

**LA INCIDENCIA DEL MODELO DE AUTORREGULACIÓN MEDIADO POR EL M-
LEARNING EN EL LOGRO DEL APRENDIZAJE DEL SEGUNDO CONDICIONAL EN
LOS EDUCANDOS DEL CURSO 1002 DEL COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA.**

ALICIA LONDOÑO

CAROL ROMERO

JOSUÉ OCHOA

Director

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN APLICADAS

A LA EDUCACIÓN

BOGOTÁ, D.C. 2017

**LA INCIDENCIA DEL MODELO DE AUTORREGULACIÓN MEDIADO POR EL M-
LEARNING EN EL LOGRO DEL APRENDIZAJE DEL SEGUNDO CONDICIONAL EN
LOS EDUCANDOS DEL CURSO 1002 DEL COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA.**

ALICIA LONDOÑO

CAROL ROMERO

Trabajo de Grado para optar por el título de Especialista en Tecnologías de la
Información Aplicadas a la Educación

Director

JOSUÉ OCHOA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN APLICADAS A LA

EDUCACIÓN


BOGOTÁ, D.C. 2017

Derechos de autor

“Para todos los efectos, declaro que el presente trabajo es original y de mi total autoría; en aquellos casos en los cuales he requerido del trabajo de otros autores o investigadores, he dado los respectivos créditos”. (Artículo 42, parágrafo 2, del Acuerdo 031 del 4 de diciembre de 2007 del Consejo Superior de la Universidad Pedagógica Nacional).



Este trabajo de grado se encuentra bajo una Licencia Creative Commons de **Reconocimiento – No comercial – Compartir igual**, por lo que puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>SENERGÍA AL APRENDIZAJE</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 4 de 4	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado. Especialización
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	La incidencia del modelo de autorregulación mediado por el M-learning en el logro del aprendizaje del segundo condicional en los educandos del curso 1002 del Colegio Nuevo San Luis Gonzaga.
Autor(es)	Galindo, Alicia María; Romero, Carol Julieth
Director	Ochoa, Josué
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2017, 184p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá-Colombia.
Palabras Claves	APRENDIZAJE AUTORREGULADO, M-LEARNING, APRENDIZAJE UBICUO, SEGUNDO CONDICIONAL, VIDA DE LA ESCUELA

2. Descripción

Proyecto de grado cuyo objetivo general fue evaluar la incidencia del modelo de autorregulación mediado por el M-learning en el logro del aprendizaje del segundo condicional en los educandos del curso 1002 del Colegio Nuevo San Luis Gonzaga, 10 estudiantes hicieron parte de este estudio, el cual tuvo una duración de 10 meses. Encuesta diagnóstica, cuestionarios (medición inicial, autorregulación y final), anotaciones de observación directa e interpretativa, y entrevista estructurada, fueron los instrumentos de recolección de datos. Los hallazgos mostraron que los educandos se motivan más cuando se empoderan de su aprendizaje, convirtiéndose en protagonistas de su proceso, el cual se mide en niveles de desempeño y valores de la tarea. Asimismo, se logró demostrar que el modelo de autorregulación permite que se genere una escala de autojuicio basada en la consecución o no de la meta propuesta en la fase de planeación. Finalmente, fue su nivel de persistencia suscitó que llegaran hasta la última interfaz de la aplicación, lo cual potenció el autocontrol y la autoinstrucción. Finalmente, los participantes en el estudio sugieren que nuevas metodologías basadas en TIC, sean usadas en el día a día institucional con el ánimo de promover un conocimiento fruto del aprendizaje autodirigido.

3. Fuentes

Arévalo, C. (2013). El Papel de La metacognición en el proceso de solución de problemas. octubre 01 2016, de Universidad autónoma de aguas calientes Sitio web:

https://www.redclara.net/news/DV/DV_IGUAL2/Carlos_Arevalo_DVIGUAL.pdf

Bandura, A. (1997) *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman.

Bandura, A. (1991). *Self-Regulation of Motivation through Anticipatory and Self-Reactive Mechanisms*. Septiembre 20, 2016, de Universidad de Nebraska Sitio web: <https://www.uky.edu/~eushe2/Bandura/Bandura1991Nebraska>

Bayardo, L. Castrillón L y Jaramillo, L. (2014). *Teaching learners to set Smart goals to increase their self-efficacy*. Tesis de Maestría. Departamento de Lenguas y Culturas extranjeras. Universidad de la Sabana. Recuperado de: <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/8239/Jaramillo%20Lina.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Braga, J., Campbell, L., Gunter., G. Racilan., M y Souza, V. (2016). *Language learning apps or games: an investigation utilizing the RETAIN model*. RBLA, Belo Horizonte, v.16, n. 2, p. 209-235. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/rbla/v16n2/1984-6398-rbla-1984-639820168543.pdf>

Chaparro, R., Flores, C., Gordillo, D., Jaramillo, V. y Solarte, A. (2015). *La autorregulación como estrategia en el desarrollo personal y académico de los estudiantes de grado octavo en cuatro colegios distritales de Bogotá*. Tesis de Maestría. Facultad de Educación. Universidad de la Sabana. Recuperado de: <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/23032/Reinaldo%20Chaparro%20P%C3%A9rez%20%28tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Claire O'Malley, Giasemi Vavoula, Jp Glew, Josie Taylor, Mike Sharples, et al..

Guidelines for learning/teaching/tutoring in a mobile environment. Public deliverable from the MOBILearn project (D.4.1). 2005.

Estrada, E. (2014). Factores que contribuyen y dificultan el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje mediada por dispositivos móviles en instituciones de educación superior en Colombia. Centro de Tecnologías para la Academia. Universidad de la Sabana. Recuperado de:

<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/11596/Erika%20Juli%20Estrada%20Villa%20%28tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Galindo, C. (2014). Developing self-regulated learning with eleventh grade students.

