

sentido, se busca que el uso de dispositivos móviles se pueda direccionar hacia el aprovechamiento de la tecnología y los espacios extracurriculares en el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés.

1.4 Pregunta de investigación

¿Cuál es el uso que dan a los dispositivos móviles los estudiantes de los grados cuarto y quinto de la institución educativa Colegio Cooperativo de Barbosa, Santander, para propiciar sus habilidades comunicativas en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en espacios de ocio?

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Caracterizar el uso de los dispositivos móviles, *smartphone* y *Tablet*, para los estudiantes de los grados cuarto y quinto de la institución educativa Colegio Cooperativo de Barbosa, Santander, en espacios de ocio en pro del aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

1.5.2 Objetivos específicos

Determinar la influencia de los dispositivos móviles en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas del inglés como lengua extranjera.

Reconocer las motivaciones de los estudiantes para practicar una lengua extranjera en espacios de ocio.

1.6 Justificación

El uso de la tecnología y los dispositivos móviles que han surgido a partir de ella, generan en la sociedad diversas opiniones acerca de su uso y la interacción que se realiza a través de

herramientas como el *smartphone* y la *Tablet*. Gran parte del impacto que han tenido estos dispositivos a lo largo de los últimos años se debe a que los “dispositivos evolucionan con gran rapidez para adaptarse a las necesidades de los usuarios (...) El abaratamiento de los dispositivos, la reducción del tamaño de los mismos y el aumento de prestaciones favorecen la expansión del uso de los dispositivos móviles” (Cantillo et al., 2012, p. 5)

La identificación del uso que se da de los dispositivos móviles por parte de los niños y jóvenes relacionado con el aprendizaje de una lengua extranjera en espacios extracurriculares, favorece la interpretación y el planteamiento de posibles integraciones al aprendizaje desde una perspectiva docente.

De esta manera, es pertinente ampliar la perspectiva hacia un rol activo por parte de educadores e instituciones frente a las realidades cambiantes, los desafíos y los aportes que se pueden obtener de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC ;en este sentido, estas tecnologías deben estar respaldadas por un compromiso colectivo para desarrollar su potencialidad comprendiendo que “*Migration to ICTs requires the participation of all actors in the institutions, which must be trained, but also requires technical aspects that must be managed*¹.”(Mejía et al. 2018, p. 4110)

La mediación entre los dispositivos móviles y los espacios extracurriculares son el escenario que fomenta un posible ambiente de aprendizaje, aunque diferente, sería generador de novedosas perspectivas en cuanto a la manera en que los niños aprenden y practican una lengua extranjera, evento que aportaría al programa y énfasis de la maestría.

El rastreo documental realizado permite identificar que en diversos estudios se concluye y recomienda ampliar el estudio investigativo respecto a los ambientes y contextos donde se usan los dispositivos móviles como espacios con potencial de aprovechamiento para el aprendizaje de los estudiantes. De este modo, “*it must also pay attention to the learning environment using MALL in*

¹ Entendido como: La migración a las TIC requiere la participación de todos los actores de las instituciones, que deben ser formados, pero también requiere aspectos técnicos que deben ser gestionados

*order to produce an interactive learning environment between lecturers and students and fun so that students enjoy online learning*² (Hardyansyah, A. i Khaerati, U. Arief, M., 2021, pág. 124)

En el ámbito educativo, se discute a propósito de los beneficios y afecciones del uso de los dispositivos móviles en los procesos de aprendizaje y enseñanza que se dan en las escuelas. En el Colegio Cooperativo de Barbosa, Santander, la discusión ha generado la prohibición rotunda de los dispositivos móviles en la institución, bajo el argumento de que los estudiantes no hacen un uso adecuado de estos dispositivos respecto a las actividades académicas, perjudicando factores como la concentración y la atención.

Teniendo en cuenta la situación y el argumento de prohibición presentada en la institución, surge la necesidad de cuestionar e indagar el punto de vista de los estudiantes respecto al uso de los dispositivos móviles en el aprendizaje de inglés tal como propone Ningrum (2021) en el que indica *“it is important to know users’ perception, thus to make the implementation of MALL can achieve the successfulness”* (pág. 22)³. En este sentido, es posible afirmar que el uso de los dispositivos móviles en los procesos de aprendizaje potencia diversos escenarios que favorecen a los estudiantes.

En este sentido, el uso de los dispositivos móviles se configura como un universo en el que se posibilitan el desarrollo de varias competencias, entre ellas la competencia en comunicación lingüística que se refiere a *“la capacidad de utilizar correctamente el lenguaje tanto en la comunicación oral como escrita, de saber interpretarlo y comprenderlo en los diferentes contextos, y debe permitir formarse juicios críticos, generar ideas y adoptar decisiones”*(Cantillo et al., 2012, p.9)

Respecto al docente, se considera que asumir como uno de los desafíos de la realidad educativa actual es importante en tanto *“aprender cómo explorar el potencial didáctico del celular y el conocimiento de proyectos y experiencias”*(Mendoza Bernal, 2014, p.18)

² Entendido como: se debe prestar atención al entorno de aprendizaje utilizando MALL para poder producir un entorno de aprendizaje interactivo entre profesores y estudiantes y divertido para que los estudiantes disfruten del aprendizaje en línea

³ Entendido como: es importante conocer la percepción de los usuarios, para que la implementación de MALL pueda ser exitosa.

Por lo tanto, la investigación contribuye al campo de investigación educativa bajo la mirada del docente con un rol activo de lectura, interpretación, reflexión e identificación de dinámicas en el uso cotidiano de los dispositivos móviles que se constituye como un elemento con potencial pedagógico y didáctico que aporta al proceso de aprendizaje de los estudiantes, en este caso de una lengua extranjera.

1.7 Contexto

El escenario educativo en el que se evidencia la temática a plantear en la investigación, es el Colegio Cooperativo del municipio de Barbosa, Santander. Se trata de una institución educativa con aproximadamente 350 estudiantes. La institución es de naturaleza mixta, pertenece al sector privado, con un reconocimiento a nivel regional por la calidad educativa y por ser pionera en robótica e investigación de fauna y flora propia del municipio y sus alrededores. A esta institución asisten estudiantes pertenecientes a familias de estratos socioeconómicos 2, 3 y 4.

Esta institución educativa se encuentra ubicada en la zona urbana, con una única sede, regida por la jornada única, de carácter técnico y académico. La planta docente es de 30 profesores, de los cuales 23 son planta y 7 de catedra. Las instalaciones educativas están en muy buen estado, con funcionamiento de todas las aulas y salas de informática, laboratorios y biblioteca; además, cada salón de clase cuenta con televisor y cable HDMI con el cual se pueden proyectar desde contenidos de cada área, hasta videos e información de internet, ya que todo el colegio tiene red inalámbrica y conexión WIFI.

El colegio desarrolla transversalmente proyectos de lectura, robótica y ciencia a través de convenios nacionales, por lo cual hace parte de una red de nodos de la Fundación Merani y procura la participación de los estudiantes en eventos a nivel internacional en las áreas involucradas respectivamente. La población elegida para el proceso de investigación son los estudiantes de grado cuarto y quinto, de este último específicamente los cursos A y B, con un total de 70 estudiantes. Dentro de esa institución se encuentran los grados cuarto, dividido en curso A y B, y quinto. En grado

cuarto hay 30 estudiantes, en grado quinto hay 40 estudiantes, la edad estimada de los estudiantes se encuentra entre los 8 y 12 años.

Tabla 1. Identificando la población.

Institución	Grado	Curso	Estudiantes
Colegio Cooperativo Barbosa- Santander	Cuarto	A	30
Colegio Cooperativo Barbosa- Santander	Quinto	A	19
		B	21

Capítulo 2. Marco Referencial

La fundamentación teórica se plantea a lo largo de este capítulo en dos momentos específicamente. En primer lugar, se presentan las investigaciones rastreadas a nivel internacional, nacional y local enfocándose en los diversos panoramas hallados frente al uso de dispositivos móviles y su integración en procesos de aprendizaje del inglés como lengua extranjera, en relación con la ventana de tiempo de cinco años. Por otro lado, se lleva a cabo el abordaje conceptual estableciendo el aprendizaje móvil, los dispositivos móviles, la lengua extranjera, las habilidades comunicativas, el ocio digital y la motivación a través de los cuales se basa el trabajo investigativo con la finalidad de generar y afianzar comprensiones del tema de investigación desde estos ejes teóricos.

2.1 Estado de la cuestión

La consulta de información rastreada y revisada en este estado de la cuestión, muestra como referencia principalmente el uso de la tecnología en algunos procesos de aprendizaje de inglés como lengua extranjera de los estudiantes. El rastreo de fuentes bibliográficas se inicia consultando conceptos como dispositivos móviles, aprendizaje móvil, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), espacios curriculares y extracurriculares, enseñanza y aprendizaje de inglés y habilidades comunicativas. La búsqueda se realizó en bases de datos y herramientas como Google Scholar, Scopus, EBSCO y en repositorios institucionales de la universidad de Los Andes, Pontificia Javeriana, Universidad del Norte, Universidad de La Sabana y la Universidad Pontificia Bolivariana.

El soporte de la búsqueda investigativa se enmarcó en un rango temporal desde el año 2017 hasta el 2022. En las primeras búsquedas se relacionaban palabras como aprendizaje en línea, aprendizaje de inglés, fuera del salón de clases, educación básica primaria o *primary school* y TIC, arrojando una nuestra extensa de resultados y en su mayoría no relacionados con el tema específico de la investigación. A medida que el rastreo continuó, fue posible identificar palabras clave que se relacionaban con la temática como *mobile devices*, aprendizaje móvil (*m-learning*),

habilidades comunicativas, y aprendizaje de inglés como lengua extranjera. En gran medida, la identificación y selección de estos conceptos se realizó en inglés, posibilitando encontrar documentos relacionados con el tema y dar inicio a la revisión de cada uno de ellos.

El rastreo realizado evidencia que un concepto clave en las diferentes investigaciones es el aprendizaje móvil o *Mobile Assisted Language Learning* (en adelante, MALL) este concepto se centra en su carácter móvil, direccionando una manera de usar los dispositivos móviles en procesos de enseñanza y aprendizaje y será abordado con mayor claridad páginas más adelante.

2.1.1 Ámbito Internacional

De los documentos consultados y revisados a nivel internacional, un gran porcentaje se realizaron con estudiantes de educación secundaria o universitarios y solo tres tienen como escenario o población de los estudios a estudiantes de primaria, vinculado con el aprendizaje de inglés como lengua extranjera (Lu, 2022; Tonekaboni, 2019; Zhang, 2021). Por otro lado, de las investigaciones rastreadas se encontraron cuatro en las que se tienen en cuenta los espacios fuera de las clases formales como escenarios propios de ser tenidos en cuenta en las percepciones de los estudiantes sobre sus procesos de aprendizaje. (Levitt, 2017; Cho, 2019; Ningrum y Arrasyid, 2021; Zhang, 2021).

Al realizar el rastreo, se evidencia que la temática de la investigación en la ventana de tiempo definida y realizando una dinámica comparativa, ha sido desarrollada en mayor medida en países del sudeste asiático y se encuentra en mucho menor cantidad en Sudamérica como se evidencia a continuación.

Tabla 2. Ámbito Internacional.

Autor	Año	Tipo de texto	Lugar
Evans, G. L.	2017	Artículo	Inglaterra
Levitt, F.	2017	Artículo	Ghana
Alshammari et al.	2018	Artículo	Arabia Saudita
Di, W	2018	Artículo	Tailandia

Fu, Q. K.	2018	Artículo	China
González y Medina	2018	Artículo	México
Al-Khayyat, A.	2019	Artículo	Irak
Cho, A.	2019	Artículo	Estados Unidos
Hidayati, A.	2019	Tesis	Indonesia
Khan, Radzuan, Alkhunaizan, Mustafa, & Khan.	2019	Artículo	Arabia Saudita
Liu, Q.	2019	Tesis de maestría	China
Navaz, A. M. M.	2019	Artículo	Sri Lanka
Sam, V.	2019	Artículo	India
Tonekaboni, A. M.	2019	Artículo	Iran
Putri, M.	2020	Tesis	Indonesia
Samekash, M. L. W.	2020	Artículo	Perú
Wang, Y. C., & Hsu, L	2020	Artículo	Taiwan
White, A. R., & Namwong, P.	2020	Artículo	Tailandia
Aguaiza, M	2021	Tesis de maestría	Ecuador
Cholis, H. Fauziati, Supriyadi, S.	2021	Artículo	Indonesia
Hardyansyah, A. M.	2021	Artículo	Indonesia
Hernández y Llorente	2021	Tesis de maestría	Panamá
Hoang, Q., Pham, T., Dang, Q., & Nguyen, T.	2021	Artículo	Vietnam
Jameel, A. S., & Abass, J. M.	2021	Artículo	Irak
Ningrum, A. D. H., & Arrasyid, F. I.	2021	Artículo	Indonesia
Šamalová, M. B. M. S., & Kroupová, B. V.	2021	Tesis	República Checa
Thuy, N. T. T., & Yukawa, T.	2021	Artículo	Japón
Zhang, Q.	2021	Artículo	China
Lu, X.	2022	Artículo	Inglaterra
Mulyawan, U., & Resmayani, N. P. A.	2022	Artículo	Indonesia
Pham & Lai	2022	Artículo	Vietnam
Puangrimaggalatung, S. T. I. A., Yusriadi, Y., & Tahir, S. Z. B.	2022	Artículo	Indonesia
Uwababyeyi, A.	2022	Tesis de maestría	Rwanda
Van, L. T.	2022	Artículo	Vietnam
Li, X.	22022	Artículo	China

En un porcentaje de 60% de estudios revisados se refleja la intención o el objetivo de investigar el aprendizaje móvil, en relación con el inglés como lengua extranjera teniendo en cuenta las perspectivas de los estudiantes respecto al uso que hacen de los dispositivos móviles (Sam, 2019; Uwababyeyi, 2022; Cho, 2019; Hardyansyah, 2021; Hidayati, 2019; Lu, 2022; Puangrimaggalatung et al, 2022; Putri, 2020; Sam, 2019; Van, 2022; Wang y Hsu, 2020; White y Namwong, 2020; Zhang, 2021). Esta temática se constituye en una interpretación necesaria de los puntos de vista de los estudiantes en lo referente a las dinámicas tecnológicas en la que están inmersos, los momentos y espacios en los que tienen acceso a los dispositivos móviles y las actividades que contribuirían al proceso de aprendizaje, en este caso, de inglés como lengua extranjera.

En lo referente a la metodología, el método mixto, que toma en consideración la perspectiva cuantitativa y cualitativa, es predominante (Liu, 2019; Navaz, 2019; Puangrimaggalatung et al, 2022, Sam, 2019; Uwababyeyi, 2022; Van, 2022; Wang y Hsu, 2020; ; Zhang, 2021; Thuy y Yukawa, 2021). Gran parte de las investigaciones consultadas se configuran a partir de la investigación de tipo cualitativa, evidenciando un camino que puede guiar el transcurso metodológico del presente proyecto investigativo.

Respecto a otros elementos de la investigación, los diseños se caracterizan por estar enfocados hacia lo cualitativo y mixto con enfoques como el descriptivo, el estudio de caso, la investigación acción y lo cuasiexperimental (Aguaiza, 2021; Cholis et al., 2021; Di, 2018; Hardyansyah, 2021; Levitt, 2017; Ningrum y Arrasyid, 2021; Putri, 2020). En varios de los trabajos rastreados, se evidencia que la metodología se inclina hacia un enfoque mixto en tanto posibilita tener el registro de los datos en términos numéricos a partir de los resultados de los cuestionarios y un desarrollo más profundo, detallado y descriptivo obtenido sobre todo de las entrevistas y, en algunos casos, de la observación.

Los cuestionarios corresponden a la herramienta a la que se acude en la mayor parte de los trabajos consultados en este rastreo bibliográfico y es la entrevista otro instrumento que, en la mayoría de las investigaciones, posibilita la obtención de datos (Hidayati, 2019; Khan et al, 2019; Liu, 2019; Lu, 2022; Mulyawan y Resmayani, 2022; Ningrum y Arrasyid, 2021; Šamalová y

Kroupová, 2021; Uwababyeyi, 2022, Van, 2022; Wang y Hsu, 2020; Zhang, 2021) En relación con esto, Samekash (2020) y White y Namwong (2020) entre otros autores, plantean la escala de Likert, en la que se expresa el nivel de acuerdo o desacuerdo, y Hardyansyah (2021) de manera particular, propone la escala de Gutman como herramienta funcional que se tiene en cuenta en la medición de los cuestionarios respecto a las percepciones en varios de los estudios rastreados.

La entrevista, especificada en algunos casos como semiestructurada, se configura como una herramienta a tener en cuenta para la obtención de datos más detallados (Cholis et al, 2021; Navaz, 2019; Ningrum y Arrasyid, 2021; Putri, 2020; Šamalová y Kroupová, 2021; ; Uwababyeyi, 2022; Van, 2022; Zhang, 2021). A través de la entrevista, se abre la posibilidad de obtener percepciones con mayor detalle de la información de los participantes en las investigaciones. Asimismo, la observación es tomada en consideración e identificada en dos de los documentos rastreados (Van, 2022 y Zhang, 2021), comprendida como una herramienta cualitativa que permite al investigador afinar la lectura del contexto en el que se desarrolla la dinámica investigativa.

La singularidad, recurrencia y generalidad que se observa en los resultados y conclusiones de las investigaciones rastreadas son abordadas en los párrafos siguientes con el propósito de dar apertura a un tamizaje y focalización de los elementos que han sido aportados y puestos en discusión en el ámbito de estudio del presente trabajo investigativo.

La relación que se ha establecido en la actualidad con los dispositivos móviles ha transformado la manera en que se desarrollan actividades diarias, la interacción con las demás personas, la creación de nuevas economías y la interpretación de la sociedad en la que vivimos. En relación con lo anterior, el estudio de Alshammari y Adlington (2018) plantea que al indagar sobre las actividades realizadas en celulares o *tablets* los participantes responden que “*for mobile device skills, activities associated with communication (i.e., sending SMS, calling, and sending pictures or movies to other people) had the highest mean scores*”⁴ (p.15).

Las actividades realizadas por las personas en los dispositivos móviles a diario obtienen una puntuación alta en una escala de Likert correspondiente al 6.0 que indica altamente calificado

⁴ “...para las habilidades con dispositivos móviles (enviar mensajes, llamar, enviar imágenes o video a otras personas) tiene el puntaje más alto.”

respecto la habilidad que tienen para desarrollarlas, constituyendo un indicador de condiciones que pueden ser aprovechadas desde el ámbito pedagógico para promover el aprendizaje de inglés a través del uso de dispositivos móviles.

En gran parte de las consultas realizadas, se encuentra que el idioma extranjero cuyas habilidades se buscan fomentar a través del uso de dispositivos móviles, es el inglés; no obstante, en la investigación de Muzaki (2018) el idioma extranjero que se propicia es el idioma indonesio constituyéndose como una particularidad a nivel conceptual.

El transcurso y los avances de la tecnología tienen un impacto en los diferentes ámbitos de la vida del ser humano. El campo del aprendizaje de idiomas, al igual que muchos otros, se ha visto impactado en relación con las herramientas tecnológicas disponibles a través de los años. Este proceso de transición se evidencia en algunos de los estudios revisados, particularmente Navaz (2019) concluyó que *“the use of mobiles is easy and affordable for language learning compared to CALL. Students do not want to go to laboratory for learning english using CALL”*⁵ (p. 8). Este estudio demuestra que el modelo CALL en comparación al uso de los dispositivos móviles actualmente presenta grandes desventajas por lo que se hace necesario tener en cuenta las transformaciones e incidencias de la tecnología y las repercusiones en el entorno de aprendizaje de los estudiantes.