Departamento de Lenguas. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de:

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/handle/123456789/722/TO-16711.pdf?sequence=1>

García, M y Vásquez, E. (2013) La universidad ante el reto de del aprendizaje ubicuo

con dispositivos móviles. EDETANIA 44, P. 33-45. Recuperado de:

file:///C:/Users/caroljulieth/Downloads/Dialnet-

LaUniversidadAnteElRetoDelAprendizajeUbicuoConDisp-4596125.pdf

Ley General de educación. Santafé de Bogotá. 1994 [www.minedu.gov.co/...article-](http://www.minedu.gov.co/...article-85906.html)

[85906.html](http://www.minedu.gov.co/...article-85906.html).

López Vargas, Omar, Hederich-Martínez, Christian, & Camargo Uribe, Ángela. (2012).

LOGRO EN MATEMÁTICAS, AUTORREGULACIÓN DEL APRENDIZAJE

Y ESTILO COGNITIVO. Suma Psicológica, 19(2), 39-50. Retrieved May 15,

2017, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-43812012000200003&lng=en&tlng=es.

Mateos, M. (2001). Metacognición y educación. Buenos Aires: Aique.

Ministerio de Educación Nacional. Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés. 2006

Ministerio de Educación Nacional. Lineamientos Curriculares para Idiomas Extranjeros. 1999

Ministerio de Educación Nacional. Programa Nacional de inglés 2015-2025. 2014

MOBILearn., (2003) "Guidelines for learning/teaching/tutoring in a mobile environment". MOBILearn. October 2003. p. 6. Recuperado el 15 de mayo de 2017

Naismith. L, Lonsdale. P, Vavoula. G & Sharples. M. (2004). Literature review in mobile technologies and learning. Mayo 22, 2016, de Futurelab Sitio web:

<http://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL15/FUTL15.pdf>

Nocito, G. (2013). Autorregulación del aprendizaje de los alumnos de grado. Estudio de caso. Tesis Doctoral. Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de:

<http://eprints.ucm.es/24036/1/T35049.pdf>

Oxford, R. (2011). Teaching and researching language learning strategies. New Jersey, US: Longman.

Oxford, R. L. (1990). Language learning strategies: What every teacher should know. Boston, MA: Heinle.

Poveda, D. (2014). Activación de juicios de autorregulación de la memoria en un ambiente e-learning para la solución de problemas de plano geográfico y

vectores. Tesis de Maestría. Departamento de Tecnología. Universidad

Pedagógica Nacional. Recuperado de:

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/handle/123456789/721/TOc+-16737.pdf?sequence=1>

Sampieri. R. (1998). El cuestionario de la investigación cualitativa. octubre 01 de 2016, de Conocimiento Científico Sitio web:

<https://sites.google.com/site/conocimientocspina/estructura-de-la-investigacion-cientifica/el-cuestionario-en-la-investigacion-cualitativa>.

Sampieri. (2010). Metodología de la Investigación. México D.F.: Mc Graw-Hill.

Schunk, D.H (1982). Verbal self-regulation as a facilitator of Children's achievement and self-efficacy. *Human Learning*, 1, 265-277.

UNESCO. Mobile learning for teachers in Latin America (2012)

UNESCO. Directrices para las políticas de aprendizaje móvil (2013)

Wigfield, A., Tonks, S y Klauda, S (2009). Expectancy-value theory. En K.R Wentzel y A. Wigfiels (Eds), *Handbook of motivation in School* (pp.55-76). New York

Zimmerman, B.J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. En M. Boekaerts, P.R. Pintrich y M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13-40).

Zimmerman, B.J. (2011). *Handbook of Self-Regulation of Learning and Performance*. New York: Routledge.

Zimmerman, B. y M, Pons, "Construct Validation of a Strategy model of student self-regulated learning", en *Journal of Educational Psychology*, 80, 1988, pp. 284-290

4. Contenidos

Los objetivos de este estudio, se centraron principalmente en la implementación de un OVA, el cual estuviera basado en el modelo de autorregulación Zimmerman para que fuera evaluado en pro de la incidencia que éste tiene en el aprendizaje del segundo condicional, en el marco de vocabulario controlado, es así como en este trabajo se estableció como problema de investigación la falta de autorregulación en los estudiantes del curso 1002. Acto seguido, se buscan antecedentes pertinentes, es decir; estudios relacionados con las temáticas abordadas en esta investigación. Posteriormente, se implementa una encuesta diagnóstica para determinar aspectos importantes de la aplicación. Luego, aplica el cuestionario de medición inicial, se desarrolla y se entrega a los educandos para que aprendan la temática propuesta por sus propios medios. Después, se hizo una entrevista estructurada y se les entregó el cuestionario de autorregulación. Acto seguido, realizaron el cuestionario de medición final, y se procedió a hacer la sistematización de los datos encontrados con el fin de responder al objetivo general, lo cual se logra en la etapa de triangulación, conclusiones y recomendaciones.

5. Metodología

Este es un estudio de corte cualitativo el cual fue desarrollado en un colegio privado de la ciudad de Bogotá. La población fue un grupo de grado décimo, del cual se extrajo una muestra a conveniencia de 10 estudiantes. Los instrumentos de recolección de datos fueron los siguientes: anotaciones de observación directa e interpretativa; cuestionarios de medición inicial, final y autorregulación; y entrevista estructurada. Para realizar el análisis, se tomaron como ejes de

triangulación los aportes del marco teórico y los antecedentes, es decir; investigaciones similares a la presente. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones surgidas del proyecto.

6. Conclusiones

El uso de la enseñanza asistida por dispositivos móviles para potenciar la autorregulación, según el modelo propuesto por Zimmerman, para lograr el aprendizaje del segundo condicional en el marco de vocabulario controlado, tuvo gran incidencia en el desarrollo académico de los educandos, pues logró que sus resultados mejoraran considerablemente con respecto al estado inicial descrito en el cuestionario de medición inicial. Lo que hace que este estudio sea genuino es el hecho de que los estudiantes fueron expuestos 100% a la aplicación UNREAL CNSLG, y no tuvieron ningún tipo de enseñanza directa por parte de las investigadoras.

Los logros anteriormente descritos, se obtuvieron gracias al esfuerzo, persistencia y autocontrol de los participantes en la investigación, convirtiéndolos en aprendices proactivos y protagonistas de su propio aprendizaje, los cuales decidieron que sus casas eran el segundo entorno más apropiado para adquirir conocimientos nuevos. En conclusión, al ser conscientes de la importancia de la lengua inglesa para su futuro, se fijan como meta a largo plazo, la adquisición de una segunda lengua, como un reto de por vida. Según Zimmermarn y Cleary (2009), existen dos tipos de orientaciones que fundamentan las metas, a saber masterización y desempeño, no obstante, se observa que la masterización del tema tanto gramatical como de vocabulario, fue considerado por los alumnos como una preocupación por aprender y no por obtener una nota, ya que el uso de la aplicación UREAL CNSLG, se presentó sólo como un reto con valoración

formativa, es decir; con el ánimo de ayudar en su proceso de aprendizaje.

En primer lugar, la aplicación UNREAL CNSLG, se muestra como una herramienta versátil que suscita en los estudiantes el interés por aprender y divertirse al mismo tiempo. Así pues, lograron cumplir con las metas propuestas en la fase de planeación, pues aunque manifestaron que usaban el Smartphone con propósitos educativos (tal como se observó en la encuesta diagnóstica), desconocían el hecho de que en clase pudiera motivarlos a tal punto de que quisieran la implementación de estrategias como ésta, en otras asignaturas. De igual forma, potenciaron su sentido de eficacia (autoeficacia), ya que como se evidenció en la entrevista, fueron capaces de seleccionar estrategias que fueran más efectivas, tales como: repaso, práctica continua, distribución del tiempo, etc). Para finalizar con esta fase, se determinó que el valor del uso de la aplicación UNREAL CNSLG, como tarea, fue de utilidad, pues en una relación costo-beneficio, cada que usaban la aplicación, más les gustaba y permitía adquirir nuevo conocimiento.

En segundo lugar, en cuanto a la fase de monitoreo y control, la persistencia y el autocontrol, fueron fichas claves en el desarrollo de la aplicación, dado que la curiosidad que sentían, al desconocer todos los componentes de la misma, sirvió como detonador para su uso. Asimismo, aunque sólo el 50% de la muestra se evaluó constantemente, resaltaron la importancia de ésta en el aprendizaje, dado que para poder pasar de una interfaz a otra, debían autoobservar si había quedado clara la temática del botón a trabajar para poder avanzar.

En tercer lugar, con relación a la última fase de la autorregulación, la autorreflexión. Mediante autojuicios, determinaron que el logro del aprendizaje del segundo condicional en el contexto de vocabulario controlado, se atribuyó a su esfuerzo, el cual, de acuerdo con Bandura (1986) es la idea de que lo harán mejor la próxima vez. Finalmente, experimentaron un

sentimiento de autosatisfacción al conocer los resultados de sus cuestionarios de medición final y las actividades enviadas en el botón número 5 "Show what you know", mediante un cuestionario de Google, captado por las investigadoras, ya que al observar una mejoría, su motivación por aprender se potenció, siendo ésta una de las estrategias afectivas propuesta por Oxford (2011).

Ahora bien, en cuanto a la implementación del M-learning, se puede concluir que permitió a los educandos tener un ambiente de aprendizaje más personalizado, ya que podían acceder a éste cuando ellos dispusieran, tal como fue propuesto por Nait Smith et al. (2004). Asimismo, gracias a su costo (un poco más bajo que los computadores portátiles) y a su portabilidad, los Smartphone, se han convertido en herramientas dispuestas para el aprendizaje ubicuo (learning everything everywhere at any time), es decir; que el educando aprovecha cualquier espacio para aprender servido por una conexión a internet, la cual puede ser Wi-fi o paquete de datos móviles. En conclusión, uno de los elementos más positivos de la aplicación UNREAL CNSLG, fue que al ser desarrollada en Adobe Muse, se convirtió en un elemento multiplataforma, el cual aunque se instalaba en los dispositivos Android (mediante la obtención de la APK, generada del sitio web: <http://web2apk.com/>, posteriormente instalada en los Smartphone de los educandos), también pudo ser trabajado por los usuarios IOS, dado que se generó como una webapp.

Finalmente, al evaluar la incidencia del modelo de autorregulación mediado por el M-learning para el logro del aprendizaje del segundo condicional en el marco de vocabulario controlado, se puede decir que: frente al estado inicial de los educandos, los cuales fueron evaluados mediante el cuestionario de medición inicial obteniendo resultados del 80% de la muestra ubicada en el 100% de respuestas correctas en el ítem de vocabulario, frente al 10% de la misma con resultado del 90% de efectividad en el ítem de gramática, luego de la intervención

realizada con la aplicación UNREAL CNSLG, se observó que estos resultados mejoraron considerablemente, lo cual fue evaluado con el cuestionario de medición final, siendo los resultados: 40% de los educandos se ubicaron el 100% de efectividad; y el 60% restante se ubicó entre el 88 y 82%; frente al ítem de vocabulario, se encontró que el 90% de la muestra se ubicó en el 100% de efectividad y el 10% restante en el 90%, lo cual indica que sí se obtuvieron mejores resultados luego del uso de la aplicación móvil. Cabe resaltar que, estos hallazgos se complementaron con las impresiones positivas de los educandos frente al diseño, uso e implementación de la aplicación como una herramienta versátil que promueve la sana competencia y el buen uso del tiempo libre.