Lu (2022) encontró que en cuanto a la percepción de los estudiantes las cifras corresponden a *“52% of students strongly agree, and 30% agree with item 1; and 46% strongly agree and 36% agree with item 7”*⁶ (p.658). En el ítem 1 se plantea que a través de la aplicación usada en el estudio, se puede aprender inglés en cualquier parte y en cualquier lugar; asimismo, el ítem 7 propone que se puede estudiar en cualquier parte a cualquier hora usando el teléfono móvil con conexión a internet.

⁵ “el uso de los teléfonos móviles es fácil y asequible para el aprendizaje de idiomas comparado con CALL (aprendizaje de idiomas mediado por computadoras). Los estudiantes no quieren ir al laboratorio para aprender una lengua usando CALL”

⁶ “52% de los estudiantes están totalmente de acuerdo, y 30% están de acuerdo con el ítem 1; y 46% están totalmente de acuerdo y 36% están de acuerdo con el ítem 7”

En el caso particular de Hidayati (2019), los resultados demuestran que en un porcentaje mayor al 60% los participantes eligieron estar de acuerdo con planteamientos como el uso del *smartphone* como una herramienta eficaz e importante en el aprendizaje, específicamente de idiomas, siendo efectivos tanto dentro como fuera del salón de clases ya que proveen variedad de contenido multimedia que permite mejorar la experiencia de los estudiantes.

El alcance del uso de los dispositivos móviles en los procesos de aprendizaje tiene gran incidencia en el ámbito educativo. En este sentido, las investigaciones muestran la necesidad de incluir en los planes de estudio formales de las instituciones el modelo de Aprendizaje de Idiomas Asistido por Dispositivos Móviles, en palabras de Aguaiza (2021) “*the use of Mobile Assisted Language Learning keen on including mobile apps is an innovative strategy that has been applied in different activities and lessons plans in order to improve vocabulary*”⁷ (p. 62). La inclusión de esta estrategia impacta de diversas formas a los estudiantes, en este estudio principalmente se evidencia el vocabulario como un elemento de mejora constante a través de las actividades planteadas.

La flexibilidad del MALL es una de las características que más incidencia tiene en la interacción con los dispositivos móviles. La dinámica se entiende como a partir de la posibilidad de “*...to face classes and Virtual Classes, because it allows students to work online or offline, anytime, anywhere. It is user-friendly and has easy Access*”⁸ (Aguaiza, 2021, p. 62). El carácter facilitador vincula la disponibilidad, el tiempo y el espacio como factores que repercuten positivamente en el aprendizaje ya que resignifica la concepción de aprendizaje delimitado y determinado solamente en un lugar y horario específico, que tradicionalmente ha correspondido al aula de clases y a la jornada escolar.

De acuerdo con lo anterior, el uso de los dispositivos móviles evidencia un impacto en las sensaciones y comportamientos que acarrea la interacción tecnológica a diario; en este sentido, los estudios abordados demuestran que en los participantes prevalece una actitud positiva frente a

⁷ Entendido como: El uso de MALL es una estrategia innovadora que se ha aplicado en diferentes actividades y planes de lecciones para mejorar el vocabulario.

⁸ “...enfrentar las clases tradicionales y las clases virtuales, porque permite a los estudiantes trabajar en línea o fuera de línea, en cualquier momento, en cualquier lugar. Es fácil de usar y tiene fácil acceso”

situaciones que involucren el uso de los dispositivos móviles. Tal es el caso particular de Helwa (2017) quien propone que “*participants expressed that they liked the experiences of using their own mobile phones for listening and learning vocabulary and enjoyed the convenience and flexibility that mobile phones bring to them for listening and vocabulary learning*”⁹ (p. 160)

De igual manera, en el mismo estudio se evidencia que MALL genera un ambiente de curiosidad debido a la convergencia de dos factores evidenciados a continuación:

*Mobile learning environment created curiosity for students and made the vocabulary learning activity more attractive with motivating them in positive way. Learning happens when the learner is not at a fixed, predetermined location, or when the learner takes advantage of the learning opportunities offered by mobile technologies. It is recognized as an interactive type of technology-based learning in which learners are actively involved in interesting and useful learning activities by interacting and collaborating via a mobile device like a cell phone.*¹⁰(p. 164)

Los factores mencionados se relacionan con la interacción y colaboración generada a partir del uso de los dispositivos móviles, asimismo la no delimitación del espacio de aprendizaje a un solo lugar, abriendo la posibilidad a múltiples opciones de acceso a la diversidad de contenido multimedia. Recurrente es encontrar en diversas investigaciones una actitud favorable respecto a la implementación de recursos tecnológicos, específicamente hacia el uso de dispositivos móviles para el mejoramiento de las habilidades comunicativas que se tienen en cuenta para el aprendizaje de una lengua (Wang y Hsu, 2020; Van, 2022; Tonekaboni, 2019; Šamalová y Kroupová, 2021; Sam, 2019; Puangrimaggalatung et al, 2022).

Esto se evidencia en Mulyawan y Resmayani, (2022) al afirmar que “*the findings of this study indicate that most respondents have a positive perception of the use of smartphone-assisted*

⁹ “los participantes expresaron que les agradaban las experiencias en las que usan su propio celular, así como la comodidad y flexibilidad que los teléfonos móviles les brindan para escuchar y aprender vocabulario”

¹⁰ El entorno de aprendizaje móvil creó curiosidad para los estudiantes e hizo que la actividad de aprendizaje de vocabulario fuera más atractiva al motivarlos de manera positiva. El aprendizaje ocurre cuando el alumno no está en un lugar fijo y predeterminado, o cuando el alumno aprovecha las oportunidades de aprendizaje que ofrecen las tecnologías móviles. Se reconoce como un tipo interactivo de aprendizaje basado en la tecnología en el que los alumnos participan activamente en actividades de aprendizaje interesantes y útiles interactuando y colaborando a través de un dispositivo móvil como un celular.

language learning (MALL) both in terms of perceived usefulness (PU) and perceived ease of use (PEoU)”¹¹ (p.15).

Por lo tanto, el rastreo de estos estudios permite afirmar que los participantes de las mismas tienen la percepción de que mientras usan un dispositivo móvil obtienen beneficios en sus procesos de aprendizaje en tanto son fáciles de usar y también evidencian la funcionalidad de sus las herramientas a las que se puede acceder.

Varios de los estudios rastreados tienen coincidencias respecto al potencial del uso de los dispositivos móviles en procesos de aprendizaje. En el caso de Khan et al. (2019), se evidencia que “59% students used smartphone for sending emails and 40% of students employed their efforts in finding supplementary material in classroom”¹² (p. 66). Lo particular y pertinente de este estudio es que plantea ventajas y desventajas del *smartphone*; dentro de las desventajas se encuentran los problemas técnicos, la conectividad y el tamaño de las pantallas y dentro de las ventajas están el aprendizaje colaborativo, la posibilidad de retroalimentación, la disponibilidad de material, el desarrollo de la pronunciación y el aprendizaje ubicuo.

La revisión de los diferentes estudios reafirma que con la evolución tecnológica y las dinámicas sociales que se dan en la actualidad respecto al uso de los dispositivos móviles, los contextos y actores educativos se enfrentan ante condiciones con potencial pedagógico que replantea las concepciones de negación rotunda frente a lo tecnológico.

Las desventajas evidenciadas en el estudio de los autores mencionados anteriormente, se muestran en las situaciones que como usuarios enfrentamos a diario. Sin embargo, las ventajas mostradas en la investigación abren un panorama de múltiples beneficios para los estudiantes.

La infinidad de material al que se puede acceder a través de los dispositivos móviles, pero sobre todo, la ventaja que genera la conclusión de esta investigación se relaciona con el aprendizaje ubicuo planteando que “due to its ubiquitous presence, this technology has a great role in language

¹¹“Los resultados de este estudio indican que la mayoría de los encuestados tienen una percepción positiva del uso del aprendizaje de idiomas asistido por *smartphone* (MALL) tanto en términos de utilidad percibida (PU) como de facilidad de uso percibida (PEoU)”

¹² “el 59% de los estudiantes usaron el teléfono móvil para enviar mensajes y el 40% se esforzaron por encontrar material complementario en el salón de clases”

learning and teaching process”¹³ (Khan et al. 2019, p. 68). De este modo, la ubicuidad del Aprendizaje Móvil es la característica que para los participantes y autores de la investigación tiene relevancia en el aprendizaje de idiomas dada su naturaleza de accesibilidad y disponibilidad en diversos entornos.

Puangrimaggalatung et al. (2022) muestran en su estudio la aplicación de Instagram como una posibilidad de integración en el aprendizaje de inglés. En esta investigación se involucran varios factores en relación con el uso de la aplicación con fines académicos. En primer lugar, el estudio evidencia que la mayoría de los participantes responden que usan o han usado la aplicación de Instagram con anterioridad. En segunda medida, los resultados muestran que es la primera vez que usan la aplicación para actividades escolares; asimismo, se muestra la motivación y el impacto positivo en el aprendizaje colaborativo al manifestar en mayor porcentaje que se sienten felices al leer y comentar los aportes que sus compañeros realizan a través de la aplicación.

El aprendizaje de lenguas es un campo de estudio que, al igual que cualquier otro ámbito de estudio, se encuentra en constante transformación con el propósito de dar respuesta a las necesidades de los actores involucrados. El idioma inglés se ha caracterizado por ser una lengua de gran importancia a nivel mundial dado que la mayor parte de la producción intelectual y la comunicación global se ha establecido en este idioma.

En los diferentes contextos, se enfrentan una serie de desafíos en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera. En el caso de Hernández y Llorente (2021) se indaga sobre el uso de la aplicación Duolingo para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera y se muestra que, de la población abordada, en relación con el aprendizaje de inglés, “el 11,1% y 27,7% expresan que tienen alta dificultad en este aprendizaje. Mientras que el 50% expresa que algunas veces. Solo el 11,1% manifiesta que no tiene problema, es decir le gusta, lo comprende y no tiene dificultades” (p. 70). Estas cifras son evidencia de que la minoría responde que no tiene dificultades, por el contrario, un porcentaje mayor da muestra de que sí enfrentan dificultades en el aprendizaje del idioma.

¹³ “debido a su presencia ubicua, esta tecnología tiene un gran papel en el proceso de aprendizaje y enseñanza de idiomas”

En ese mismo estudio, se indaga por el uso de recursos tecnológicos para el aprendizaje de inglés, dando como resultado que “el 33,3% y 22,2% muestran el aprovechamiento de estos recursos, respondiendo siempre y casi siempre respectivamente. Mientras que el 44,4% se mantiene indeciso por sus respuestas algunas veces denotando el poco uso dado a las herramientas tecnológicas para uso efectivo” (p.71).

No obstante, es preciso aclarar que al cuestionar acerca de si piensan que pueden aprender el inglés como idioma extranjero a través del uso de herramientas tecnológicas, el 38,9% y el 27,8% respondieron siempre y casi siempre respectivamente. Esta percepción positiva del uso e impacto de la tecnología en sus procesos de aprendizaje genera un vínculo entre el contenido que se enseña y la infinidad de alternativas que se pueden implementar a partir de la tecnología.

Por su parte Samekash (2020), plantea un estudio en el que se determina la influencia del uso de Whatsapp para mejorar el aprendizaje autónomo. En esta investigación, la identificación de los tres niveles de la dimensión de aprendizaje autónomo se muestra así:

El 44% se ubica en la dimensión autoaprendizaje es el que más predomina en los estudiantes, utilizan el WhatsApp para mejorar el aprendizaje, las estrategias empleadas en el estudio le favorecen a la mejor comprensión de aprendizaje, aprende por su propia cuenta temas nuevos por internet; le dedica un control de cada asignatura de manera organizada y planificada mediante un plan de trabajo reflejando la fecha de los exámenes. Mientras que el 35,9% se ubica en la dimensión Metacognición, en esta dimensión los estudiantes, conoce las actividades que va a realizar mediante un plan de trabajo que dedica a cada asignatura y la fecha de exámenes, aplica técnicas (...) el 35% se ubica en la dimensión autorregulación. En esta dimensión los estudiantes demuestran que las clases desarrolladas por vía WhatsApp fue interesante genera motivación en la participación con sus compañeros y trabajo en equipo, accede por internet para consultar dudas sobre una materia desarrollada en clase esforzándose por entenderlo, por su iniciativa organiza información de WhatsApp. (p.83)

De acuerdo con este estudio, se determina que “whatsapp sirve como una herramienta motivadora e innovadora que permite trabajar creando grupos colaborativos con el fin de que el

estudiante tome un rol más activo en su aprendizaje, incidiendo en la mejora del dinamismo en los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Samekash, 2020, p. 84). Estos planteamientos evidencian la importancia y potencial de la aplicación de WhatsApp en el campo de la educación dada su naturaleza de interacción entre participantes y facilidad de compartir información en distintos formatos.

Para González y Medina (2018), las percepciones de los estudiantes son bastantes positivas pues “se encontró que todos experimentaban sentimientos de auto-eficacia al desarrollar sus actividades de aprendizaje con la tecnología móvil” (p. 223). La opinión de autoeficacia se acompañó del factor con mayor recurrencia correspondiente a la posibilidad de participar y completar sus tareas, mostrando apropiación de los dispositivos móviles pues se manifiesta “estoy encantada con haber adquirido una tableta, porque con la computadora que tenía, solo podía trabajar en casa” (p. 224). Allí se alude a la comparación entre el aprendizaje móvil y el aprendizaje asistido por computadoras, resaltando los beneficios del primero.

2.1.2 Ámbito Nacional

El ámbito nacional presentó un panorama investigativo que se inclina, al igual que el ámbito internacional, por la relación del sujeto con la tecnología y por supuesto con los procesos que se enmarcan dentro de las acciones de aprendizaje, pero difiere de los estudios rastreados internacionalmente en el sentido de que no establece una relación con las percepciones a propósito de los usos de dispositivos móviles. Al realizar la búsqueda de manera más específica en relación con el aprendizaje de inglés como lengua extranjera, se planteó el uso de aplicaciones más allá de dispositivos como una estrategia didáctica y la discusión se centra en el aprendizaje, sin aludir concretamente al aprendizaje móvil como eje teórico de las investigaciones.

Tabla 3. Ámbito Nacional

Autor	Año	Tipo de texto	Ciudad
Acosta y Espinal	2017	Tesis de maestría	Bogotá, D.C.
Ortiz	2020	Tesis de maestría	Sincelejo
León	2022	Tesis de maestría	Chía

Las formas emergentes de aprender inglés son eje fundamental de la investigación realizada por Acosta y Espinal (2017) cuyo estudio propone que “esta forma de interacción tecnológica, se caracteriza porque los estudiantes dominan un amplio espectro de aplicaciones y sitios en la web según sus necesidades e intereses” (p. 66). En este mismo estudio, los resultados arrojan el aprendizaje móvil como una alternativa de acceso a la información; así las cosas, en el análisis de esta investigación se alude a la interacción de los estudiantes con la tecnología como una dinámica de dominio de aplicaciones y una posibilidad de herramienta educativa que aún no se concibe en la dinámica de movilidad característica que prevalece en otros escenarios de índole internacional.

Ahora bien, en la investigación de Ortiz (2020) se hace visible la preocupación por vincular las estrategias de índole pedagógico con el uso de aplicaciones que puedan mejorar habilidades como “el aumento del vocabulario en inglés, resaltando y haciendo énfasis en la conexión entre aprendizaje móvil y aprendizaje significativo, en tanto destaca su trascendencia no solo en el ámbito escolar sino también fuera de él” (p. 156). En este sentido, se establece una relación con el presente proyecto de investigación en la medida en que se aborda el escenario extracurricular como un espacio de impacto en la vida cotidiana del estudiante y, en consecuencia, un escenario que debe ser tenido en cuenta en los procesos de aprendizaje. Esta perspectiva amplía el panorama de uso de aplicaciones y dispositivos móviles como herramientas de autoaprendizaje, más allá del mero entretenimiento y diversión.

Una perspectiva distinta se planteó en otra investigación a partir de la cual se percibe una inclinación hacia el uso de los *smartphones* que deja en evidencia el control, la prohibición y las posibles adicciones en los estudiantes. León (2022) muestra en su investigación que el salón de clases como un escenario en el que se dan dinámicas multitarea en las que se ve afectada la atención de los estudiantes y el seguimiento de instrucciones debido al uso del *smartphone*. Esta perspectiva es pertinente dado que trae consigo dos repercusiones planteadas por el autor, la primera corresponde a la necesidad de incorporar la tecnología para crear ambientes inclusivos para los estudiantes, y la segunda, hace referencia a las consecuencias en materia de atención y de afectación

del aprendizaje de un idioma debido a la multitarea que dificulta centrar o focalizar la atención en una tarea a la vez.

2.1.3 Ámbito Local

Los planteamientos investigativos a nivel local respecto a la temática se encuentran en mayor cantidad respecto al ámbito nacional, lo que parecer mostrar un mayor interés por el desarrollo investigativo en la convergencia de elementos como los dispositivos móviles, los aportes e impactos en contextos académicos y las perspectivas y usos que se hacen de estas herramientas tecnológicas.

Tabla 4. Ámbito Local

Autor	Año	Tipo de texto	Universidad
Rodríguez et al.	2017	Artículo	Universidad Católica del Norte
Melo y Osorio	2019	Tesis de maestría	Universidad Pontificia Bolivariana
Tamayo	2019	Tesis de maestría	Universidad Pontificia Bolivariana
Zapata	2020	Tesis de maestría	Universidad Pontificia Bolivariana
Jaramillo y Pérez	2021	Tesis de maestría	Universidad Pontificia Bolivariana

El impacto y las transformaciones que involucra el uso de dispositivos móviles en la vida del ser humano es definitiva. La necesidad de indagar a propósito de las dinámicas y relación de los estudiantes con los dispositivos móviles fuera del salón de clases dadas las prohibiciones institucionales que han sido propuestas desde el inicio en esta investigación se vincula estrechamente con los planteamientos de Rodríguez et al. (2017) en tanto fundamentan teóricamente ventajas desde la visión de distintos autores así:

el uso del *smartphone* por parte del estudiante tiene ventajas: permite el desarrollo de habilidades para la búsqueda y recuperación de información, solución de problemas, toma de decisiones y pensamiento crítico y creativo (...) mejora la motivación y la percepción de su utilidad en el aprendizaje (...) así como la confianza en el desempeño propio y la satisfacción con el proceso de aprendizaje y optimiza el tiempo en contextos no convencionales —como el transporte y los tiempos de espera. (p. 128)

Asimismo, se ratifica que “los estudios realizados sobre el uso del *m-learning* se han efectuado en mayor medida en la educación superior” (p. 129). De este modo, es evidente hallar un vacío investigativo en relación con la población determinada para la presente investigación pues los estudios rastreados no evidencian escenarios de educación primaria como eje de investigación, lo que representa un aporte de importancia al campo de estudio.

En Tamayo (2019) se indaga si los dispositivos son oportunidad o riesgo, mostrando los escenarios que pueden perjudicar o beneficiar a los estudiantes teniendo en cuenta elementos como la responsabilidad y la autonomía. También, rescata que el uso de los dispositivos móviles se da exclusivamente a áreas del conocimiento afines a la tecnología y deja en evidencia que la escuela misma ha sido un espacio propicio para que, intuitivamente, se generen grupos de trabajo colaborativos a través de herramientas digitales.

Por otro lado, la funcionalidad de las diversas aplicaciones que se encuentran en el *smartphone* son exploradas en Zapata (2020). Allí, se ponen en evidencia habilidades de producción textual clasificando los tipos de usos que realizan los estudiantes a través de un proyecto escolar, cuya metodología se plantea a partir de la apropiación y legitimización del desarrollo tecnológico que aportan, en este caso, desde lo social, lo periodístico y lo pedagógico.