Elaborado por:	Londoño, Alicia María; Romero, Carol Julieth
Revisado por:	Josue Ochoa

Fecha de elaboración del Resumen:	1	08	2017
--	---	----	------

ÍNDICE

Derechos de autor	3
Resumen analítico en educación – RAE.....	4
1. Introducción	21
2. Justificación	23
3. Problema	25
4. Objetivos.....	28
4.1 Objetivo General	28
4.2 Objetivos específicos	28
5. Antecedentes	28
5.1 Ayuda para estudiantes universitarios a organizar su propio aprendizaje	29
5.2 Mobile-assisted language learning (Tayebeh Mosavi Miangah y Amin Nezarat).....	29
5.3 Logro en matemáticas, autorregulación del aprendizaje y estilo cognitivo (2012): ...	30
5.4 Activación de los juicios de la memoria en un ambiente E-learning para la solución de problemas de plano geográfico y vectores (2014):	31
5.5 Teaching Learners to Set Smart Goals to Increase Their Self-Efficacy (2014):.....	32
5.6 Language learning apps or games: an investigation utilizing the RETAIN model (2016):	33
5.7 La autorregulación como estrategia en el desarrollo personal y académico de los estudiantes de grado octavo en cuatro colegios distritales de Bogotá (2015):	33
5.8 Factores que contribuyen y dificultan el desarrollo de la enseñanza aprendizaje mediada por dispositivos móviles en instituciones de educación superior en Colombia (2014)	35
5.9 Developing self-regulated learning with ELF eleventh grade students (2014).....	35
5.10 Autorregulación del Aprendizaje de Alumnos de Grado. Estudio de Caso.....	36
6. Marco teórico	38
6.1 Modelo de autorregulación	38
6.1.1 Fase de planeación	40
6.1.2 Fase de ejecución y monitoreo	42

6.1.3 Fase de autorreflexión	44
6.1.4 Autorregulación en el aprendizaje de una segunda lengua	45
6.1.5 MSLQ y SRLSI.....	48
6.1.5.1 MSLQ.....	48
6.1.5.2 SRLSI.....	48
6.2 M-learning o aprendizaje asistido por dispositivos móviles	49
6. 3 Softwares usados en el desarrollo de la aplicación UNREAL CNSLG (requerimientos técnicos)	52
6.3.1 Adobe muse	52
6.3.2 Filmora.....	52
6.3.3 Audacity.....	52
6.3.4 Adobe Illustrator	52
6.4 Softwares usados para el análisis de la información.....	53
6.4.1 Vocapia	53
7. Metodología.....	53
7.1 Población:	53
7.2 Muestra:	53
7.3 Tipo de investigación:.....	54
7.4 Metodología de la investigación explicativa	55
7.4.1 Anotaciones de observación directa	55
7.4.2 Anotaciones interpretativas	55
7.4.3 Diagnóstico y análisis de datos.....	55
7.4.4 Instrumentos de recolección de datos:	56
7.4.4.1 Cuestionarios:	56
7.4.5 Implementación del OVA (Objeto virtual de aprendizaje) y recolección de información	58

7.4.5.1 Intervenciones:.....	58
8. Síntesis del diseño tecnológico y pedagógico del prototipo.....	59
8.1 Mapa de Navegación	66
9. Análisis de resultados	66
9.1 Análisis de los instrumentos de recolección de datos.....	66
9.1.1 Análisis de la encuesta diagnóstica.....	66
9.1.2 Análisis de notaciones de observación directa	72
9.1.3 Análisis de anotaciones interpretativas.....	72
9.1.4 Análisis de cuestionario de medición inicial	72
9.1.5 Análisis del cuestionario sobre autorregulación	74
9.1.6 Análisis del cuestionario de medición final	85
9.1.7 Análisis de la entrevista	87
9.2 Triangulación de la información.....	90
9.2.1 Fase de planeación.....	91
9.2.2 Fase de ejecución y monitoreo	92
9.2.3 Fase de autorreflexión.....	93
9.2.4 M-learning	94
10. Conclusiones.....	96
11. Recomendaciones	99
12. Diagrama Gantt (cronograma).....	101
13. Referencias	102
14. Anexos.....	107

LISTA DE TABLAS

TABLA 1: Naturaleza de la orientacion de las metas.....	41
TABLA 2: Tabla de distribución de preguntas	57
TABLA 3: Intervenciones	58
TABLA 4: Lista de Cotejo para cuestionario inicial parte de vocabulario	73
TABLA 5: Lista de cotejo para cuestionario inicial parte de gramática.....	73
TABLA 6: Resultado primera parte del cuestionario de autorregulación	75
TABLA 7: Matriz de categorización de la entrevista	87

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1:Proceso de autorregulación	39
FIGURA 2: Teaching and Researching Learning Strategies	47
FIGURA 3: Logo de la aplicación UNREAL CNSLG	61
FIGURA 4: Gráfico segunda parte del cuestionario de autoregulación	77
FIGURA 5: Gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- Acceso a la aplicación	80
FIGURA 6: Gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- Utilidad de la aplicación	80
FIGURA 7: Gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- Ubicuidad	81
FIGURA 8: Gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- Facilitador de aprendizaje ...	82
FIGURA 9: Gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- aprendizaje agradable	83
FIGURA 10: Gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- recursos	84
FIGURA 11: Número de aciertos cuestionario medición final (gramática).....	85
FIGURA 12: Número de aciertos cuestionario medición final (vocabulario).....	86

LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1: Cuestionario de medición inicial	107
ANEXO 1.1: Vocabulario	107
ANEXO 1.1.2: Evidencias cuestionario de medición inicial- Vocabulario.....	108
ANEXO 1.2: Gramática	109
ANEXO 1.2.1: Evidencias cuestionario de medición inicial- Gramática	110
ANEXO 2: Formato de anotación de observación directa.....	111
ANEXO 3: Formato de entrevista estructurada	113
ANEXO 3.1: Transliteración y categorización de la entrevista	115
ANEXO 4: Formato de anotaciones interpretativas	137
ANEXO 5: Cuestionario de autorregulación	140
ANEXO 5.1: Evidencias Cuestionario de autorregulación	143
ANEXO 6: Cuestionario de medición final	148
ANEXO 6.1: Evidencias del cuestionario de medición final	149
ANEXO 7: Evidencia fotográfica.....	151
ANEXO 7.1: Evidencia medición inicial y final	151
ANEXO 7.2: Evidencia uso de la aplicación	156
ANEXO 8: Recepción de actividades botón “Show what you know”	158
ANEXO 9: Formato de consentimiento	158
ANEXO 8: Wireframe	159

1. Introducción

El presente trabajo de investigación se refiere a la aplicación de un modelo de autorregulación mediado por el M Learning para el logro del aprendizaje de una temática de una lengua extranjera, que para este estudio se determinó que sería el segundo condicional del idioma inglés. Así mismo se quiso hacer una pequeña pero significativa intervención en un ámbito educativo regido por la enseñanza basada en la instrucción directa; el cual es el Colegio Nuevo San Luis Gonzaga. Para lo cual se tuvo en cuenta el M-Learning o aprendizaje asistido por dispositivos móviles que permite llevar dicho aprendizaje a un nivel extracurricular y ser un apoyo para los canales utilizados usualmente, aunado al modelo de autorregulación en los estudiantes, el cual es un concepto nuevo y que exhorta a los estudiantes a ser participantes activos dentro su proceso de aprendizaje.

Es así que, como educadoras y conscientes de la necesidad de integrar la tecnología y metodologías de enseñanza actualizadas surgió la idea de integrar la teoría socio-cognitiva que hace mella en la disposición autodirectiva del comportamiento, en el marco de unos factores contextuales latentes, nace la autorregulación (control del comportamiento, sentimientos y pensamiento).

Para tal fin, se diseñó, desarrollo e implementó una aplicación móvil llamada UNREAL CNSLG (siendo UREAL, por el uso del segundo condicional, y CNSLG, por las siglas del colegio), la cual tiene como componente pedagógico, el aprendizaje autorregulado de Zimmerman. En ese orden de ideas, para evaluar la incidencia del modelo de autorregulación, se contó con una metodología propia de la investigación explicativa, la cual se basa en anotaciones

de observación directa e interpretativa; diagnóstico; planteamiento del problema; búsqueda de antecedentes; construcción del marco teórico; diseño de las intervenciones; implementación del OVA; recolección de información a través de cuestionarios y entrevista; sistematización de la misma; y conclusiones a partir de los hallazgos.

Finalmente, con la consecución de esta investigación, se pretendió realizar un aporte a la institución educativa en la cual se llevó a cabo la intervención, pues los educandos piensan que aunque el uso de las TIC, está tomando fuerza en el colegio, se hace necesario darle la oportunidad a los docentes para que creen material autentico, pues a fin de cuentas, son ellos quienes conocen realmente la población estudiantil.

2. Justificación

El proceso educativo en Colombia, a pesar de que se ha desarrollado dentro de las lógicas del modelo de enseñanza directa, las cuales fundamentan al docente como dador del conocimiento guiado por un currículo, siendo él quien decide qué y cómo deben aprender los alumnos, suscita una voz de alerta, ya que el profesor se ha convertido en el principal responsable de la acción pedagógica; este factor desconoce el rol principal de los educandos como productores dentro de su proceso de aprendizaje y les otorga un valor de consumidores. No obstante, los “millennials” se están tomando las aulas de clase. De esta manera, los maestros del nuevo milenio, se han encargado de aprovechar las herramientas tecnológicas con las que cuentan sus alumnos en pro del aprovechamiento de sus hs21 (habilidades del siglo XXI), las cuales se han convertido en habilidades inherentes al quehacer del maestro. Es así como, el m-learning se ha presentado como una posible solución para exterminar el tedio y la desidia los cuales se han apoderado de los salones de clase; pero ¿cómo lograrlo? Es simple, a continuación, se presentan los puntos más álgidos de este trabajo:

En primer lugar se debe evitar satanizar el uso de los dispositivos móviles in situ, dado que no sólo sirven como elementos distractores, sino como gestores de conocimiento. Así pues, el desarrollo de aplicaciones móviles para la enseñanza del inglés, se hace relevante. A partir de este hecho, surgió la idea de desarrollar un OVA, que no sólo sirviera para aprender inglés de manera más divertida, sino que también funcionara como una excusa para recordar al patrono de la institución donde se llevó a cabo la investigación, esto último con el ánimo de contextualizar el contenido a enseñar.

En segundo lugar, en pro de empoderar a los educandos se seleccionó el modelo de autorregulación de Zimmerman como componente pedagógico que posibilita el planteamiento de unas metas claras de aprendizaje; la selección de un número determinado de estrategias para lograr la consecución de dichas metas; una valoración de la tarea según su nivel de utilidad, interés o logro; un monitoreo constante de su desempeño; un autocontrol (focalización del esfuerzo) y persistencia; un autojuicio (autoevaluación); y finalmente una autosatisfacción (medida dentro de la percepción de complacencia o insatisfacción que experimenta un individuo)

En tercer lugar, se seleccionó el segundo condicional como contenido disciplinar dado que es una temática que genera mucha ansiedad en los alumnos por su nivel de complejidad, y permite que se puedan referir a situaciones imaginarias y sus posibles consecuencias, en este caso el poder estar en “los zapatos de San Luis Gonzaga”, o cómo actuar en determinadas situaciones del día a día institucional que puedan permear la vida del estudiante.

Finalmente, es innegable aceptar que los maestros sienten temor frente a la evolución tecnológica. De esto surgen interrogantes como: serán reemplazados por la tecnología o será muy difícil implementar el uso de la misma en el aula. Sin embargo, es ella quien podrá devolverle el protagonismo a la acción educativa. Ya que, permite la promoción del aprendizaje autorregulado y la autonomía. Pues el docente, ya no será concebido como el dador del conocimiento sino como un mediador entre el alumno y el conocimiento en el contexto de la revolución tecnológica imperante.

3. Problema

El modelo pedagógico unidireccional, basado en el docente como dador del conocimiento, ha sido el eje principal del Colegio Nuevo San Luis Gonzaga a lo largo de sus 90 años de existencia. En consecuencia, los estudiantes del curso 1002 carecen de procesos de reflexión sobre su desempeño académico (ver anexo 4), lo cual les impide la consecución de una meta con eficiencia y eficacia. Este hecho, ha sido el principal factor que ha entorpecido el proceso de adquisición del concepto del segundo condicional ¹ como elemento lingüístico que permita hacer referencia a situaciones que son irreales o imaginarias. Dicho eje temático está compuesto por los siguientes contenidos: verbos regulares e irregulares; uso del would; y su aplicación en el contexto de la vida escolar por medio de vocabulario controlado.