Los usos comunicativos, recreativos o de ocio y académico del *smartphone* se resaltan en la investigación de Jaramillo y Pérez (2020) donde se evidencia que ha sido una de las herramientas que ha suscitado transformaciones en las prácticas comunicativas, en tanto se muestra que aplicaciones como Whatsapp son usadas por el 100% de los estudiantes, es decir, “los estudiantes utilizan aplicaciones y herramientas pensadas inicialmente para el ocio y la recreación como medio

de comunicación permanente con sus compañeros y docentes” (p. 54). Este fenómeno permite visualizar el potencial de fluidez y frecuencia que repercute en las interacciones escolares.

Lo anterior, se vincula también con el tiempo de uso diario dado que “el 34.4% de los estudiantes utilizan el smartphone entre 3 y 5 horas diarias” (Jaramillo y Pérez, 2020, p. 55) y con la finalidad con la que son usados ya que “con un 63.9% los encuestados resaltan el uso de esta herramienta para fines de ocio y entretenimiento, lo que prioriza actividades como escuchar música, ver videos, jugar, navegar en redes sociales, etc” (Jaramillo y Pérez, 2020, p. 55). Los autores problematizan estos factores con asuntos como la atención, la calidad y cantidad de información a la que se puede acceder, la dificultad del manejo del tiempo y la poca capacidad de almacenamiento. La revisión de esta investigación reafirma la postura del presente estudio acerca de la indagación de la temática en espacios no correspondientes directamente a espacios institucionales o escolares como un punto de interés y posibles aportes, reflexiones y desafíos.

Adicionalmente, Melo y Osorio (2019) realizan un estudio respecto a la tenencia, el tiempo y uso de dispositivos móviles en una población de jóvenes de varias instituciones educativas. La revisión aporta al presente estudio, en tanto se difiere en el escenario que se analiza pues los autores definen el aula de clases como espacio de caracterización e interpretación de la temática. En contraste, se evidencia el enfoque de interaccionismo simbólico que parece ser un enfoque acorde a esta investigación al fundamentar que “en el interaccionismo simbólico, los artefactos creados por el hombre a través del desarrollo tecnológico adquieren significado cuando se comprende la relación dialógica que se entreteje con los sujetos que hacen uso de ellos y la intervención del grupo social” (Melo y Osorio, 2019, p. 67). Esta corriente metodológica responde a la necesidad de articular las situaciones y escenarios de la cotidianidad con el desarrollo tecnológico y su impacto en los diversos ámbitos de la vida de las personas.

En definitiva, el rastreo de investigaciones realizado tanto en artículos como en tesis evidencia tendencias direccionadas hacia la imperante relación de los dispositivos móviles con el desarrollo de dinámicas cotidianas en las que se enmarca por supuesto el ámbito académico y social. Los estudios abordados muestran diversidad de tendencias principalmente en cuanto al uso, las reglamentaciones, adicciones, alternativas, ventajas, perjuicios, potencialidades, dinámicas de

interacción y comunicación, conectividad, brechas económicas y sociales que convergen alrededor del *smartphone* y otros dispositivos móviles; generando un escenario de apuestas, pero sobre de desafíos en torno a la concepción y ejecución que se plantea como actores educativos frente a acciones y procesos de aprendizaje que den respuesta a las cambiantes realidades tecnológicas y sociales.

2.2 Marco Conceptual

En el marco de este proyecto de investigación convergen la educación, el ser humano y la tecnología. Para el desarrollo de la investigación, es importante vincular autores que fundamenten el abordaje de esta temática investigativa a partir de los siguientes conceptos: dispositivos móviles, aprendizaje móvil, habilidades comunicativas y lengua extranjera.

2.2.1 Dispositivos móviles

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), enmarcan el desarrollo del trabajo investigativo, siendo la base teórica sobre la que se inicia el entramado conceptual a ser abordado en las siguientes páginas. Ciertamente, las TIC constituyen una concepción de sociedad, generan transformaciones e impactos en la misma y en palabras de Ortega et al. (2020) son entendidas como “todos los desarrollos técnicos y apropiaciones tecnologías creadas por el hombre, paralelamente, a su evolución como especie, que le han permitido el almacenamiento y la transferencia de la información” (p. 11). Desde esta perspectiva, se complejiza la visión meramente instrumental al comprender que esos desarrollos y apropiaciones dan paso a transformaciones en la vida del ser humano y, en consecuencia, son propiciadores de replanteamientos en la manera cómo se vive, se aprende y se interactúa.

El surgimiento de diversas herramientas a partir del avance tecnológico ha surtido vínculos entre las TIC y ámbitos como la educación. Los dispositivos móviles se han posicionado como elementos imprescindibles en la vida de las personas en la actualidad, el alcance de su uso engloba

todas las esferas de desarrollo del ser humano y se ha convertido en una necesidad para desenvolverse en la cotidianidad. En palabras de Pascuas (2020), se pueden definir como:

Aunque no existe una definición exacta, se entiende que son todos aquellos dispositivos electrónicos que son de fácil acceso, uso y portabilidad; entre los más destacados están: los reproductores de música, grabadoras, GPS, lectores de libros, tableta y smartphone. Siendo estos dos últimos los de mayor uso, pues tienen la capacidad de ejecutar tareas de los anteriores (p.100)

De acuerdo con lo anterior, para efectos de análisis dentro de la investigación se tienen en cuenta la Tablet y el smartphone como los dispositivos móviles a indagar a partir de la caracterización del uso que los estudiantes hacen de estos. La educación es el campo de acción de la presente investigación, cuyos modelos y prácticas de aprendizaje y enseñanza se replantean constantemente con el propósito de dar respuesta a las necesidades de los estudiantes, niños y jóvenes que se relacionan activamente con la tecnología. El reconocimiento de esta realidad posibilita comprender que:

Las TIC ofrecen importantes oportunidades a la sociedad, pues la inmediatez, la ubicuidad y la reducción de la necesidad de traslado son las características más relevantes de estas herramientas. Además, hacen parte de la vida cotidiana de las personas, su inmersión en el campo educativo es una realidad que ha dado paso al descubrimiento estilos de aprendizaje dados por ejemplo por los dispositivos móviles (Pascuas et al., 2020, p. 98)

En relación con esto, es relevante plantear que la apropiación de estos artefactos se debe a que *“these devices can be carried around with relative ease and used for communication and collaboration, and for learning and teaching activities that are different from what is posible with other media”*¹⁴ (Kukulaska-Hulme, 2005, p. 2). Así pues, las características distintivas de los dispositivos móviles corresponden a la simplicidad y comodidad de uso debido a su tamaño, su naturaleza inalámbrica, la conexión a internet y la versatilidad de servicios y herramientas que

¹⁴ estos dispositivos pueden ser transportados con relativa facilidad y utilizados para la comunicación y la colaboración, y para actividades de aprendizaje y enseñanza que son diferentes de lo que es posible con otros medios

favorecen procesos de comunicación, entrenamiento y, como constata el autor, favorece actividades de aprendizaje y enseñanza.

El empleo de diversas herramientas tecnológicas ha sido debatido por varios autores en tanto plantean ventajas y desventajas. Si bien la utilización del *smartphone* y la *Tablet* son un común denominador en la mayoría de la población, es imperante cuestionar a qué obedece la inclinación por usar estos artefactos. En este sentido, “el uso de un dispositivo tecnológico está asociado a intereses socialmente construidos. Los intereses sociales pueden ser coherentes entre sí y reafirmarse unos en otros o pueden ser contradictorios y eventualmente entrar en conflicto” (Carrasco et al. 2017, p. 120). La coherencia o contradicción entre el uso de los dispositivos móviles y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera son dos asuntos que han propiciado el interés de la presente investigación.

Las transformaciones que acarrea cada surgimiento de un artefacto tecnológico son de impacto en los distintos ámbitos. En el caso de los dispositivos móviles, al igual que otros artefactos anteriormente, generan nuevas maneras de creación y acceso. Es decir, “*mobile devices create not only new forms of knowledges and new ways of accesing it, but also create new forms of art and performance and new ways of accesing them*”¹⁵ (Traxler, 2009, p 14). De este modo, los dispositivos móviles teóricamente son entendidos desde varias direcciones; en primera medida, desde la comunicación y el entretenimiento suscitando tendencias de creación de contenidos que sean accedidos desde los mismos dispositivos e interacción con los demás, también desde el acceso al conocimiento y como mediador, planteando también nuevos caminos de acceder a este.

En este sentido, es importante precisar que los dispositivos móviles se configuran como un elemento de mediación y habilitación de un espacio de interacción y es allí donde radica su potencial, es decir, comprender al:

dispositivo móvil (teléfono inteligente y tableta) como una tecnología que sirve de apoyo y complemento en el contexto educativo, pues pasa a cumplir un rol de mediador en la

¹⁵ los dispositivos móviles no solo crean nuevas formas de conocimiento y nuevas formas de acceder a ellos, sino que también crean nuevas formas de arte y rendimiento y nuevas formas de acceder a ellos.

enseñanza y aprendizaje, por lo tanto, no debe asumirse como algo que entra a reemplazar, por sí mismo, los modelos educativos. (Ortega et al., 2020, p.15)

Con el auge de las Tecnologías de la Información y la comunicación, se ha dado paso a la aparición de infinidad de dispositivos móviles que posibilitan la comunicación y la interacción en la actualidad. A partir de esas relaciones entre ser humano y tecnología, el uso de los dispositivos móviles se constituye en un proceso en el que “en cada acercamiento entre el sujeto y el objeto se produce una reconstitución de ambos” (Cadavid y Jaramillo, 2011).

De este modo, el uso de dispositivos móviles se configura como "un elemento fundamental en la construcción de conocimiento, ya que con la utilización de estas tecnologías se incrementan las posibilidades de interactuar con los miembros del grupo"(Cantillo et al., 2012).

El rol de los dispositivos móviles se entrelaza con las tendencias educativas en un sentido bidireccional, especificando que no se trata entonces de una perspectiva reduccionista o determinista en favor y al servicio de la tecnología, sino más bien de entramado de reflexiones, apuestas y aportes en función de los dos campos. En palabras de Sharples (2005):

Every era of technology has, to some extent, formed education in its own image. That is not to argue for the technological determinism of education, but rather that there is a mutually productive convergence between main technological influences on a culture and the contemporary educational theories and practices. ¹⁶(p. 147)

De acuerdo con lo anterior, se hace necesario establecer la convergencia entre tecnología y educación que bajo esta investigación se desarrolla en términos del aprendizaje móvil, concepto abordado a continuación. Dicha convergencia alude a que “estos dispositivos son indispensables para que se produzca el aprendizaje móvil, ya que además posibilita la comunicación con otros aprendices y con los contenidos” (González y Medina, 2018, p. 218).

¹⁶ Cada era de la tecnología ha formado, hasta cierto punto, la educación a su propia imagen. No se trata de defender el determinismo tecnológico de la educación, sino más bien de que existe una convergencia mutuamente productiva entre las principales influencias tecnológicas sobre una cultura y las teorías y prácticas educativas contemporáneas.

2.2.2 Aprendizaje móvil

La educación, como todos los demás ámbitos de la vida de las personas, se ha visto influenciada por las diferentes revoluciones tecnológicas en tanto transforman y enriquecen este campo, por lo cual “se conciben las TIC como una estrategia de mediación para el desarrollo del potencial cognitivo de las personas” (Medellín y Gómez, 2018, p. 16). Las TIC han sido propiciadoras de distintos modelos creados en respuesta a las condiciones y avances tecnológicos, modelos como CALL, Aprendizaje de Idiomas Asistido por Computadoras, y MALL, Aprendizaje de Idiomas Asistido por Dispositivos Móviles.

Esos modelos devienen de las herramientas tecnológicas que han surgido en los últimos años; sin embargo, Kukulska-Hulme y Shield postulan que “*MALL differs from computer-assisted language learning in its use of personal, portable devices that enable new ways of learning, emphasizing continuity or spontaneity of access and interaction across different contexts of use*”¹⁷(Kukulska-Hulme and Shield. P, 2008: 273).

En la diversidad de estrategias que se alude a partir de las TIC, el auge de los dispositivos móviles posibilita el surgimiento del aprendizaje móvil, definido por Crompton (2013) “*m-learning is learning across multiple contexts, through social and content interactions, using personal electronic devices*”¹⁸ (p.5). Asimismo, en palabras de Pascuas et al. (2020) así:

El M-Learning es una estrategia que involucra el uso de dispositivos móviles, especialmente celulares y tabletas, en el proceso de aprendizaje (...) permite la interacción constante entre pares y docentes, haciendo del proceso de aprendizaje un espacio de intercambio de ideas y articulación de agentes del ecosistema educativo (p. 98)

Como se mencionaba anteriormente, las dinámicas en torno a la tecnología han transformado todas las esferas que involucran al ser humano y el aprendizaje no es la excepción.

¹⁷ MALL se diferencia del aprendizaje de idiomas asistido por computadora en su uso de dispositivos portátiles personales que permiten nuevas formas de aprendizaje, haciendo hincapié en la continuidad o espontaneidad del acceso y la interacción a través de diferentes contextos de uso

¹⁸ El aprendizaje móvil es aprender en múltiples contextos, a través de interacciones sociales y de contenido, utilizando dispositivos electrónicos personales

Con el uso de dispositivos móviles y con el auge de conectividad el aprendizaje ha dejado de ser exclusivamente tradicional. Para ampliar esta perspectiva, es importante tener en cuenta lo abordado por Brazuelo y Gallego en tanto “[...] la modalidad educativa que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y ubicua gracias a la mediación de dispositivos móviles portables” (citado por Mendoza Bernal, 2014, p. 12)

Al respecto, se plantea que “este tipo de aprendizaje es en esencia colaborativo, flexible, espontáneo e informal. Se caracteriza por la portabilidad, la inmediatez, la conectividad, la ubicuidad y la adaptabilidad” (Mendoza Bernal, 2014, p. 12) Las dinámicas del aprendizaje móvil tienen cabida gracias a las características de los dispositivos móviles, brindando a los usuarios una experiencia de portabilidad y movilidad. En este sentido, “los entornos del aprendizaje no son fijos y estáticos, sino móviles y dinámicos”(Mendoza Bernal, 2014). De esta manera, se resalta que el “mLearning” representa más que una mera extensión de las formas tradicionales de la educación; por el contrario, facilita los procesos de aprendizaje alternativos y los métodos de instrucción que las teorías de los nuevos aprendizajes (“new learning”) identifican como eficaz para el aprendizaje (Valk et al., citado en Hernández, 2017, p. 147)

En suma, a través del aprendizaje móvil puede propiciarse un aprendizaje espontáneo y en un ambiente académico o informal; dicha versatilidad posibilita que “*m-learning can occur inside or outside the classroom, participating in a formal lesson on a mobile device; it can be self-directed, as a person determines his or her own approach to satisfy a learning goal*”¹⁹ (Crompton, 2013, p. 4). Asimismo, el campo educativo no debe ser distante de los avances tecnológicos por lo que el modelo del aprendizaje móvil da respuesta a la apertura de posibilidades como lo menciona Kukulska-Hulme (2005):

What is new in mobile learning comes from the possibilities opened up by portable, lightweight devices that are sometimes small enough to fit in a pocket or in the palm of one's

¹⁹ m-learning puede ocurrir dentro o fuera del aula, participando en una lección formal en un dispositivo móvil; puede ser autodirigido, ya que una persona determina su propio enfoque para satisfacer una meta de aprendizaje

*hand. Typical examples are mobile phones, smartphones (...) Tablet and personal media players can also fall within its scope*²⁰ (p. 2)

La pertinencia de los procesos de aprendizaje y la elocuencia en relación con dinámicas diarias, además de la “capacidad de extender las experiencias educativas más allá de las aulas y posibilitar el aprendizaje no formal e informal es un atributo clave del aprendizaje móvil, que encierra un enorme potencial para que el aprendizaje sea más personalizado y pertinente” (UNESCO, 2013, p. 10). La extensión del aprendizaje fuera de los salones de clase repercute en el aprovechamiento de las condiciones extracurriculares que al ser tenidas en cuenta dentro de los procesos de aprendizaje de la escuela, enriquecen y transforman la percepción y afianzamiento de nuevos conocimientos.

Entonces, se reafirma que al hablar de aprendizaje móvil o m-learning es importante plantear, como lo hacen Cantillo, Roura y Sánchez (2012) que:

se basa fundamentalmente en el aprovechamiento de las tecnologías móviles como base del proceso de aprendizaje. Por tanto, es un proceso de enseñanza y aprendizaje que tiene lugar en distintos contextos (virtuales o físicos) y /o haciendo uso de tecnologías móviles. (p.4)

Luego de abordar el concepto de aprendizaje móvil, resulta pertinente caracterizarlo en la medida en que se establecen algunas ventajas que favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Algunas características tecnológicas relacionadas con este tipo de aprendizaje corresponden a la portabilidad, referente a la facilidad de llevar de un lugar a otro los dispositivos móviles, la ubicuidad, característica fundamental dado que se superan el espacio y el tiempo como barreras, y la adaptabilidad de servicios en función de los requerimientos del usuario (Cantillo et al., 2012, p.4)

2.2.3 Lengua extranjera

²⁰ Lo que es nuevo en el aprendizaje móvil viene de las posibilidades abiertas por dispositivos portátiles y ligeros que a veces son lo suficientemente pequeños como para caber en un bolsillo o en la palma de la mano. Ejemplos típicos son los teléfonos móviles, los teléfonos inteligentes (...) Los reproductores de tabletas y de medios personales también pueden entrar en su ámbito de aplicación

El aprendizaje de lenguas en el mundo posee diversas perspectivas dadas las condiciones en las que ocurra el proceso, pues una persona puede tener dominio de una o más lenguas en relación con múltiples factores. Ciertamente, la relevancia del aprendizaje de lenguas en el mundo ha cobrado mayor importancia debido a la globalización, en cierta medida dada por el vertiginoso avance tecnológico.

Para comprender la clasificación de las lenguas dadas sus condiciones de aprendizaje es preciso dar inicio a la comprensión de la lengua materna, concepto que se refiere a la lengua que se aprende en edades tempranas en entornos familiares. Luego de abordar este primer concepto, se alude la diferenciación entre lengua extranjera y segunda lengua que, en muchos estudios, son abordadas como sinónimos.

Al respecto, la segunda lengua o “la L2 es aquella que cumple una función social e institucional en la comunidad lingüística en que se aprende. La LE es aquella que se aprende en un contexto en el que carece de función social e institucional” (Gargallo, 1999, citado por Manga, 2008, p.2). En esta dirección, la segunda lengua requiere la disponibilidad de interacción dentro del contexto donde está el usuario, por el contrario, el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera se lleva a cabo en contextos carentes de esa interacción y rol social.

Esta diferenciación posibilita comprender que, para efectos de esta investigación, se plantee el idioma inglés como lengua extranjera y no como segunda lengua dadas las condiciones contextuales en las que están inmersos los estudiantes. Ahora bien, la comprensión de esta distinción se hace más clara a partir del ejemplo de Muñoz (2002), citado por Manga (2008) al afirmar que:

Segunda lengua / lengua extranjera: Se diferencia entre estos dos términos para resaltar que, en el primer caso, se trata de una lengua hablada en la comunidad en que se vive, aunque no sea la lengua materna del aprendiz, mientras que, en el segundo caso, la lengua no tiene presencia en la comunidad en la que vive el aprendiz. Por ejemplo, el inglés es una segunda

lengua para un inmigrante mexicano en Estados Unidos, mientras que es una lengua extranjera para un estudiante en España (p.45)

Bajo esta premisa, la lengua extranjera es el concepto que se plantea en adelante de acuerdo con la no existencia de función social dentro de la comunidad de los estudiantes. La importancia de aprender una lengua extranjera radica en que “*We learn languages, then (our native tongue as well as others), so as to be enabled to get sensible first-hand communications about the thoughts of others*²¹” (Jerpensen, 2007, p.9) En este mismo sentido, “*the purpose in learning foreign languages, then, must be in order to get a way of communication with places which native tongue cannot reach*²²” (Jerpensen, 2007, p.5). De allí, la importancia del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, en tanto hace asequible la expresión y comprensión de entornos, contextos, información, contenidos, espacios y escenarios que complejizan la experiencia comunicativa.