En primer lugar, y en coherencia con lo anteriormente expuesto, con el objetivo, no sólo de complementar los contenidos propios del espacio académico de inglés sino también de potenciar la habilidad de los estudiantes para auto-dirigir su desempeño en las demás áreas del conocimiento, se ha evidenciado la importancia de promover la autorregulación, entendida desde la perspectiva socio-cognitiva como: un “proceso formando por pensamientos auto-generados, emociones y acciones que están planificadas y adaptadas cíclicamente para lograr la obtención de los objetivos personales” (Zimmerman, 2000 p.14) En suma, la autorregulación promueve la confianza en las capacidades de cada uno de los educandos, para organizar e implementar las acciones necesarias para alcanzar el potencial máximo de sus

¹ Los condicionales expresan relaciones de causa y efecto. En este caso, se aborda el condicional 2, así pues se describen situaciones imaginarias o irreales y sus posibles consecuencias.

habilidades en tareas específicas. Así pues se motivan a lograr mejores resultados, en menor tiempo.

En segundo lugar, el artículo 21 de la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) expone que los establecimientos educativos, están en la obligación de proporcionar a sus estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera, por consiguiente, se adoptó el MCER (Marco Común Europeo de Referencia), con el fin de establecer los **Estándares Básicos de Competencias en Lenguas extranjeras**², requeridos en cada etapa escolar. En concordancia con lo anterior, para el grado noveno, es necesario que los alumnos estén en la capacidad de comprender relaciones de adición, contraste, orden temporal y espacial, y causa y efecto entre enunciados sencillos. Es en ese momento, cuando el segundo condicional cobra importancia en el desarrollo lingüístico, pues éste permite hacer relaciones de causa y efecto en el marco conjetural, en pocas palabras, otorga al educando las herramientas necesarias para expresar eventos imaginarios y sus posibles consecuencias.

En tercer lugar, la constante necesidad de innovar ha hecho que exista una conexión entre la tecnología y la definición previa de autorregulación, ya que, por medio de una aplicación móvil, es posible motivar a los estudiantes para que sean gestores de estrategias que susciten desempeños más exitosos. Este tipo de aprendizaje móvil se define como aquel que le permite al individuo tener un proceso más personalizado, el cual puede desarrollarse en diversos ámbitos de la cotidianidad, más allá del salón de clase:

² Este documento, presenta la enseñanza de una lengua extranjera como un reto basado en metas que los alumnos deben alcanzar progresivamente.

learning is mobile in terms of space, ie it happens at the workplace, at home, and at places of leisure; it is mobile between different areas of life, ie it may relate to work demands, self-improvement, or leisure; and it is mobile with respect to time, ie it happens at different times during the day, on working days or on weekends (Naitsmith et al. 2004, p.7).

En suma, la tecnología ofrece un abanico de posibilidades que desencadenarían el aprendizaje de una lengua extranjera si el alumno fuese capaz de determinar mediante un proceso metacognitivo³ (o de reflexión): ¿cuáles son sus objetivos y metas?; ¿para qué le sirve lo que ha aprendido?; ¿cómo puede planificar y observar por sí mismo si el aprendizaje se está llevado a cabo o no? Asimismo, ser consciente de su propio desempeño para reconocer sus destrezas, y superar sus falencias con éxito.

Finalmente, el Programa Nacional de Inglés 2015-2025, reitera la importancia de la lengua inglesa en alianza con la tecnología, para generar individuos competentes en el mundo globalizado. Los cuales estarán en la capacidad de comunicarse asertivamente en un idioma extranjero y harán uso adecuado y reflexivo de la tecnología. En ese orden de ideas, este hecho suscitó la siguiente pregunta: *¿cuál es la incidencia de la implementación de una aplicación móvil en el desarrollo de la autorregulación en el aprendizaje del segundo condicional de los estudiantes del curso 1002 del Colegio Nuevo San Luis Gonzaga?* A partir de este interrogante, nace la idea de una aplicación móvil cuya metáfora se basa en el avatar de San

³ “el conocimiento que uno tiene acerca de los propios procesos y productos cognitivos o cualquier otro asunto relacionado con ellos, por ejemplo, las propiedades de la información relevante para el aprendizaje” (Flavell 1976, en Mateos 2001: 21-22).

Luis Gonzaga (patrono de los jóvenes y figura relevante en la institución educativa) para enseñar el segundo condicional como eje gramatical y la vida escolar como eje de vocabulario.

4. Objetivos

4.1 Objetivo General

Evaluar la incidencia del modelo de autorregulación mediado por el m-learning en el logro del aprendizaje del segundo condicional en los educandos del curso 1002 awsdkwejf Colegio Nuevo San Luis Gonzaga

4.2 Objetivos específicos

- Implementar una aplicación móvil para el logro del aprendizaje del segundo condicional
- Determinar la incidencia del modelo de autorregulación en el logro del aprendizaje del segundo condicional

5. Antecedentes

La relación actual que existe entre el aprendizaje de una lengua extranjera en el marco del Proyecto de bilingüismo y el uso de las TIC en el aula, ha suscitado varias investigaciones a nivel nacional e internacional. Por otra parte, el desarrollo de la autorregulación como aquellos pensamientos, sentimientos y acciones que el individuo genera para lograr el éxito académico, también ha sido objeto de estudio en diversos contextos, así pues, se recopilaron los más relevantes para este proyecto, los cuales serán descritos a continuación:

5.1 Ayuda para estudiantes universitarios a organizar su propio aprendizaje

Este estudio de caso, se realizó en la Universidad de Birmingham. La propuesta se basa en un organizador de aprendizaje estudiantil integrado por una serie de herramientas de software, a saber, un administrador de tiempo, el cual tenía la habilidad de crear cronogramas de eventos y fechas importantes de entrega; y un administrador de cursos, el cual permitía descargar paquetes de recursos. Los resultados de dicho estudio fueron recolectados a través de cuestionarios, grupos focales, videos y libros de registro. Ninguna de las dos aplicaciones logró transformar las estrategias que usaban los estudiantes. No obstante, la herramienta que permitía crear cronogramas fue bien aceptada, solo que al no contar con la información actualizada sobre las conferencias programadas fue perdiendo auge. Finalmente, el estudio concluyó que a pesar del uso de la tecnología como potencial herramienta en el aprendizaje, no se mejoró significativamente. (p.30)

5.2 Mobile-assisted language learning (Tayebeh Mosavi Miangah y Amin Nezarat)

Hay varias investigaciones acerca del uso de la tecnología inalámbrica en distintos aspectos del aprendizaje de una lengua. Las áreas más comunes del uso de la tecnología basada en dispositivos móviles son: el enriquecimiento del vocabulario, la comprensión oral, la gramática, la fonética, y la comprensión escrita.