2.2.4 Habilidades comunicativas

Las habilidades comunicativas se reconocen desde las teorías tradicionales y de trayectoria como las competencias para el aprendizaje de una lengua, definiendo la escucha, la lectura, la escritura y el habla como esas cuatro habilidades a dominar para desenvolverse en cualquier lengua. A pesar de la aceptación de esa comprensión, se hace necesario abarcar una amplitud de factores que tienen cabida dentro las habilidades comunicativas en tanto se conciben como una complejidad de convergencia de elementos más allá de lo meramente sistemático.

En cualquier situación de la vida humana, la comunicación se configura como un eje fundamental y los procesos de aprendizaje, sobre de todo de una lengua extranjera no son la excepción. Para este proyecto de investigación, la comunicación se enfoca en las habilidades comunicativas que giran en torno al aprendizaje de una lengua extranjera.

²¹ Entendido como: Aprendemos idiomas (nuestra lengua materna y otras lenguas), para tener comunicaciones sensatas de primera mano sobre los pensamientos de los demás.

²² Entendido como: El propósito de aprender lenguas extranjeras debe ser obtener una forma de comunicación con lugares con los que no se puede lograr con la lengua materna

El avance tecnológico y el acelerado cambio en las maneras de comunicarse impactan las habilidades comunicativas ya que “en la era digital son distintas respecto a eras pasadas y entre sí mismas, empero, siguen siendo formas de expresión, comunicación y comprensión del mundo” (Cordón y Jarvio, 2015, p. 145). Si bien, se generan transformaciones en los modos en que se lee, escribe, escucha y habla dadas las características de los elementos tecnológicos y las experiencias generadas por estos, es relevante plantear una perspectiva de adaptación al igual que ha ocurrido en otros momentos de la historia frente al surgimiento de otras tecnologías.

En relación específica con el aprendizaje de una lengua extranjera, las habilidades comunicativas son ese conjunto de destrezas que permiten o dificultan el establecimiento de la interacción, nutriéndose desde la transversalización de factores sociales y culturales. Al respecto, Thuy y Yukana (2021) proponen que “*Mobile-assisted language learning supports many language learning areas, such as vocabulary, comprehension, speaking, listening, and writing skills*”²³ (p. 73). La apropiación de las tecnologías móviles y el uso de dispositivos móviles favorece las habilidades comunicativas, siendo relevante reconocerlos como un soporte y herramienta importante en el aprendizaje de la lengua extranjera.

En contraste, “la lengua extranjera permite a los alumnos dotarse de más destrezas comunicativas y les abre el camino hacia la comprensión de otros modos de vida” (Manga, 2008, p. 5). En este sentido, el desarrollo de habilidades comunicativas para el aprendizaje de una lengua extranjera propicia destrezas de orden lingüístico y gramático a partir del reconocimiento del otro como sujeto cultural.

Asimismo, las habilidades comunicativas en el aprendizaje de una lengua extranjera convergen con el uso de tecnologías en tanto “la accesibilidad y la inmediatez propician un escenario donde las habilidades comunicativas se ven potenciadas, en tanto, las tecnologías móviles proporcionan un intercambio simbólico de nuevos lenguajes, para mediar interacciones y comunicaciones entre personas” (Arabacioglu y Unver, citado por Présiga et al., 2020, p. 50).

²³ El aprendizaje de idiomas con asistencia móvil apoya muchas áreas de aprendizaje de idiomas, como el vocabulario, la comprensión, el habla, la escucha y la escritura.

En suma, las habilidades comunicativas se ven transformadas en relación con los escenarios que son propiciados desde el ámbito tecnológico, reafirmando el potencial de la práctica de estas a partir de las herramientas disponibles.

2.2.5 Ocio digital

La diversidad de posibilidades de interacción, comunicación y aprendizaje que otorgan las tecnologías móviles están vinculadas con escenarios sociales en los que una característica importante se alude al disfrute de la apropiación y el acercamiento con la tecnología. El aprovechamiento o disfrute del tiempo libre ha sido un factor importante en la vida de las personas desde siempre, realizando actividades que contrasten las responsabilidades bien sea académicas o laborales.

La concepción del ocio se ha ido modificando a medida que la tecnología, en este caso referente a lo móvil, se ha inmiscuido en las realidades del ser humano. Esta relación ocio y tecnología, se comprende con mayor claridad desde lo propuesto por Viñals (2016):

la posibilidad multitarea de los dispositivos tecnológicos más comunes (ordenadores, móviles, tabletas...) ha hecho más patente aún la dispersión de las barreras entre los tiempos, espacios y usos del ocio, lo que ha permitido a los jóvenes simultanear en tiempo real espacios de ocio con espacios de estudio e incluso incorporar tiempos (viajes y tiempos de espera) a la esfera del tiempo libre y del ocio modificando conductas muy asentadas en generaciones anteriores. (p. 6)

La simultaneidad que se puede establecer a partir de dispositivos móviles posibilita el acceso e interacción constante con las actividades que son percibidas como de disfrute, haciendo posibles momentos de ocio digital sin necesidad de desplazamiento físico. Ciertamente, las dinámicas de disfrute están desasociadas del ámbito académico, generando en los espacios fuera de clase un marco potencial de interacción; al respecto, Kukulska-Hulme (2005) propone que

*“learning outside a classroom or in various location requires nothing more than the motivation to do so wherever the opportunity arises- from books, electronic resources and people”*²⁴ (p. 2)

La fluidez y la liberación de dinámicas formales que muchas veces propician tensiones, hace de los espacios fuera de las instituciones escenarios que suscitan desarrollo de destrezas, Medrano (2008) lo explica con mayor profundidad al plantear que “es cierto que todos los avances tecnológicos se aplican con mucha mayor rapidez en contextos de ocio y entretenimiento que en contextos educativos” (p. 207)

El desarrollo de interacciones, mediaciones y aprendizaje fuera del salón de clase obedece a la naturaleza de ubicuidad, mencionada anteriormente, que caracteriza el aprendizaje móvil. El reconocimiento de otros espacios diferentes a los formales como válidos en actividades relacionados con la lengua extranjera es abordado por Miangah and Nezarat (2013) quienes establecen que *“students do not always have to study a second language in a classroom. They may have the opportunity to learn it using mobile devices when they desire and where they are”* (Miangah and Nezarat. P, 2012, 313).

Si bien, se establece una conexión entre el uso de la tecnología y los espacios de ocio, “cabe diferenciar entre las prácticas de ocio preexistentes que han sido digitalizadas (como, por ejemplo, la lectura en formato e-book) y aquellas nuevas actividades de ocio que exigen de una conexión a Internet. Aquí nos centraremos especialmente en estas últimas, que podemos llamar, sencillamente, ocio conectado” (Viñals y Cuenca, 2016, p.61). Para estos autores, el ocio digital corresponde a un amplio campo que implique entretenimiento, aprendizaje o interacción social, involucrando las prácticas cotidianas con la tecnología móvil.

2.2.6 Motivación

²⁴ aprender fuera de un aula o en varios lugares no requiere nada más que la motivación para hacerlo dondequiera que surja la oportunidad- de libros, recursos electrónicos y personas

El aprendizaje de una lengua extranjera se ve transversalizado por múltiples factores que pueden facilitar o dificultar el proceso de formación. En cuanto al aprendiente existe una variedad de factores que generan repercusiones respecto a la conducta frente a un área de conocimiento.

La motivación es un concepto abordado por muchos autores, cuyas definiciones podrían ser un tanto diversas, pero en definitiva de relevancia en el campo educativo dado su impacto en las acciones que involucren procesos de aprendizaje. Con el propósito de aterrizar una conceptualización, se acude a Chiavenato (2000) quien la define como el resultado de la interacción entre el individuo y la situación que lo rodea. Esta definición otorga importancia a los asuntos contextuales como factores de impacto en el comportamiento del sujeto.

En esta misma dirección, se fundamenta que *“during the learning process, there are external aspects such as social, psychological, behavioral and cultural determinants that may influence students”*²⁵(Manjarrés et al., 2022, p. 21). Al respecto, los asuntos de orden social, comunicativo y de interacción dados por la tecnología a través de los dispositivos móviles se asumen como un elemento externo determinante en la motivación.

De acuerdo con lo abordado anteriormente, la tecnología se ha integrado en las prácticas diarias en asuntos concretos como el disfrute y tiempo de ocio con acciones de interacción tecnológica que son evidentemente propiciadores de motivación. De este modo, la discusión sobre el reconocimiento como soporte del aprendizaje de lengua extranjera es imprescindible en tanto *“MALL is used to maintain learners' interest, increase engagement, and raise their learning motivation. It can be integrated into mobile applications such as social networking tools, including Facebook, Instagram, YouTube, etc”*²⁶(Ali et al., 2021, p. 2480).

Para Heredia y Sánchez, la motivación debe ser definida desde dos clasificaciones en respuesta a los elementos que la propician. En primera medida, se propone “la motivación extrínseca: Se entiende como aquella que procede de fuera y que conduce a la ejecución de una

²⁵ durante el proceso de aprendizaje, hay aspectos externos como determinantes sociales, psicológicos, conductuales y culturales que pueden influir en los estudiantes

²⁶ MALL se utiliza para mantener el interés de los estudiantes, aumentar la participación y aumentar su motivación de aprendizaje. Se puede integrar en aplicaciones móviles como herramientas de redes sociales, incluyendo Facebook, Instagram, YouTube, etc

tarea” (citados por Gil y Monroy, 2019 , p. 67). Este tipo de motivación es propia de los contextos escolares y la ejecución de tareas se afianza a partir de estímulos respuesta como las calificaciones y retroalimentaciones.

Por otro lado, estos mismos autores fundamentan que “la motivación intrínseca se puede definir como aquella que procede del propio sujeto, que está bajo su control y tiene capacidad para auto reforzarse. Se supone que cuando se disfruta ejecutando una tarea se induce una motivación intrínseca” (Heredia y Sánchez, citados por Gil y Monroy, 2019, p. 67). Con respecto a esto, en la presente investigación se adopta esta última definición del concepto en tanto el aprendizaje móvil favorece el acercamiento, interacción y logros en la lengua extranjera gracias a la versatilidad y la mediación con los dispositivos móviles en espacios y momentos de ocio.

Capítulo 3. Diseño metodológico

El proceso de investigación dio inicio con la consolidación de la problemática planteada en relación con el tema de investigación, a partir de lo que surgió una etapa de indagación a manera de sondeo general a propósito de conceptos como *smartphone*, TIC, espacios extracurriculares, segunda lengua, *Tablet* y aprendizaje móvil. Estas primeras búsquedas no daban indicios de precisiones necesarias en torno a los elementos concretos planteados en la investigación.

De acuerdo con esos hallazgos, se realizó una búsqueda específica determinando conceptos en relación con dispositivos móviles, lengua extranjera, aprendizaje móvil, fuera del salón de clases. La precisión conceptual permitió encontrar una diversidad de aportaciones a nivel internacional en las que se identifican las aclaraciones respecto a lengua extranjera diferenciada de segunda lengua; en contraste, se hace recurrente las pocas investigaciones en las que la posible correspondencia a educación básica primaria, siendo los jóvenes la población más estudiada.

Si bien, se encuentran aportes en cuanto a contextos fuera del aula de clase, el abordaje que se hace de los mismos es superficial y no se desarrollan en mayor medida relacionadas como escenarios de análisis. También, se evidencia la recurrencia y suficiencia al abordar el aprendizaje móvil como estrategia y factor de soporte en procesos de aprendizaje. En adelante, se plantean los asuntos metodológicos que direccionan la investigación bajo el método cualitativo, el enfoque de interaccionismo simbólico, empleando técnicas como la entrevista semiestructurada y la encuesta.

3.1 Método de investigación

Las situaciones dadas en contextos sociales y personales se configuran como escenarios de importantes aportes al ámbito investigativo, en tanto la relación con las TIC ha permeado estos contextos. Una interpretación de las realidades de los estudiantes conectada al uso que hacen de dispositivos móviles en condiciones cotidianas, posibilitando la potenciación del aprendizaje de una lengua extranjera, suscita el tema de interés de la presente investigación, direccionada bajo una perspectiva cualitativa mediante la que se busca desarrollar una fundamentación, recolección, análisis y el planteamiento de reflexiones.

Las inquietudes generadas por comprender las realidades de los estudiantes más allá del contexto escolar se explican mediante el propósito del método cualitativo pues pretende “ampliar el conocimiento de los fenómenos, promueve oportunidades para adoptar decisiones informadas para la acción social. La investigación cualitativa contribuye a la teoría, a la práctica educativa, a la elaboración de planes y a la concienciación social” (Mc. Millan y Schumacher, citados por Iño, 2018, p. 4). Bajo esta premisa, se indaga sobre las experiencias de los estudiantes en pro de comprensiones a propósito de sus percepciones y motivaciones.

Una visión que apueste a la comprensión de realidades como un modo de amplitud del conocimiento es relevante en el ámbito educativo ya que suscita reflexiones y posibles implementaciones frente a fenómenos sociales que permean la vida de las personas. Al respecto, Hernández et al. (2010), determinan que “la investigación cualitativa se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones” (p.9).

Las repercusiones de la tecnología móvil en las prácticas cotidianas propician aproximaciones al sujeto en busca de comprender las motivaciones y puntos de vista frente a la interacción que tienen a diario con dispositivos móviles. Ese interés por recorrer un camino de interpretación se favorece desde este método de investigación, en palabras de Creswell, citado por Vasilachis (2006), se afirma que:

La investigación cualitativa es un proceso interpretativo de indagación basado en distintas tradiciones metodológicas (...) que examina un problema humano o social. Quien investiga construye una imagen compleja y holística, analiza palabras, presenta detalladas perspectivas de los informantes y conduce el estudio en una situación natural (p. 2).

La dinámica de caracterización frente a la temática de investigación y el conjunto de factores que la atraviesan, se concibe desde la descripción como tipo de investigación en tanto se plantea la profundidad del conocimiento al nivel de la comprensión pues permite “representar o figurar las propiedades de un fenómeno” (Moreno, 2015, p. 62). En relación con ese

direccionamiento, se asume una posición de obtención y reflexión detallada a partir de los asuntos que convocan la investigación.

De esta manera, la indagación se plantea en torno a la determinación y consecución de información de orden descriptivo. En tal sentido, Taylor y Bogdan (1987) consideran la investigación cualitativa como “aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (p. 152). Asimismo, Hernández et al, (2010) definen que “los datos cualitativos como descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones” (p.9). Las condiciones contextuales en la que están inmersos los sujetos y que generan circunstancias objeto de estudio se desarrollan en esta investigación.

3.2 Enfoque de investigación

La convergencia de los conceptos TIC y sujeto enmarcan el proceso investigativo de este proyecto dentro de asuntos que involucran situaciones sociales que son considerados como aportes al aprendizaje de una lengua extranjera. De acuerdo con esto, el enfoque de investigación interaccionismo simbólico se integra con afinidad al planteamiento investigativo como lo plantea Giraldo (2009) exponiendo que:

lo que interesa como objeto de estudio no es la tecnología per se, sino la tecnología 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.2)

La relación y producción de la realidad social está sujeta a la interacción como proceso que le otorga significado, en tanto los sujetos experimentan la tecnología desde la mediación de múltiples factores. Esa concepción desde el fundamento teórico de este enfoque posibilita la reflexión entorno a la significación de la experiencia, el sujeto y la subjetividad que lo permean, es

decir, la reflexividad planteada a partir de cómo el sujeto da sentido, dota de significación, a las situaciones que experimenta a partir de su propia subjetividad.

El cuestionamiento acerca de la relación en función del uso que los sujetos le dan a los dispositivos móviles respecto al proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en tiempo de ocio, afianza al interaccionismo simbólico como enfoque de investigación pues como propone Blumer (1982) “toda interacción simbólica, por tanto, implica interpretación, entendida ésta como un proceso formativo permanente, a través del cual el ser humano reconoce y redefine los objetos que componen su mundo y en virtud del cual actúa” (p.9). Así, la investigación se entiende en términos de un trayecto de interpretación de situaciones que involucran al sujeto, a partir de las cuales emergen resignificaciones.

Al respecto, Blumer (1968) da precisiones de los supuestos principales del interaccionismo simbólico al plantear que los comportamientos de las personas se generan en función del significado que otorgan objetos y circunstancias que encuentran, la interacción social con otros tiene repercusiones en el sentido de las cosas y por último, las interpretaciones acuden a las significaciones generando constantes modificaciones.

En definitiva “la cultura y el aprendizaje humanos se realizan mediante la comunicación, o interacción simbólica, por la que cada ser humano adquiere el propio sentido del ser, su carácter e identidad” (Mead, citado por Rizo, 2005, p. 15).

Así pues, la vinculación entre el proyecto de investigación y el enfoque de interaccionismo simbólico se establece al generar cuestionamientos en cuanto a la manera en que las interacciones sociales son impactadas por las tecnologías móviles dada su influencia en la forma que se interpreta y comunica en situaciones que implican la experiencia y construcción de la realidad del sujeto.

3.3 Población y muestra

La selección de la población y muestra de la investigación se llevó a cabo teniendo en cuenta la institución donde labora la docente investigadora correspondiente al Colegio Cooperativo de

Barbosa, Santander, una institución privada donde el objeto de estudio corresponde a los estudiantes de primaria. La elección de la población se realiza allí debido a las facilidades de acceso y comunicación con la comunidad educativa en general para hacer factible la puesta en marcha y realización de las actividades. Esto último, beneficio el desarrollo de la investigación dado que reduce las limitaciones o inconvenientes que puedan surgir en cuanto a permisos de acceso tanto a la institución como a la población.

Asimismo, la institución se caracteriza por ser precursora a nivel regional en asuntos investigativos, generando una apuesta por la creación y participación en proyectos de investigación. Lo anterior, repercute en una apuesta de impulso y libertad de acción a todos los docentes en la realización de diversos proyectos de investigación que sean liderados por ellos mismos, otro factor que facilita el proceso investigativo.

La población seleccionada está compuesta por los estudiantes 156 estudiantes de la primaria, es decir, desde grado primero a grado quinto, tomando en consideración que son los estudiantes a quienes la docente investigadora dirige en la clase de inglés. Del total de la población, se han seleccionado a los grados cuarto y quinto de primaria de la institución, en su totalidad suman 74 estudiantes. Los criterios para seleccionar la muestra de la población obedecen a la edad y la tenencia o acceso a un dispositivo móvil.

En grado cuarto hay 34 estudiantes, en grado quinto hay 40 estudiantes, el grado quinto se encuentra dividido en los cursos A y B, la edad estimada de los estudiantes se encuentra entre los 8 y 11 años, y el estrato socioeconómico de la mayor parte de ellos corresponde a los estratos 2 y 3. Al considerar que la investigación se lleva a cabo con niños menores de edad, se hace necesario contar con un consentimiento de los padres de familia o acudientes con el fin de que puedan ser partícipes de la aplicación de los instrumentos de recolección (Ver Anexo 1). Este consentimiento fue difundido y enviado a los padres de familia, recibiendo 70 de ellos aprobados y firmados por los responsables.

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas e instrumentos de recolección que se aplican en la investigación dan cuenta de los elementos a saber con el estudio y que hacen referencia a la identificación de factores demográficos de la población y la determinación de los usos de dispositivos móviles en relación con los elementos conceptuales abordados a lo largo del trabajo investigativo. En este sentido, se plantean como técnicas la encuesta y la entrevista, y los instrumentos que dan respuesta a la aplicación de las técnicas corresponden al cuestionario y el guion de entrevista.

3.4.1 Encuesta

La aplicación de la encuesta se realiza al total de los estudiantes de grado cuarto y quinto de la institución Colegio Cooperativo de Barbosa. La encuesta entendida como técnica de recolección de información se conceptúa como:

Recolección sistemática de datos en una población o en una muestra de la población [...] su gran alcance hace de la encuesta una técnica de gran utilidad en cualquier tipo de investigación que exija o requiera flujo de información de un amplio sector de la información. Se usa principalmente cuando la información requerida no puede obtenerse sino a través de la consulta masiva (Cerde, citado por Moreno, 2015, p. 47)

La encuesta constituye una técnica de recolección de información de manera amplia, de acuerdo con Moreno (2015), necesita del cuestionario como instrumento para ser llevada a cabo. En tal sentido, el cuestionario “debe ser válido, o sea, coherente con el problema, la pregunta y los objetivos de investigación” (p.47)

De acuerdo con esa definición, desde la encuesta se plantea el diseño de un cuestionario con el propósito de obtener categorías de información referentes a precisiones en cuanto a la categorización de la población, estableciendo un medio contacto, indagando sobre el curso que pertenecen y edad. También, el uso de dispositivos móviles en torno a la tenencia, frecuencia y lugares de uso, aplicaciones, disposición o motivación en relación con la lengua extranjera, vinculación de aplicaciones y lengua extranjera, y la finalidad de uso de los dispositivos móviles.

Algunas precisiones que fue necesario realizar en la creación del cuestionario corresponden a la aclaración de cuáles dispositivos móviles se estaban preguntando, aclarando que era *smartphone* y *tablet*. Asimismo, se aclara que la lengua extranjera que se está indagando es inglés ya que puede generar confusiones con el francés que es otra lengua extranjera que se aborda en la institución y que también es direccionado por la docente investigadora.

3.4.2 Entrevista

Luego de la obtención de datos masivos y generales a partir de la encuesta y el cuestionario, se precisa la profundización desde la particularidad de los sujetos en torno al planteamiento de la investigación. Para la obtenidos de datos a nivel específico y detallado se acude a la entrevista como segunda técnica, que si bien posibilita la recolección de datos, también se concibe como herramienta que genera encuentros y situaciones, posibilitando la lectura y comprensión de los sujetos. La entrevista es entendida como:

un evento dialógico propiciador de encuentros entre subjetividades, que se conectan o vinculan a través de la palabra, permitiendo que afloren representaciones, recuerdos, emociones, racionalidades pertenecientes a la historia personal, a la memoria colectiva y a la realidad socio cultural de cada uno de los sujetos implicados (Vélez, 2003, p.104)

Esta definición se complementa con las características abordadas a continuación:

La entrevista es similar y diferente a la conversación; similar porque el entrevistado debe percibirla como una conversación, no debe darse cuenta de la estructura; y diferente debido a que existen dos perspectivas diversas en relación, con el hablar y el escuchar: el encargado de mantener la conversación es el entrevistador, quien habla sin intención de contradecir, sino de hacer hablar (Patton, citado en Moreno, 2015, p. 34)

En relación con lo anterior, la entrevista como técnica de recolección cobra vital importancia teniendo en cuenta que la población objeto de estudio de la investigación son niños en

edades entre los 9 y 11 años que, en su mayoría, desconocen la dinámica de un entrevista. La anterior caracterización distingue aspectos fundamentales a tener en cuenta para obtener la información necesaria.

La aplicación de la técnica se delimita concretamente en la entrevista semiestructurada, sabiendo que “en la entrevista semiestructurada o entrevista basada en un guion, el trabajo investigativo puede ser organizado a partir de ejes temáticos de reflexión y/o a partir de preguntas orientadoras” (Tonon, 2009, p.55). En tal sentido, las preguntas se organizan de acuerdo con las temáticas y se direcciona el proceso por medio de un guion de entrevista y se hace uso de un dispositivo móvil para la grabación en audio de cada entrevista.

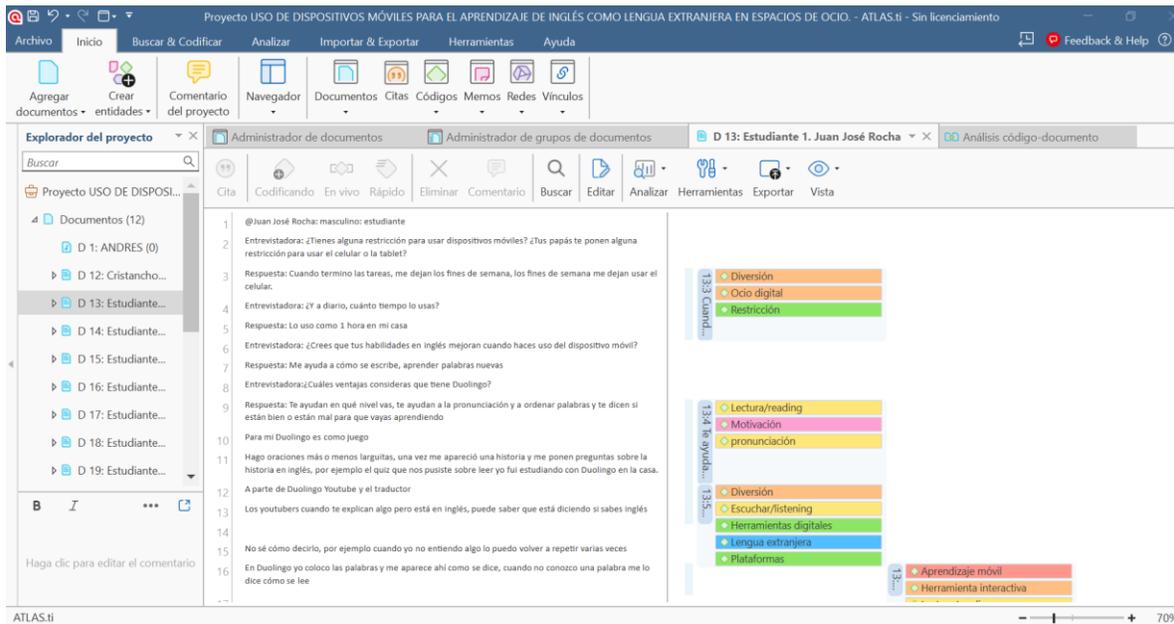
La realización de las entrevistas se llevó a cabo dentro de la institución en un horario extraescolar y con la reafirmación de consentimiento de los padres de familia. Los estudiantes se citaron de manera individual, presentando algunas dificultades ya que por ser horario extraescolar algunos tenían actividades programadas, sin embargo, de los 12 estudiantes citados, se logró contar con la participación de 10 de ellos. En esta fase fue importante tomar varios minutos antes del inicio de cada entrevista para explicar a cada estudiante la dinámica de la entrevista.

3.5 Plan de análisis de datos

La estrategia propuesta para el análisis de datos se plantea a partir de los resultados obtenidos en el cuestionario y la entrevista, teniendo como herramientas Excel para la organización de la información de los datos obtenidos en el cuestionario. En contraste, se acudió al programa de análisis de datos cualitativos Atlas TI, también es importante mencionar el uso de grabadora de voz para condensar cada una de las entrevistas y que Word sirvió como programa de procesamiento de texto, específicamente en la transcripción de las entrevistas.

Los datos de la entrevista fueron grabados en primera medida para ser transcritos en Word, teniendo cada una de las transcripciones fue posible anexarlas en Atlas TI donde se realizó un

análisis textual identificando citas. Simultáneamente, se acude al marco conceptual y a la revisión teórica realizada en etapas anteriores con el propósito de identificar códigos en las citas de las entrevistas, a este proceso se le denomina codificación y se posibilita la segmentación y ubicación de cada código en una unidad de contexto.



La transcripción y posterior codificación dio como evidencia en Atlas TI diversas tablas, diagramas y gráficas de análisis que posibilitaron la identificación de categorías o procesos de categorización en los que se vinculan códigos, generando agrupaciones y por tanto categorías en relación con el fundamento desde autores y teoría que se desarrolla en la presentación y análisis de datos a continuación.

Capítulo 4. Resultados y hallazgos

Los procesos de codificación y categorización de los datos hallados en las entrevistas, en convergencia con los datos obtenidos en la encuesta son tomados como fuente y fundamentación del planteamiento de los hallazgos que pretenden dar respuesta a los objetivos propuestos en esta investigación y son presentados a continuación.

4.1 Dispositivos móviles e inglés como lengua extranjera, una caracterización de los usos, y un panorama desde las posibilidades del m-learning

Los dispositivos móviles se han convertido en artefactos necesarios para múltiples actividades y usados por gran diversidad de personas. La población objeto de estudio corresponde a niños de primaria, siendo necesario establecer una aclaración concreta de sus edades como factor de importancia en el análisis de los resultados de esta investigación.

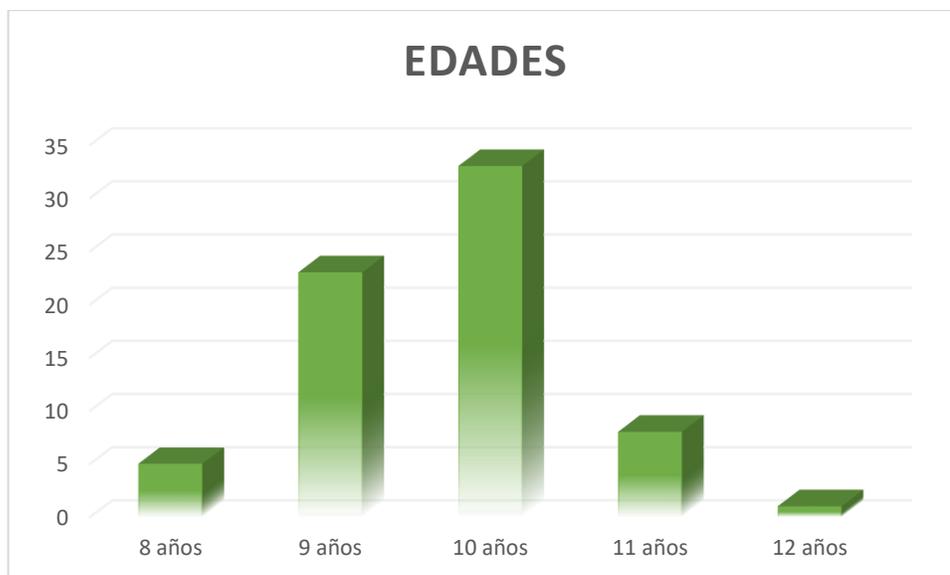


Imagen 1. Edad de la población encuestada.

Como se muestra en la Imagen 1, las edades de los estudiantes están entre los 8 y 12 años, evidenciando que la mayor parte de ellos se encuentra en el rango de 10 años. El establecimiento de la edad de los participantes posibilita la apertura a un panorama de análisis en tanto los

estudiantes están inmersos en la institución en una dinámica de restricción, pero son actores activos del uso de dispositivos móviles (Imagen 2).

Al respecto, es necesario aclarar que la edad como factor de interpretación en la investigación se discute en lo referente a la diversidad de experiencias y habilidades que se encuentran y se ponen de manifiesto a partir del uso de dispositivos móviles, de manera que participantes de la investigación cuyas edades corresponden a una etapa de niñez y transición a la adolescencia, aunque en la institución haya una restricción, poseen y hacen uso de los dispositivos móviles en diferentes entornos digitales; en absoluto, se alude a la edad como elemento a favor de los estudiantes para tener un menor o mayor aprovechamiento o desempeño en las habilidades para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera, entendiendo que esa perspectiva totalitaria dificultaría la interpretación de la población en su singularidad.

Así las cosas, la edad se tiene en cuenta como un aspecto de análisis en tanto se está hablando de una población de menores de edad considerados niños y adolescentes que se configuran como usuarios del uso de los dispositivos móviles. La manifestación de una perspectiva en favor de los dispositivos es evidente al expresar su gusto abiertamente por acceder a la tecnología, especialmente cuando implica la posibilidad de movilidad. La importancia que asignan a esta situación es notoria cuando se cuestiona por la percepción en cuánto a la relevancia de los usos “uno puede aprender más, no tiene que estar en un lugar que hablen inglés sino puede aprender desde un país diferente” (Estudiante 4).

El reconocimiento de la no necesidad de un espacio específico es evidente para los participantes y se constituye como un elemento clave en la percepción positiva que tienen del uso de los dispositivos móviles pues tiene impacto directo en sus realidades, es decir, la condición de poder estar en cualquier parte genera una apertura en las posibilidades de adquisición de conocimientos dado que no necesitan el desplazamiento, como lo menciona la participante a otros países, sino que desde sus propias realidades surgen las oportunidades de potenciar la interacción inglés como lengua extranjera. Al respecto, Helwa (2017) puntualiza:

Mobile learning environment created curiosity for students and made the vocabulary learning activity more attractive with motivating them in positive way. Learning happens when the learner is not at a fixed, predetermined location, or when the learner takes advantage of the learning opportunities offered by mobile technologies. It is recognized as an interactive type of technology-based learning in which learners are actively involved in interesting and useful learning activities by interacting and collaborating via a mobile device like a cell phone. ²⁷(p. 164)

En relación con lo anterior, la identificación de posibilidades en beneficio del ámbito personal, teniendo en cuenta la naturaleza del aprendizaje móvil, se pone de manifiesto en la relación con la importancia del inglés como lengua extranjera como factores que inciden en la manera de relacionarse y experimentar el mundo actualmente. Así pues, la tenencia de un dispositivo móvil es concebido como una circunstancia que puede aportar en distintas medidas al ámbito personal y a la manera de conectarse con el otro como sujeto cultural:

El inglés me parece un idioma universal, pues con la tecnología que hemos ido evolucionando practico el inglés presencialmente y también virtualmente (Estudiante 8).

Sí, me gusta, yo escucho música en inglés Quiero irme a Estados Unidos y mi mamá también para hablar allá (Estudiante 7).

Como antes dije me parece un idioma universal que, si tú no sabes chino, entonces hablas en inglés para poder interactuar con cualquier persona en el mundo^[SEP] Se puede en cualquier lugar del mundo y es una ventaja porque podemos hablar con cualquiera... en cualquier parte (Estudiante 8).

La asociación del inglés como lengua extranjera y el aprendizaje móvil sucede en virtud de las similitudes y consideraciones como elementos de orden global que responden a las demandas

²⁷ El entorno de aprendizaje móvil creó curiosidad para los estudiantes e hizo que la actividad de aprendizaje de vocabulario fuera más atractiva al motivarlos de manera positiva. El aprendizaje ocurre cuando el alumno no está en un lugar fijo y predeterminado, o cuando el alumno aprovecha las oportunidades de aprendizaje que ofrecen las tecnologías móviles. Se reconoce como un tipo interactivo de aprendizaje basado en la tecnología en el que los alumnos participan activamente en actividades de aprendizaje interesantes y útiles interactuando y colaborando a través de un dispositivo móvil como un celular.

de la sociedad actual en tanto configuran experiencias comunicativas mediadas tecnológicamente, que trascienden la concepción tradicional del tiempo y el espacio.

La relación entre el aprendizaje móvil y el inglés como lengua extranjera se configura como una apuesta de contribución al campo del aprendizaje de lenguas extranjeras, dado que aporta en gran medida en la reducción de una dificultad que ha desafiado por décadas este ámbito de actuación como lo es la carencia de interacciones dentro del contexto del usuario, entonces se apertura la posibilidad de interacción en lengua extranjera a través de experiencias mediadas tecnológicamente donde los usos de los dispositivos móviles cobran validez en referencia con estos dos factores:

[...] tengo una tía en el extranjero y hablamos por Instagram por chat, yo le pregunto cómo se dicen las cosas, hago videollamada con mi tía y la escucho hablar en inglés (Estudiante 6).

[...] digamos como cuando mi hermana, ella es más grande y vive en Tunja, me envía mensajes o audios en inglés y yo le tengo que responder solo en inglés, eso es por WhatsApp [...] (Estudiante 5).

No, yo no hablo en inglés solo si mi tío me presenta una persona por videollamada y habla inglés pues hablo porque él está en Estados Unidos [...] (Estudiante 2).

La ratificación de este vínculo es afianzada desde la conceptualización misma del aprendizaje móvil “*m-learning is learning across multiple contexts, through social and content interactions, using personal electronic devices*”²⁸ (Crompton, 2013, p.5)

La tenencia de dispositivos móviles habilita una mirada desde distintos puntos que obedecen a factores como la edad de los participantes, las alternativas de utilidad y las comprensiones en cuanto a elementos favorecedores o perjudiciales. En este punto, la tenencia de dispositivos móviles es contundente en la población estudiada que, al indagar sobre la tenencia de

²⁸ El aprendizaje móvil es aprender en múltiples contextos, a través de interacciones sociales y de contenido, utilizando dispositivos electrónicos personales

dispositivos móviles, se obtiene como resultado un 96% que manifestó sí poseer un dispositivo móvil, en contraste con el 4% que respondió con un no, como se muestra a continuación.

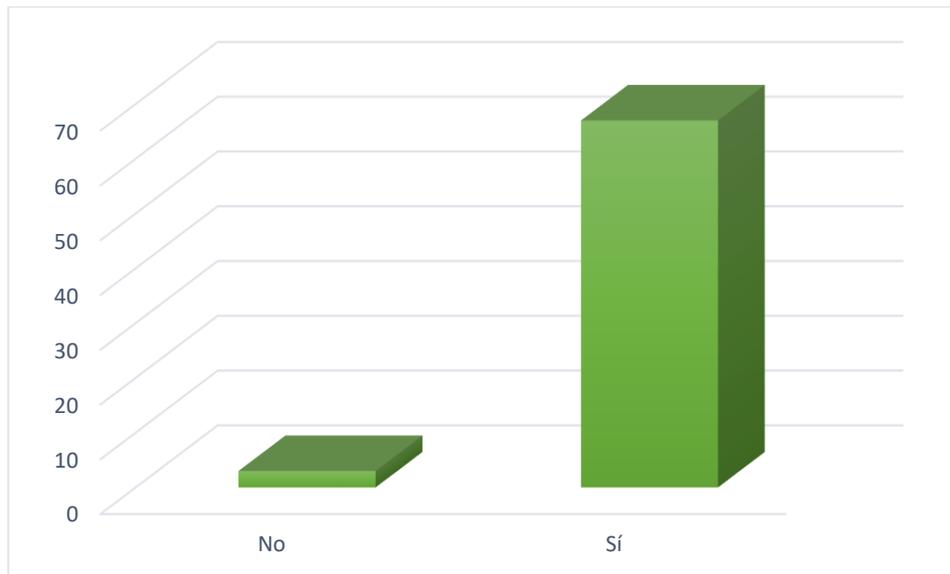


Imagen 2. Tenencia dispositivos móviles.