Vocabulario: Thornton y Huiser usaron mini lecciones para aprender vocabulario a través de emails a los dispositivos móviles 3 veces al día. Las palabras estudiadas se ponían en múltiples contextos para que los estudiantes infirieran el significado de las mismas. Dicho estudio, mostró la posibilidad de mejorar el vocabulario de los participantes, mediante puntajes en evaluaciones posteriores del aprendizaje. (Mosavi y Nezarat, 2012, p.313)

Comprensión oral: Huang and Sun diseñaron un Sistema compuesto por dos subsistemas: el primero era un sitio web en el cual se cargaba materiales en video, y el segundo era un set de ejercicios de comprensión oral para dispositivo móvil con el fin de que los educandos repitieran los patrones en cualquier lugar que estuvieran, haciendo uso del principio de ubicuidad. Se concluyó que este sistema potenció significativamente las habilidades de comprensión oral mediante exámenes posteriores a la exposición de los alumnos al sistema. (313)

Gramática: quizás sea la habilidad más amigable de desarrollar mediante dispositivos móviles, ya que se basa en reglas cuyo aprendizaje puede ser evaluado de manera constante mediante actividades de selección múltiple, falso o verdadero, y de llenar espacios. (314)

Pronunciación: los dispositivos móviles cuentan con la facilidad para almacenar diccionarios con funciones de audio, lo cual mejora la pronunciación por medio de la búsqueda de palabras desconocidas y la repetición de las mismas (314)

Comprensión escrita: Chen y Hsu intentaron presentar un sistema conocido como PIM por sus siglas en inglés (personalized intelligent mobile learning system) el cual abastecía al estudiante con artículos de noticias en inglés de los que surgía vocabulario desconocido distinto para cada alumno. Los resultados de este estudio arrojaron que era una buena herramienta para generar habilidades lectoras mediante ejemplificación y adquisición de vocabulario desconocido. Para finalizar, determinaron que se podría dar mejor uso al sistema, incluyendo el uso de audios para complementar las lecturas.

5.3 Logro en matemáticas, autorregulación del aprendizaje y estilo cognitivo (2012):

En esta investigación se analiza la relación entre el estilo cognitivo desde la perspectiva dependiente-independiente del campo, el uso de estrategias de aprendizaje autorregulado y el logro en matemáticas de estudiantes pertenecientes a la secundaria. Este estudio fue realizado en

una institución oficial en Bogotá, con educandos del grado décimo. Como instrumentos se usaron el cuestionario MLSQ, el cual se encarga de evaluar la capacidad de autorregulación en el aprendizaje, y la prueba EFT, cuyo sentir se basa en el estilo cognitivo desde la óptica de dependencia-independencia de campo. En suma, el logro de matemáticas se definió teniendo en cuenta el desempeño de los alumnos durante el año lectivo. Finalmente, los resultados mostraron que en efecto existe una relación entre logro de aprendizaje, estilo cognitivo y aprendizaje autorregulado, sin embargo está se da de manera independiente. No obstante, se observaron relaciones de tipo complejo entre la autorregulación y el estilo cognitivo.

5.4 Activación de los juicios de la memoria en un ambiente E-learning para la solución de problemas de plano geográfico y vectores (2014):

En este trabajo se pretendía demostrar si existía una diferencia significativa en la cantidad de problemas resueltos de plano geográfico y de vectores entre dos grupos cuyo estilo cognitivo era impulsivo. Así pues, uno de ellos trabajó inmerso en un ambiente computacional con activación de juicios autorreguladores de la memoria, y otro que trabajó sin ellos. Además, el modelo a seguir, se centró en el uso de un grupo control con pretest y postest en comparación con un grupo estático. En consecuencia, se hizo el análisis estadístico pertinente con el fin de determinar si existía alguna diferencia, lo cual se constató por medio del método deductivo. Determinando así que se obtuvieron mejores resultados de parte de los sujetos que trabajaron con el ambiente computacional.

5.5 Teaching Learners to Set Smart Goals to Increase Their Self-Efficacy (2014):

Es un estudio de corte investigación acción, realizado con tres grupos de estudiantes diferentes; su objetivo principal fue demostrar que el enseñar a los educandos a establecer metas inteligentemente, potenciaría su autoeficacia. Bayardo, Castrillón y Jaramillo (2014) exponen que: "The research was based on two basic theories: the demonstrated importance of goal setting for improving the learning process and the critical role of self-efficacy in promoting academic success". En suma, Bayardo *et al.* (2014) definen la metacognición en su estudio, como: "learners' awareness of the learning process and knowledge of the cognitive process". Asimismo, para poder desarrollar la metacognición, es necesario fomentar el pensamiento reflexivo

Hall (2012), citado por Bayardo *et al.* (2014) afirma que: "Goals can offer observable and measurable results to be achieved within a specific time frame. He also suggested that goals can allow everyone in an organization to clearly understand the direction of that organization".(p.16)

Adicionalmente, Shunk (1990) retomado por Bayardo *et al.* (2014), expone que: "when learners set their own goals, they can recognize their learning progress (...) learners' self-satisfaction leads to increase self-efficacy". (p.16)

Finalmente, se concluyó que el proyecto logró obtener éxito, ya que la creación de metas con anticipación promueve la confianza en sí mismos, y por consiguiente su autoeficacia. Sin embargo, este cambio no solo se refleja en la clase de lengua extranjera, sino que trasciende a otros campos del saber.