En relación con lo anterior, un primer punto es tomar en consideración que la adquisición de los dispositivos móviles la realizan los padres de familia o las personas a cargo dada la edad de los estudiantes, revelando la existencia de una actitud de aprobación hacia el uso de los dispositivos móviles en ese rango de edad. En segunda medida, otra lectura se da en términos de la utilidad que prestan los dispositivos móviles en términos de comunicación y aprendizaje., “no es necesario ir a un lugar, yo aprendo por la plataforma. Por ejemplo, en una unidad me manejan el escucha, en la otra el Reading y así” (Estudiante 3). De esto modo, la movilidad juega un papel fundamental en el aprendizaje pues convierte espacios personales como la casa u otros, en escenarios también de formación, lo que ratifica lo planteado por Cantillo, Roura y Sánchez (2012) en referencia al aprendizaje móvil:

se basa fundamentalmente en el aprovechamiento de las tecnologías móviles como base del proceso de aprendizaje. Por tanto, es un proceso de aprendizaje que tiene lugar en distintos contextos (virtuales o físicos) y /o haciendo uso de tecnologías móviles. (p.4)

Lo anterior da cuenta de que “este tipo de aprendizaje es en esencia colaborativo, flexible, espontáneo e informal. Se caracteriza por la portabilidad, la inmediatez, la conectividad, la

ubicuidad y la adaptabilidad”(Mendoza Bernal, 2014, p. 12). Entonces, el aprovechamiento del uso de los dispositivos móviles en cierta medida obedece a dinámicas de virtualidad que son posibles gracias a la conectividad a internet, la adaptación de diversos espacios y lugares en función de la actividad requerida y la disposición de cumplir diversas labores simultáneamente sin restricciones geográficas como aspectos de importancia en prácticas que impliquen el aprendizaje móvil.

La integración de la tecnología en la vida diaria se ha dado gracias a la aparición y uso de los dispositivos móviles, abarcando distintos ámbitos en la vida de las personas, algunos de estos corresponden a procesos de comunicación, aprendizaje y acceso a información. Estos artefactos tecnológicos poseen características específicas en cuanto a la portabilidad, facilidad de uso y multiplicidad de funciones que posibilitan, en palabras de Pascuas (2020):

se entiende que son todos aquellos dispositivos electrónicos que son de fácil acceso, uso y portabilidad; entre los más destacados están: los reproductores de música, grabadoras, GPS, lectores de libros, tableta y *smartphone*. Siendo estos dos últimos los de mayor uso, pues tienen la capacidad de ejecutar tareas de los anteriores (p.100)

La tendencia hacia el uso en mayor medida del *smartphone* y la *Tablet* obedece a la integración de tareas y funciones en un mismo artefacto debido a que otros dispositivos las ofrecen limitadamente. En la población estudiada al indagar sobre los dispositivos móviles usados por los estudiantes, el 4% de los participantes indicó tener dispositivos diferentes al *smartphone* y la *tablet*, el 11 % manifestó tener los dos dispositivos móviles, el 20% representa la cantidad de estudiantes que dijeron tener *tablet* y el 64% dijo poseer un *smartphone*. Esta inclinación se da bastante más hacia el *smartphone* como se muestra en la siguiente gráfica.

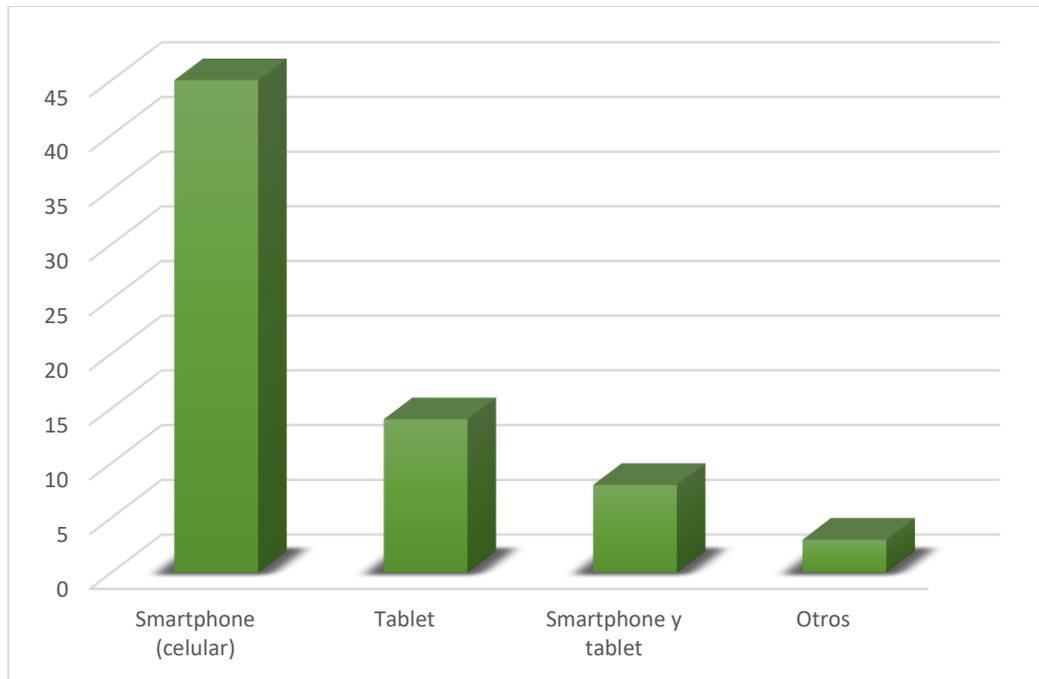


Imagen 2. Dispositivos móviles.

El empleo de los dispositivos móviles, en especial del *smartphone*, se constituye como una nueva actividad en la vida diaria que trasciende las funciones, interacciones o tareas que encuentran y pueden llevar a cabo a través de estos; en definitiva, se trata de la destinación de un tiempo diario al uso en sí del dispositivo móvil al manifestar que “cuando regreso del colegio yo cojo el celular” (Estudiante 6), “[...] bueno si estoy utilizando el celular desde la una, que es lo que más me gusta hacer todos los días [...]” (Estudiante 4). Esto da cuenta del uso del *smartphone* en particular desde una perspectiva de actividad habitual realizada por los estudiantes y que se vincula a sus contextos personales y familiares.

La preferencia por el uso de los dispositivos móviles surge en parte dadas características como el tamaño, la portabilidad, las facilidades que brinda a las personas pues “*these devices can be carried around with relative ease and used for communication and collaboration, and for learning and teaching activities that are different from what is possible with other media*”²⁹ (Kukulska-Hulme, 2005, p. 2).

²⁹ estos dispositivos pueden ser transportados con relativa facilidad y utilizados para la comunicación y la colaboración, y para actividades de aprendizaje y enseñanza que son diferentes de lo que es posible con otros medios

En este sentido, esa inclinación se establece gracias a la combinación de los distintos factores que han sido mencionados hasta este punto y que se refieren a la flexibilidad, ubicuidad, portabilidad y diversidad de usos; características que se conectan con el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en tanto comparten el sentido de la concepción de la sociedad actual en términos de globalidad y conectividad.

Al respecto, se precisa que el aprendizaje móvil constituye una posibilidad de superar los desafíos de interacción contextual que surgen cuando se aprende una lengua extranjera y se genera una convergencia conceptual entre la movilidad propiciada por el uso de los dispositivos móviles, las contribuciones desde las posibilidades que apertura el aprendizaje móvil y la comprensión de que ese panorama de posibilidades tiene implicaciones en la vida cotidiana de los estudiantes transformando las actividades habituales y trascendiendo barreras de tiempo y espacio en experiencias mediadas tecnológicamente.

Hasta este punto, se ha hecho evidente la factibilidad de tenencia y uso de los dispositivos móviles en la población estudiada. Con el propósito de ampliar la perspectiva de la caracterización de los usos, es relevante plantear que los estudiantes involucrados en esta investigación dieron cuenta de restricciones que le son impuesta a propósito del uso de los dispositivos móviles.

Así pues, se aborda esta dinámica restrictiva desde dos direcciones que permiten una mejor comprensión del asunto; en primer lugar, el empleo que hagan del *smartphone* o la *Tablet* se ve determinado por la cantidad de tiempo permitida por los adultos a cargo. En la gráfica 5 sobre el registro de tiempo, es posible observar que la mayoría de la población hace uso de los dispositivos móviles entre 1 y 2 horas diarias correspondiendo a un 49 % y menos de una hora el 33%. El tiempo de uso definido entre 3 y 4 horas corresponde al 13 % y más de 4 horas al 6%.

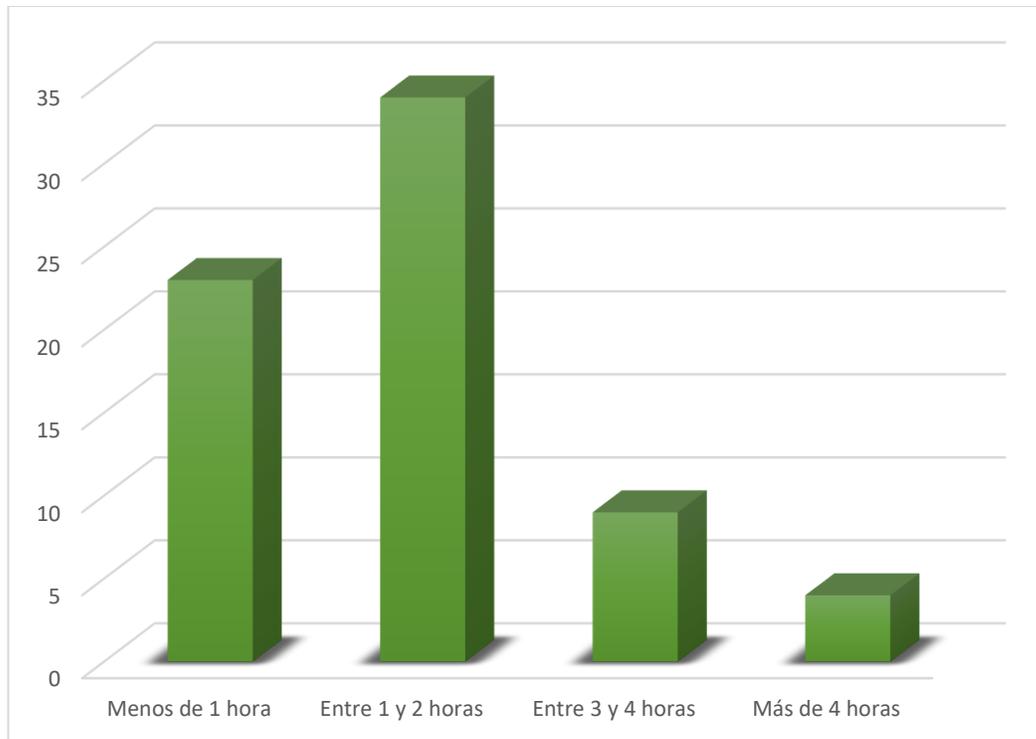


Imagen 3. Tiempo de uso de dispositivos móviles.

Claramente, la restricción de tiempo configura el principal motivo de restricción que tienen los estudiantes cuando usan los dispositivos móviles evidenciado en la imagen anterior y también en las respuestas de los estudiantes en las entrevistas al cuestionar a propósito de las limitaciones o regulaciones que tenían:

“Cuando termino las tareas [...] lo uso como 1 hora en mi casa” (Estudiante 1)

“Cuando comienzo a las tres puedo me dejan terminar a las cuatro o cuatro y media [...]” (Estudiante 3)

“Bueno si estoy utilizando el celular desde la una, que es lo que más me gusta hacer todos los días, entonces no puedo usarlo más de 1 hora” (Estudiante 4)

“Que no lo use después de las 10 de la noche [...]” (Estudiante 6)

“No tanto tiempo, no puedo usarlo digamos 5 horas tiene que ser controlado. Por ahí 15 minutos” (Estudiante 7).

“Sí, pero nada más 1 y es que no me puedo pasar de un tiempo, casi como el tiempo que yo tengo permitido de ver el teléfono es de 2 horas [...]” (Estudiante 8)

“Pues me tienen una hora de tiempo para usarlos” (Estudiante 9)

Ahora bien, la cantidad de tiempo constituye uno de los elementos que definen la restricción en relación con el uso de los dispositivos móviles; por otro lado, en algunos casos se da cuenta del contenido y el acceso a algunas plataformas y redes sociales como un factor restrictivo en el empleo que se da a los dispositivos móviles:

“No ver cosas groseras, ver poco tiempo para que no se me sigan dañando los ojos y no sé, solo creo que esas dos” (Estudiante 2).

“El horario y el contenido no puedo usar por ejemplo Facebook, Instagram y puedo usar YouTube, Tik Tok, WhatsApp” (Estudiante 5).

“[...] que no vea nada malo” (Estudiante 6).

En suma, la restricción más recurrente para el uso de dispositivos móviles en la población estudiada en esta investigación fue hallada en la cantidad de tiempo. Los contenidos y el acceso a aplicaciones y plataformas, aunque en menor medida, también son elementos que determinan el empleo de los dispositivos móviles.

4.2 Uso de dispositivos móviles: impactos en la práctica de habilidades comunicativas en inglés como lengua extranjera

Las habilidades comunicativas se configuran como el conjunto de habilidades que se practican y desarrollan en el proceso de aprendizaje de cualquier idioma. Estas habilidades se ponen en práctica al estar en contacto con la lengua que se aprende y se considera que “la lengua extranjera permite a los alumnos dotarse de más destrezas comunicativas y les abre el camino hacia la comprensión de otros modos de vida” (Manga, 2008, p. 5).

Con los vertiginosos cambios ocurridos a causa de las tecnologías móviles, se suscitan transformaciones en la manera en que esas habilidades comunicativas pueden ser puestas en práctica por los usuarios de la lengua, es decir, “en la era digital son distintas respecto a eras pasadas y entre sí mismas, empero, siguen siendo formas de expresión, comunicación y comprensión del mundo” (Cordón y Jarvio, 2015, p. 145). De ahí la relevancia por reconocer uso de los dispositivos móviles en función de la influencia que pueden ejercer en la práctica de las mencionadas habilidades comunicativas para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

Sumado a eso, el empleo de estos artefactos ha generado impactos en las diversas actividades de las personas, permitiendo identificar el establecimiento de una relación entre usarlos y el interés de poder realizar otras acciones como el aprendizaje de un idioma (Imagen 7). El vínculo entre el aprendizaje de una lengua extranjera y la interacción en entornos digitales como aplicaciones, redes sociales y plataformas se evidencia a continuación, mostrando las aplicaciones y plataformas en las que los estudiantes practican el inglés.

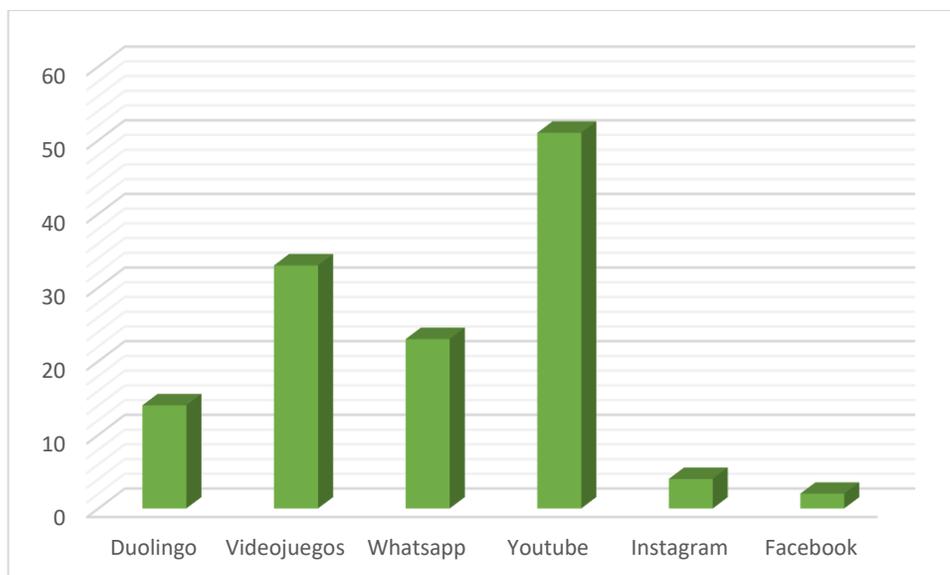


Imagen 4. Aplicaciones, redes sociales y plataformas que los estudiantes usan para practicar inglés.

La creación de las aplicaciones, redes sociales y plataformas mostradas en la gráfica, a excepción de Duolingo, se dio en etapas iniciales para efectos de comunicación y entretenimiento; sin embargo, a medida que se han ido propiciando experiencias mediadas por TIC “los estudiantes

utilizan aplicaciones y herramientas pensadas inicialmente para el ocio y la recreación” (Jaramillo y Pérez, 2020, p. 54). Esto es, la resignificación construida por las personas dada su interacción en entornos digitales a través de dispositivos móviles, poniendo de manifiesto la importancia del reconocimiento del impacto que están teniendo esas formas de uso en ámbitos como el aprendizaje de inglés como lengua extranjera:

Es que a veces veo en YouTube videos de extranjeros que hablan en inglés y ahí puedo entender a veces lo que dicen. (Estudiante 3).

Que puedes ver los shorts de YouTube y ponerlos en inglés y tú puedes verlos que son como video como en Tik Tok y que uno los puede poner en inglés. Yo busco retos y también he practicado los pronombres personales y los animales y frutas (Estudiante 4).

Te ayudan en qué nivel vas, te ayudan a la pronunciación y a ordenar palabras y te dicen si están bien o están mal para que vayas aprendiendo. Para mi Duolingo es como un juego, hago oraciones más o menos larguitas, una vez me apareció una historia y me ponen preguntas sobre la historia en inglés, por ejemplo, el quiz que nos pusiste sobre leer yo fui estudiando con Duolingo en la casa (Estudiante 1).

Yo utilizo aplicaciones como Duolingo para practicar inglés, veo videos en Tik Tok y YouTube, muchos retos que hacen y me gustan están en inglés y yo trato de entender. En Instagram también practico con personas del extranjero YouTube para ver videos de cosas que me gustan (Estudiante 6).

Digamos que si yo no usara las plataformas que ya he dicho y me aparece un video estaría perdido porque no entendería nada. (Estudiante 8).

Pues muchas veces es cuando estamos en YouTube y eso que uno puede buscar muchas cosas de pronunciación y todo eso y hay muchas cosas que están en el celular y están en inglés (Estudiante 10).

Las condiciones de uso de aplicaciones, redes sociales y plataformas gracias a la tenencia de dispositivos móviles bajo las características y aportes del aprendizaje móvil repercuten en la percepción que se tiene en experiencias como la adquisición de idiomas. Este punto es ratificado por Helwa (2017) quien propone que “*participants expressed that they liked the experiences of using their own mobile phones for listening and learning vocabulary and enjoyed the convenience and flexibility that mobile phones bring to them for listening and vocabulary learning*”³⁰ (p. 160). Asimismo, resulta interesante que en esta población las redes sociales no son la respuesta más recurrente.

Una perspectiva que alude interés es el análisis de la cantidad de aplicaciones en las que se ponen en práctica las habilidades del inglés como lengua extranjera. En la siguiente gráfica se hace evidente que, un poco más de la mitad de la población, respondieron que hacen uso de 1 aplicación, red social o plataforma. La otra mitad respondió en cantidades similares que hacen uso de 2, 3 o incluso 4 aplicaciones, plataformas o redes sociales.

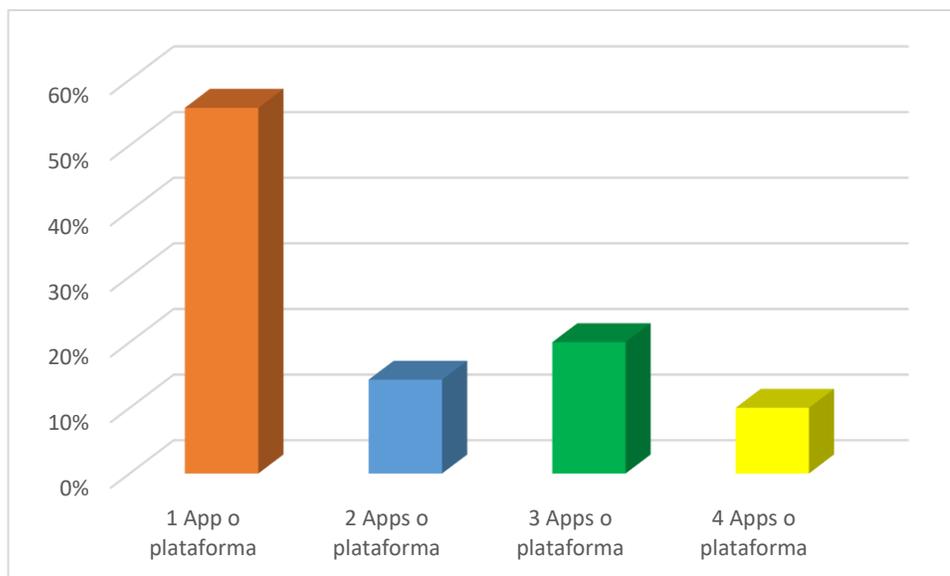


Imagen 5. Cantidad de aplicaciones o plataformas usadas para aprender inglés.

La información presentada da muestra de la diversidad de ambientes o entornos digitales a los que acceden los estudiantes en espacios no escolares y que han adquirido una significación en

³⁰ “los participantes expresaron que les agradaban las experiencias en las que usan su propio celular, así como la comodidad y flexibilidad que los teléfonos móviles les brindan para escuchar y aprender vocabulario”

sus actividades diarias, en los procesos de aprendizaje y objetivos de comunicación a través de herramientas como la subtítulos, la repetición de audio, la velocidad de reproducción, entre otros. La reafirmación de esta premisa se afianza al comprender que “la accesibilidad y la inmediatez propician un escenario donde las habilidades comunicativas se ven potenciadas, en tanto, las tecnologías móviles proporcionan un intercambio simbólico de nuevos lenguajes, para mediar interacciones y comunicaciones entre personas” (Arabacioglu y Unver, citado por Présiga et al., 2020, p. 50).

Las entrevistas realizadas dan cuenta de una actitud receptiva y de interacciones en forma activa en contextos digitales vinculadas a las habilidades comunicativas que encuentran un espacio de desarrollo:

[...] podemos ver que, más que todo cuando respondes las preguntas, entonces ahí yo veo cómo se escribe. Duolingo es la plataforma que más uso. Poner en el teléfono una palabra y escucharla y escucharla para saber cómo es la pronunciación porque eso también nos ayuda a escribirla [...] Digamos que si yo no usara las plataformas que ya he dicho y me aparece un video estaría perdido porque no entendería nada (Estudiante 8).

En Duolingo yo coloco las palabras y me aparece ahí como se dice, cuando no conozco una palabra me lo dice cómo se lee (Estudiante 1).

[...] hay una aplicación y cuando estábamos viendo las fechas contigo, allá también y las practicaba e la aplicación, iba a la par contigo [...] (Estudiante 3)

[...] puedo escuchar, leer y escribir en inglés, Como cuando me ponen un texto para traducirlo en inglés (Estudiante 5).

Los entornos digitales en los que se desenvuelven los estudiantes se convierten en espacios que impactan y provocan interacciones mediadas de acuerdo con las significaciones otorgadas. Además, Duolingo es la aplicación en la que se evidencia mayor practica de las habilidades de inglés como lengua extranjera, teniendo en cuenta que permite al usuario seleccionar el nivel y los

temas de interés y, a partir de allí, propone una dinámica interactiva de diversos ejercicios percibidos por los estudiantes como juegos “yo siempre que uso el celular entro a Duolingo porque es como un juego y me gusta practicar con él” (Estudiante 6). Es decir, se configura una combinación de temáticas, nivel de lengua e interés impactando en la repetición, práctica y fortalecimiento de habilidades comunicativas que involucran elementos como el vocabulario, textos, audios establecimiento de relaciones y obtención de retroalimentación.

Asimismo, es relevante mostrar las habilidades en las que los estudiantes manifiestan mayor o menor dificultad en relación con el entorno digital y el uso de dispositivos móviles. Para establecerlas se muestran fragmentos de las respuestas dadas en las entrevistas al cuestionar sobre la dificultad en torno a las habilidades:

[...] digamos que cuando estoy viendo una película en el celular en inglés hay veces que como que las palabras suenan muy rápido y como que se me confunde todo entonces tengo que poner los subtítulos en español y devolver esa parte para poderlo entender (Estudiante 5)

A veces no entiendo lo que dicen y activo los subtítulos porque no puedo entender lo que dicen, pero sí lo puedo leer entonces es mejor (Estudiante 3).

[..] por ejemplo en los videos o la música porque me fijo solo, en una palabra, pero las demás no sé cuál son [...] la más difícil es listening (Estudiante 8).

[...] porque ahí escucho y yo pongo todos los subtítulos en inglés y puedo escuchar. Cuando hablan muy rápido yo como que espere, espere (Estudiante 7).

Para mí es difícil el writing y el listening. Pues hay unos videos que van muy rápido y como van en inglés con personas de Estados unidos y Inglaterra. A veces uno se confunde entre palabras (Estudiante 9).

Leer se me facilita y escuchar es difícil porque hay muchas palabras que no conozco (Estudiante 10).

Es muy difícil cuando uno escucha una palabra como distinta y no la entiendo (Estudiante 4).

La tendencia evidenciada corresponde a la habilidad de escuchar como la más recurrente en cuestiones de dificultad. Un asunto de interés es observar como las habilidades entre sí, brindan una alternativa a los usuarios de la lengua como soporte en el proceso de adquisición. A lo que me refiero es a que las respuestas de los participantes, concretamente siete, muestran la dificultad en la habilidad de la escucha cuando reproducen contenido en las aplicaciones y plataformas; no obstante, se evidencia la lectura o el *reading* como soporte para superar esa dificultad gracias a la herramienta de subtítulos que se puede activar en películas y videos.

Esta dinámica ocurre gracias a una herramienta encontrada en los entornos digitales correspondiente a los subtítulos que pueden ser activados en videos y películas favoreciendo el fortalecimiento de dos habilidades al mismo tiempo. Entonces, se constata la dinámica de soporte de una destreza a otra, generada por las herramientas posibilitadas en las experiencias mediadas tecnológicamente como un impacto positivo en el fortalecimiento de las habilidades comunicativa en aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

4.3 El ocio digital, un escenario de motivación para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera

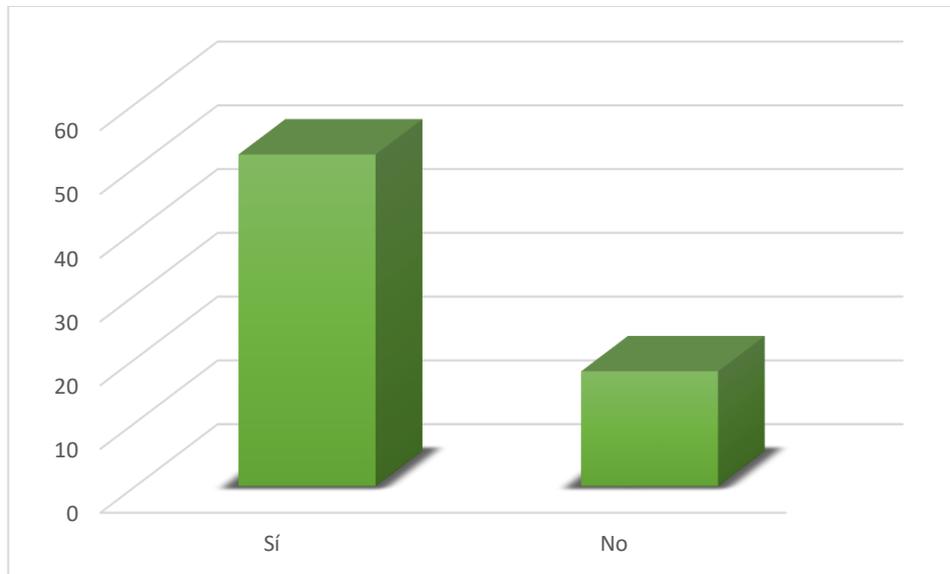


Imagen 6. Interés por aprender inglés en tiempo libre.

La imagen 7 es evidencia del interés mostrado por los estudiantes para adquirir el idioma inglés en espacios de ocio o tiempo libre, mediante el uso de dispositivos móviles. Un 74% de los participantes encuestados manifiestan ese interés, permitiendo interpretar que un alto porcentaje de la población encuentra importante vincular los espacios de ocio con el aprendizaje de una lengua extranjera a través de los dispositivos móviles como recursos propiciadores y potenciadores de esta situación.

La inclinación de la mayoría de la población por el interés de vincular ocio o tiempo libre con aprendizaje de idiomas resulta de la percepción en favor de las tecnologías móviles como herramientas de beneficio en distintos ámbitos, en este caso, aprender una lengua extranjera, entendiendo que es un proceso que se posibilita debido a la interacción mediada por el uso de dispositivos móviles. Esta posición, es reafirmada por el autor Medrano (2008) al proponer que “es cierto que todos los avances tecnológicos se aplican con mucha mayor rapidez en contextos de ocio y entretenimiento que en contextos educativos” (p. 207)

Bajo esta perspectiva, se identifica que los contextos de ocio relacionados a esta investigación se dan principalmente en la casa, esto se muestra en tanto el 74% de las respuestas en las encuestas (Ver gráfica 8) la ponen como principal contexto de uso, al igual que en la mayoría de las entrevistas:

En mi casa los uso y en lugares donde no está prohibido como acá en el colegio (Estudiante 7).

Lo uso en mi casa o cuando estoy con mi familia (Estudiante 8)

Cuando termino las tareas, me dejan los fines de semana, los fines de semana me dejan usar el celular. Lo uso como 1 hora en mi casa (Estudiante 1)

Así como el contexto de uso se refiere a lugares de ocio como la casa, espacios concebidos para descansar y tener tiempo libre, el horario de uso pone en evidencia que también se configura como un elemento que da cuenta de las preferencias de los encuestados por hacer uso de dispositivos móviles en mayor medida en la tarde y noche. Al comparar y triangular la información de las imágenes 7, 8 y 9 se muestran que los participantes usan los dispositivos móviles en horarios que coinciden con su presencia en entornos personales y familiares como la casa donde se disfruta de tiempo de ocio, manifestando su interés por la adquisición de inglés en contextos de ocio:

Cuando regreso del colegio yo cojo el celular y cuando no tengo nada que hacer, que es casi siempre, yo uso Duolingo para practicar inglés (Estudiante 6).

En este punto y en relación con lo anterior, se constituye el ocio digital como un eje de motivación para la adquisición de inglés como lengua extranjera. Lo anterior es validado por Kukulska-Hulme (2005) al proponer que “*learning outside a classroom or in various location requires nothing more than the motivation to do so wherever the opportunity arises- from books, electronic resources and people*”³¹ (p. 2). En consecuencia, la existencia de una relación entre motivación y ocio se pone de manifiesto y es relevante el abordaje hacia al propósito de uso de dispositivos móviles pues robustece el planteamiento de que la motivación se propicia a partir del ocio digital para favorecer prácticas que implican la lengua extranjera.

³¹ aprender fuera de un aula o en varios lugares no requiere nada más que la motivación para hacerlo dondequiera que surja la oportunidad- de libros, recursos electrónicos y personas

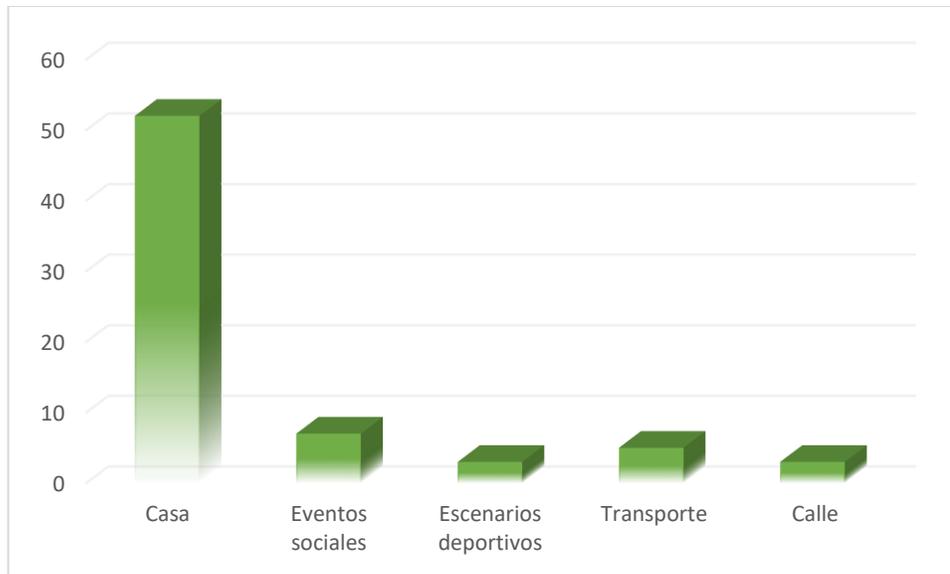


Imagen 7. Contexto de uso de dispositivos móviles.

En la encuesta planteada, se cuestionó a los participantes acerca de cuál consideraban que era el propósito del uso de los dispositivos móviles (Ver gráfica 10). Los resultados dan cuenta de la finalidad del empleo de esos artefactos para aprovechar el tiempo libre y jugar con amigos, identificando un escenario donde la motivación cobra importancia en tanto proviene de los sujetos mismos al percibir estas dinámicas como actividades de disfrute. Esto es evidente al ratificar que “la motivación intrínseca se puede definir como aquella que procede del propio sujeto, que está bajo su control y tiene capacidad para auto reforzarse. Se supone que cuando se disfruta ejecutando una tarea se induce una motivación intrínseca” (Heredia y Sánchez, citados por Gil y Monroy, 2019, p. 67).

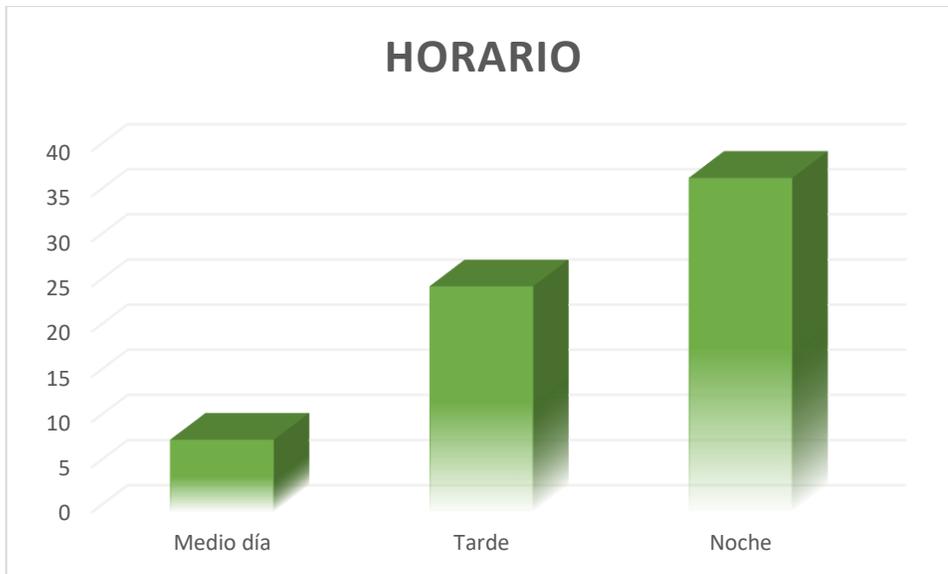


Imagen 8. Horario de uso de dispositivos móviles.

Al explorar el factor del propósito de uso como elemento de análisis, se obtuvo como resultado que un 43% y con 47% las respuestas aprovechar el tiempo libre y jugar o compartir con amigos, dan cuenta del contexto de ocio como los principales ámbitos para usar dispositivos móviles en la población estudiada.

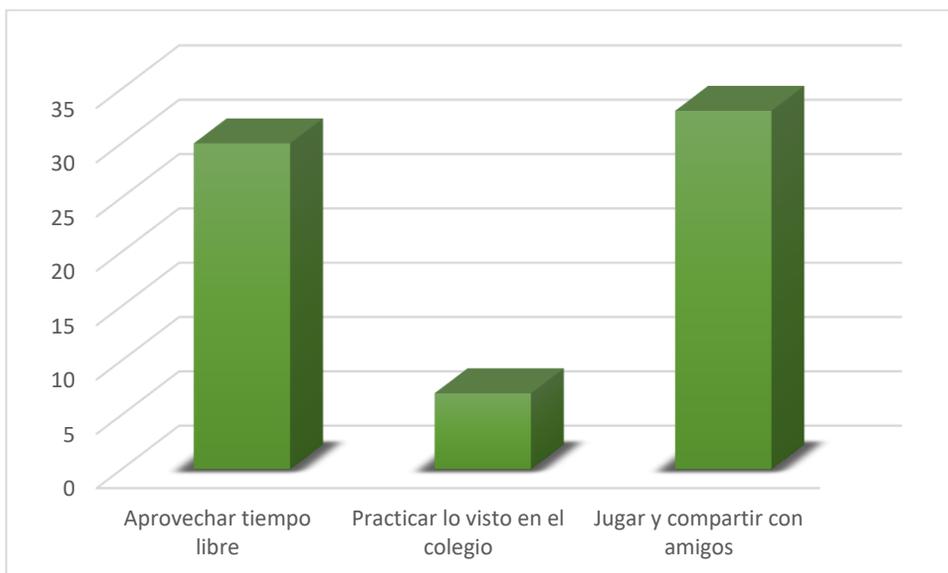


Imagen 9. Propósito de uso de dispositivos móviles.

Además, las respuestas encontradas en las entrevistas muestran el acceso a contenidos de disfrute por parte de los estudiantes y la interacción en aplicaciones, plataformas o videojuegos como entornos digitales donde tienen una actitud receptiva y positiva para practicar inglés como lengua extranjera:

Jugando videojuegos me aparecen palabras en inglés y yo digo qué es eso y las busco. Cuando juego en línea Fortnite aparecen personas como de otros países, como algunas personas de Estados Unidos con las que juego saben español, yo les digo qué significa eso y ellos me lo traducen en español (Estudiante 1).

Un día profe, cuando iba a empezar a ver un video de Mr. Beast ellos hablaban en inglés profe y entonces a veces le entendía y había una palabra que no les entendía nada entonces yo le puse los subtítulos (Estudiante 4)

Interactúo cuando estoy en un juego online y hay personas conectadas hablamos y tengo que entender un poco lo que dicen en inglés para responder (Estudiante 5).

En YouTube le pongo los subtítulos, ejemplo hay una persona que se llama MrBeast y es de Estados Unidos y yo veo los videos en inglés y ahí ya conozco algunas palabras (Estudiante 2)

Con los juegos, yo juego por ejemplo Halo y Mafia que ahí hablan todo en inglés porque ahí escucho y yo pongo todos los subtítulos en inglés y puedo escuchar (Estudiante 7)

Que puedes ver los shorts de YouTube y ponerlos en inglés y tú puedes verlos que son como video como en Tik Tok y que uno los puede poner en inglés. Yo busco retos y también he practicado los pronombres personales y los animales y frutas (Estudiante 4)

Los youtubers cuando te explican algo, pero está en inglés, puede saber que está diciendo si sabes inglés (Estudiante 1).

En YouTube... cuando hay muchas cosas, eh digamos tutoriales en inglés o que nos toca leer en inglés por YouTube es algo muy bueno que uno puede hacer ahí En inglés pues hay muchos youtubers que me gustan que están en inglés (Estudiante 10).

En definitiva, los entornos digitales que posibilitan el ocio tales como videojuegos, aplicaciones interactivas y plataformas de contenido audiovisual se configuran como elementos de motivación intrínseca, en tanto aluden a la procedencia desde el sujeto propio y sus reconocidas como escenarios para practicar el inglés como lengua extranjera.

Capítulo 5. Conclusiones

El proceso de implementación de los instrumentos construidos para la recolección de datos dio como resultado la obtención de información que fue analizada mediante la codificación, categorización y planteamiento de hallazgos que permiten caracterizar los usos que los estudiantes investigados les dan a sus dispositivos móviles con respecto a sus procesos de aprendizaje de una lengua extranjera en espacios de ocio.

El *smartphone* y la *tablet* son los dispositivos analizados en esta investigación, siendo el primero el que evidencia mayor uso. La interacción mediada por los dispositivos móviles se da gracias a la tenencia de los mismos a edades tempranas, propiciando acceso a diversos contenidos, aplicaciones y plataformas. Dentro de la variedad de esas dinámicas, el inglés como lengua extranjera es un elemento de interés en la convergencia de los usos y las características de flexibilidad, portabilidad, conectividad y ubicuidad necesarias para el aprendizaje móvil y que se constituyen como contribuciones a la superación de desafíos en el campo de aprendizaje de lenguas extranjeras como la no disponibilidad de interacción social en el contexto del usuario.

El lugar que da cuenta de mayor uso de los dispositivos móviles es la casa y la plataforma, entendida como entorno digital, que más evidencia interacción con la lengua extranjera es YouTube, así como Duolingo configura la aplicación de preferencia por los participantes. Esto pone de manifiesto que el uso de dispositivos móviles obedece a dinámicas de interacción digital con contenidos de interés para los participantes que dentro de esos usos vinculan la lengua extranjera.

Encontrar el inglés en los videojuegos y contenidos de interés suscita motivación intrínseca por aprender la lengua extranjera pues proviene del sujeto mismo y de las actividades que son realizadas en tiempo de ocio y entretenimiento. Esto sugiere un ámbito de acción que podría ser aprovechado desde contextos formales como la escuela para generar un andamiaje que favorezca eficazmente el proceso de aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

La asociación entre el inglés como lengua extranjera y el aprendizaje móvil tiene lugar obedeciendo a que son elementos que dan respuesta y que ocurren en la sociedad actual, posibilitando escenarios de orden global en los que los sujetos se conciben desde la apertura cultural, dando paso a experiencias de comunicación mediadas por la tecnología que impactan la diversidad de modos en que se aprende y que trasciende lugares, tiempos y espacios.

En conclusión, la caracterización del uso de los dispositivos móviles que la población abordada realiza en espacios de ocio en pro del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, revela que estos dispositivos son una parte integral de su vida cotidiana que se ve determinada por varios elementos y circunstancias. Si bien su uso está influenciado por las restricciones y dinámicas familiares, se hace evidente su potencial como recurso de aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Este contexto sugiere entonces que al hacer un uso guiado y adecuado de la tecnología, específicamente, de los dispositivos móviles se podría potenciar el aprendizaje de inglés, integrando los intereses y actividades con objetivos educativos.

La aprobación de la tenencia y el uso de los dispositivos móviles en la mayoría de la población da cuenta de una percepción positiva en tanto se conciben las posibilidades de contribución al sujeto en virtud de aspectos característicos del aprendizaje móvil como la movilidad, la flexibilidad, la ubicuidad y otros que obedecen a condiciones actuales como la conectividad, el acceso a multiplicidad de información y conocimiento, el esparcimiento y el afianzamiento de la comunicación desde una experiencia mediada tecnológicamente.

La influencia de los dispositivos móviles en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés como lengua extranjera es notable en la medida en que se pone de manifiesto una resignificación construida por las personas dada su interacción en entornos digitales que en principio fueron pensados para el ocio exclusivamente tales como plataformas y redes sociales, que se han convertidos en espacios que potencian en cierta medida la interacción o práctica de esas habilidades comunicativas. En términos de impacto, la aplicación Duolingo se consolida como el entorno en el mayor práctica se lleva a cabo al involucrar elementos que tienen en cuenta el nivel de lengua, textos, audios, repeticiones, retroalimentaciones, influenciando directamente las habilidades comunicativas.

La habilidad comunicativa que marca una tendencia en cuanto a la dificultad y se constituye como desafío para los estudiantes es la comprensión oral o *listening*, sin embargo, se evidencia la interdependencia de una habilidad a otra en función de lograr el objetivo esencial de comunicación. Esto es, el reconocimiento de la lectura, *Reading* o comprensión escrita como el soporte para mejorar en el *listening* a través de la activación de subtítulos en videos, música y películas. Este hallazgo resalta la importancia de hacer un uso estratégico de la multiplicidad de herramientas ofrecidas en los dispositivos móviles para potenciar las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Las motivaciones de los estudiantes para practicar inglés como lengua extranjera son suscitadas en lugares, horarios y contextos de ocio vinculados a entornos familiares y personales, evidenciando una actitud receptiva y positiva y mostrando que desde la interacción con entornos digitales se aperturan y generan motivaciones de orden intrínseco pues obedecen al interés propio y genuino del sujeto que deben ser reconocidas como escenarios con potencialidad para el afianzamiento del proceso de aprendizaje.

Los entornos digitales permiten superar dificultades en relación con la movilidad, la flexibilidad, la conectividad, la ubicuidad; no obstante, en el escenario y los sujetos objeto de investigación no se evidencia concretamente una implementación estructurada de aprendizaje móvil de idiomas, sino que se trata de la percepción e identificación de las interacciones espontáneas con el idioma a través del entorno digital y la manifestación de esas dinámicas como suscitadoras de interés y motivación.

En definitiva, las motivaciones de los estudiantes para practicar inglés como lengua extranjera provienen de contextos de ocio que se relacionan con espacios familiares y personales. Este trabajo de investigación pone de manifiesto la actitud y percepciones positivas generadas en interacciones de entornos digitales en relación con el aprendizaje, generando motivaciones intrínsecas. A pesar de es evidente que los estudiantes usan dispositivos móviles en entornos digitales para practicar inglés como lengua extranjera, no se trata de un esquema estructurado de aprendizaje móvil. No obstante, la flexibilidad y espontaneidad en el uso favorecen la superación

de barreras de movilidad, reafirmando que los entornos digitales y las mediaciones tecnológicas configuran entornos de gran potencial para el aprendizaje. En tal sentido, el uso de dispositivos móviles en edades tempranas no solo resalta la convergencia del interés y el aprendizaje, sino que sugiere la necesidad de reconocer las interacciones y mediaciones tecnológicas como dinámicas de importancia para potenciar y favorecer procesos de aprendizaje ligados a contextos cotidianos.

Referencias

- Acosta, S y Espinal, L (2017). *Jovenes interactuando con nuevas tecnologías: formas emergentes de aprender inglés*. (Tesis de maestría). Universidad de Los Andes, Bogotá, Colombia.
- Ali, M. M., Yasmin, T., & Ahmed, K. (2021). Using Whatsapp as MALL tool to enhance ESL learners' performance in Pakistan. *XIIKogretim Online - Elementary Education Online*, 20(5), 2480–2494. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.05.270>
- Alshammari, R., Parkes, M., & Adlington, R. (2018). Factors influencing Saudi Arabian Preparatory Year students' skills and attitudes in the use of mobile devices in learning
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Boletín Virtual*, 6, 91–98. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227/224>
- Berge, Z. L., & Muilenburg, L. Y. (Eds.). (2013). *Handbook of mobile learning*. Routledge.
- Blumer, H. (1982) *El interaccionismo simbólico. Perspectiva y método*. Barcelona: Hora S.A. (Original en inglés: 1969. Symbolic Interaccionism Perspectiva and Methods)
- Cadavid, S., & Jaramillo, D. (2011). Los artefactos: constituyentes en el proceso de objetivación del concepto de parábola. . . *Grupo de Investigación "Matemáticas, Educación y Sociedad (MES)."*
- Cantillo, C., Roura, M., & Sanchez, A. (2012). Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación. *La Educ@ción Digital Magazine*, 147, 1–21. http://educoas.org/portal/la_educacion_digital/147/pdf/art_unned_en.pdf

Carrasco, F., Droguet, R., Huaiquil, E., Navarrete, A., Quiroz, M., Binimelis, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños. Entre el consumo y el cuidado familiar. *Cuhs. Cultura- Hombre- Sociedad*. (1) 108-137). <https://acortar.link/ogWVjg>

Cordón, J. y Jarvio, A. (2015). ¿Se está transformando la lectura y la escritura en la era digital? *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 38(2), 137-145. doi: 10.17533/udea.rib.v38n2a05

Crompton, H. (2013) A historical overview of m-learning. En *Handbook of mobile learning*. Routledge

González, R y Medina, G. (2018) Uso de dispositivos móviles como herramienta para aprender. *Revista de Medios y Educación*. 217-227
<http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.15>

Gil Rendón, M. E., y Monroy Coronel, M. O. (2019). Tecnología y motivación para el desempeño académico de alumnos en educación básica. En A. Cotán Fernández (Coord.), *Nuevos paradigmas en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. (pp. 66-74). Eindhoven, NL: Adaya Press.

Giraldo, M. (2009) El Interaccionismo Simbólico, un enfoque metodológico para la investigación de las TIC en Educación. *En Monográfico. Maestría en Educación. Vol. I*. (108-112). Medellín: UPB.

Helwa, Hasnaa (2017). Using Mobile Assisted Language learning (MALL) Approach for Developing prospective Teachers' EFL listening comprehension Skills and vocabulary Learning. *Journal of Research in Curriculum, Instruction and Education Technology*, 3 (4): 133-167

Hernández, N. M. (2017). Uso del teléfono inteligente para el aprendizaje ubicuo en la enseñanza del inglés en una modalidad de educación superior a distancia. *Revista de Pedagogía*, 38, 144–163. <https://web-s-ebsohost-com.hemeroteca.lasalle.edu.co/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=acc0849f-5926-4b78-b7d1-17fdeabc2ed6%40redis>

Hardyansyah, A., Khaerati, U., Arief M. (2021). Analysis Students' Perception of Using Mobile Assisted Language Learning (MALL) in Reading Class. *IDEAS, Journal of language teaching and learning, linguistics and literature.*, 124. Jerpensen, O. (2007). *HOW TO TEACH A FOREIGN LANGUAGE* (Routledge Library).

Hernández, C y Llorente, M. (2021). *Uso de la app Duolingo como medio tecnológico para el aprendizaje del inglés en estudiantes de grado 9° I.E. Alfonso Spath 2021* (Tesis de maestría). Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología, Panamá.

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, M. (2010) *Metodología de la investigación*. Mcgraw-hill / interamericana editores, s.a. de c.v.

Iño, W. (2018) Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces De La Educación*, 3(6), 93-110.

Khan, R., Radzuan, N., Alkhunaizan, A., Mustafa, G., & Khan, I. (2019). The efficacy of MALL instruction in business English learning. .

Kukulska-Hulme, A., & Shield, L.(2008) An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, (20). (2008). 271-289.

Kukulska-Hulme, J. (2005) *Mobile Learning. A handbook for educators and trainers*. Routledge. <https://acortar.link/72DucX>

Lu, X. (2022). The Application of Mobile-Assisted Language Learning (MALL) in Developing Early English Acquisition.

León, J (2022). *Multitasking and Smartphones usage in the Classroom and During Instruction Affect Attention and Therefore Impact Second Language Acquisition Among High School Students* (Tesis de maestría). Universidad de La Sábana. Chía, Colombia.

Manjarrés, O., Palencia, S y Piedrahita, N. (2022). El aprendizaje móvil como recurso educativo para fomentar la motivación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista arista crítica*. <https://doi.org/10.18041/2745-1453/rac.3.9454>

Manga, A.-M. (2008). *Lengua segunda (L2) lengua extranjera(LE):Factores e incidencias de enseñanza aprendizaje*.

<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/249/190>

Medellín Mendoza, M. L., & Gómez Bustamante, J. A. (2018). Uso de las tic como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en educación primaria. *Gestión, Competitividad e innovación*- 12-21.

Medrano, C. (2009). Televisión y educación: del entretenimiento al aprendizaje. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 20. <https://doi.org/10.14201/990>

Mejía, L. Hernández, H. Orozco, B (2018) Technological education in postconflict Colombia: Characteristics and Changes to be Met. *Contemporary Engineering Sciences*

Melo, M y Osorio, D. (2021). *Usos académicos de los dispositivos móviles para los estudiantes de 9°, 10° y 11° grado de educación básica y media, en las Instituciones Educativas Javiera Londoño y Perpetuo Socorro del municipio de Medellín* (Tesis de maestría). Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia.

Mendoza Bernal, M. I. (2014). El teléfono celular como mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Omnia*, 20, 9–22.

<https://www.redalyc.org/pdf/737/73737091002.pdf>

Miglani, A., & Ashish Kumar Awadhiya, A., K., (2017) Mobile Learning: Readiness and Perceptions of Teachers of Open Universities of Commonwealth Asia. *Journal of Learning for Development* (4), 58-71 of *Computer Assisted Learning*, 21(3), 217–228.

Moreno, P (2015). *Manual de Investigación en Educación Talleres de trabajo*. Ediciones Unisalle

Mulyawan, U., & Resmayani, N. P. A. (2022). The Use of Mobile Assisted Language Learning (MALL) In English Teaching for Hospitality Vocational Students. *Journal of Teaching English and Applied Linguistic*, 1(1), 08-16.

Navaz, A. M. M. (2019). Mobile Assisted Language Learning (MALL) Will it ever be an english learning reality in sri lanka.

Ortiz, D (2020). *Uso de aplicaciones móviles como estrategia didáctica para el aprendizaje de vocabulario específico en inglés, por parte de estudiantes del grado décimo*. (Tesis de maestría). Universidad de Santander UDES, Sincelejo, Colombia

Pascuas, Y., Garcia, J; Mercado, M (2020) Dispositivos móviles en la educación: tendencias e impacto para la innovación. *Revista Politécnica*, 16 (31), 97-109.

<https://doi.org/10.33571/rpolitec.v16n31a8>

Présiga, K., Zambrano, J., Cano, L (2020) Estado de la cuestión sobre el uso de dispositivos móviles en el aula. En *Usos docentes de dispositivos móviles en América Latina*. (pp 110-140) Editorial Universidad Pontificia Bolivariana

Rodríguez, H., Restrepo, L. & García, G. (2017). Habilidades digitales y uso de teléfonos inteligentes (smartphones) en el aprendizaje en la educación superior. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 50, 126-142. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/816/1334>

Rizo, M. (2005). El Interaccionismo Simbólico y la Escuela de Palo Alto. *Hacia un nuevo concepto de Comunicación. En: Aula Abierta, Lecciones Básicas. Portal de la Comunicación del Instituto de la Comunicación (InCom) de la Universidad Autónoma de Barcelona (España)*. Artículo disponible en http://portalcomunicacao.com/uploads/pdf/17_esp

Samekash, M. L. W. (2020). Uso de whatsapp para mejorar el aprendizaje autónomo en los jóvenes universitarios. *EDUCARE ET COMUNICARE: Revista científica de la Facultad de Humanidades*, 8(1), 78-87. <https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/download/396/1507>

Sepúlveda, J., Zaidens Santana, D., Guerrero, J., Pauline González Rodríguez, J., & Buitrago, L. (2017). Las habilidades comunicativas en lengua extranjera -inglés- en el nivel educativo de básica secundaria y media, en el contexto social colombiano. *Revista de Educación y Pensamiento*, 28–37.

Sharples, M. (2005). Learning as conversation: Transforming education in the mobile age. In *Proceedings of Conference on Seeing, Understanding, Learning in the Mobile Age* (pp. 147–152). Budapest, Hungary.

Tamayo, E (2019). *Dispositivos móviles en el aula de clase: ¿oportunidad o riesgo?* (Tesis de maestría). Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia.

Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). Introducción. Ir hacia la gente. In *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. (pp. 15–27). Buenos Aires: Paidós. Retrieved from <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2011/12/Introduccion-a-metodos-cualitativos-deinvestigación-Taylor-y-Bogdan.-344-pags-pdf.pdf>

Tonon, G (2009). La entrevista semi-estructurada como técnica de investigación. En *Reflexiones latinoamericanas sobre investigación cualitativa*. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez Y Juventud*

Traxler, J. (2009). Current State of Mobile Learning. En M. Ally (Ed.), *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Trainig* (pp. 9-25). Athabasca University Press. <https://acortar.link/UDyF60>

UNESCO (2013). Aprendizaje móvil y políticas cuestiones clave. ISSN 2305-8617

Vasilachis, I. (2006) *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa Editorial.

Vélez, R. (1995). EL saber de la narrativa. *Revista Aleph*, N° 95. Manizales: Fundación Aleph. Octubre-diciembre. pp: 37- 47

Viñals Blanco, A., & Cuenca Amigo, J. (2016). Ocio entre pares en la era digital: percepción del ocio conectado juvenil. *Revista de Psicología del Deporte*, 25(2), 61-65.

Viñals, A. (2016). Jóvenes, Ocio conectado y empoderamiento en red. (Tesis Doctoral). Universidad de Deusto. Bilbao, España. Recuperado de http://quadernsanimacio.net/ANTERIORES/veinticuatro/index_htm_files/jovenes%20y%20ocio%20conectado.pdf.

Zapata, C (2020). *Medios escolares de comunicación: uso del teléfono móvil inteligente para la producción de textos informativos. estudio de caso de los estudiantes integrantes del medio “voz a vos” del colegio de la UPB* (Tesis de maestría). Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia.

Anexo I Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO**Colegio Cooperativo Barbosa, Santander****Investigador(a):** Katherin Jurany Chaves Fontecha**Título de la investigación:** Uso de dispositivos móviles para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera en espacios de ocio.

Yo: _____, identificado(a) con la cédula de ciudadanía número _____ de _____, en calidad de acudiente __ tutor(a) legal ____, deseo manifestar a través de este documento, que autorizo la participación de mi hijo(a) _____ identificado con T.I _____, en el proyecto de investigación realizado por la investigadora en la Universidad Pontificia Bolivariana. He (hemos) sido informado(s) acerca de la grabación de videos, toma de fotografías, entrevistas y participación en encuestas, las cuales se requieren con fines académicos. Declaro que he leído (o se me ha leído) y comprendido las condiciones de mi participación en este estudio. He tenido la oportunidad de hacer preguntas y estas han sido respondidas, por lo que no tengo dudas al respecto. Confirmando que la información en este consentimiento informado fue claramente explicada y entendida por mí en calidad de representante legal del participante.

La participación del estudiante consiste en la aplicación de los siguientes instrumentos de recolección de información de manera anónima:

- ✓ Encuesta
- ✓ Entrevista

La información suministrada **será confidencial**. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar su nombre o datos de identificación. Se mantendrán los cuestionarios y en general cualquier registro en un sitio seguro. En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento, en la ciudad de _____, el día _____, del mes _____ de _____.

Firma _____
Nombre _____
C. C. No. _____ **de** _____

Anexo 2 Guion de entrevista

INSTRUMENTO: GUIÓN DE ENTREVISTA

ESTUDIANTE: _____

ENTREVISTA #

FECHA:

1. ¿Cuáles son las restricciones que tienes a la hora de usar dispositivos móviles?
2. ¿Cómo crees que mejoran tus habilidades en inglés cuando usas dispositivos móviles?
3. Respecto a plataformas o aplicaciones, ¿qué prácticas realizas en inglés o de qué manera puedes practicar inglés a través de dispositivos móviles?
4. ¿Consideras que hay una relación entre el inglés y el uso de los dispositivos móviles?
5. ¿Cuáles actividades realizas en el dispositivo móvil que te sirven para potenciar tus habilidades en inglés?
6. ¿En qué lugares y espacios puedes practicar y de qué forma puedes practicar?
7. ¿Cuáles ventajas encuentras o identificas al interactuar en una app o plataforma para practicar habilidades en inglés?
8. ¿Qué herramientas usas para comprender o interactuar con contenidos en inglés?
9. ¿Entre leer, escribir, escuchar y hablar, cuál habilidad se te dificulta en mayor y menor medida?