5.6 Language learning apps or games: an investigation utilizing the RETAIN model

(2016):

Entre los meses de diciembre y febrero, se realizó la búsqueda de aplicaciones para el aprendizaje de lenguas extranjeras en Play store de Google, los criterios de búsqueda fueron los siguientes: games, top free, top new free y trending. Adicionalmente, debían ser gratis y populares entre los usuarios. Se determinó que las apps con estas características, estaban diseñadas para el entretenimiento; por esta razón, se redujo la búsqueda usando palabras clave, tales como: serious games, educational games, English, language learning y learn language.

Por otro lado, los criterios de análisis se basaban en la popularidad de la app, la calificación de los usuarios (la cual debía ser mínimo 4/5), y su precio. Finalmente, se llegó a la conclusión de que: ``Language learning apps with game elements, like Bussu and Duolingo, offer learners opportunities to develop skills that can be transferred to other contexts, be they the language classroom or other real world social practices``. (Braga, J., Campbell, L., Gunter., G. Racilan., M y Souza, V. 2016. p.231)

5.7 La autorregulación como estrategia en el desarrollo personal y académico de los estudiantes de grado octavo en cuatro colegios distritales de Bogotá (2015):

En este estudio se implementó el instrumento de valoración de la autorregulación MSLQ (Motivated Strategies for Learning Questionnaire) diseñado por Paul Pintrich. Así pues, en un primer momento se realiza el cuestionario, y posteriormente, se vuelve a efectuar, al finalizar la intervención, con el fin de contrastar los resultados obtenidos. Algunos de los resultados más relevantes, muestran que la autorregulación se relaciona directamente con el éxito académico y que esto se puede potenciar en el ámbito pedagógico. En este Proyecto, se usó un modelo de

investigación de tipo mixto y de corte interventivo, es decir; primero se hizo un desarrollo del conocimiento (comportamiento humano relacionado con la intervención social); segundo, se utilizó el conocimiento (como el conocimiento cambia las practicas intervenidas); y en tercer lugar, se diseñaron y desarrollaron las intervenciones (basadas en tecnología). Por otro lado, las fases de intervención fueron: primero diagnóstico, luego intervención grupal, posteriormente evaluación pos, enseguida análisis de resultados y finalmente conclusiones y recomendaciones. En este último apartado, los investigadores expusieron que con claridad y firmeza se puede lograr éxito académico y desarrollo del ser humano mediante la reflexión sobre su contexto.

5.8 Factores que contribuyen y dificultan el desarrollo de la enseñanza aprendizaje mediada por dispositivos móviles en instituciones de educación superior en Colombia (2014)

En esta investigación se presenta el aprendizaje móvil como un medio innovador de adquisición de conocimientos. Asimismo, se pretende plantear cuales son los factores que posibilitan y dificultan este tipo de aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios. El tipo de investigación utilizada fue de corte descriptivo. La cual se basa en antecedentes, interpretación y análisis de datos con el fin de comprender y proponer estrategias frente a un contexto educativo determinado. De igual modo, la investigación es clasificada como exploratoria, así destaca elementos fundamentales de una problemática, y posteriormente encontrar pautas para interpretar la realidad. Sin embargo, por su naturaleza mixta, también se extrajeron datos de tipo cuantitativo mediante encuestas. Para concluir, se determina que el aprendizaje mediado por dispositivos móviles carece de lineamientos claros para su implementación, lo cual deviene en falta de capacitación para los docentes y desinterés por parte de los mismos; así como limitación de recursos y falta de gestión administrativa.

5.9 Developing self-regulated learning with ELF eleventh grade students (2014)

Este es un estudio de corte cualitativo realizado en un colegio público de Bogotá con estudiantes de grado undécimo. Así pues, (Galindo, 2014) describe: "qualitative research describes, interprets, and analyzes social issues and does not have preestablished claims. It allows researchers to do necessary changes throughout the study" En suma, las técnicas de recolección de datos, se centraron en dos cuestionarios, diarios de campo y dos entrevistas.

Asimismo, Galindo (2014) concluyó, gracias al análisis de la información, la cual se centró básicamente en el desempeño de sus educandos que: "through the development of strategies that included setting goals according to their level, using topics of interest, and monitoring learning achievements. (...) some students increased their awareness towards the language learning process". Finalmente, la autora logró demostrar que la autorregulación no solo promovía el aprendizaje de la lengua extranjera, sino que además potenciaba el desempeño de los educandos en otras asignaturas.

5.10 Autorregulación del Aprendizaje de Alumnos de Grado. Estudio de Caso.

Este estudio busca analizar la relación existente entre la autorregulación y el rendimiento académico; y encontrar si el género influye en el desarrollo de la autorregulación. Así pues, se realiza un estudio descriptivo y correlacional, no experimental, para el primer objetivo es decir; "tiene como objetivo describir la autorregulación del aprendizaje en los estudiantes de primero de grado de distintas titulaciones y examinar las relaciones entre la autorregulación del aprendizaje y el rendimiento académico en el sistema de créditos ECTS" (p.118). En suma, la técnica de recolección de datos fue cuestionario, a saber: el MSLQ (Motivated Strategies for Learning Questionnaire) y el CEAM (Cuestionario de Estrategias de Aprendizaje y Motivación). Por otra parte, un segundo objetivo de igual importancia en este estudio, de allí se realiza "(...) una investigación pre-experimental para comprobar el efecto de un programa piloto para favorecer la autorregulación del aprendizaje de los estudiantes que cursan grado. Con ese fin hemos empleado un diseño de un solo grupo con pretest-postest, basándonos en investigaciones previas" (p.358) posteriormente, se describen los hallazgos y las conclusiones, siendo para el primero un valor positivo frente al género femenino y la autorregulación en

función del valor de la tarea, la metacognición, la búsqueda de ayuda, entre otros. Lo cual podría estar ligado a su campo de estudio.

Por otra parte, respecto al segundo objetivo, se lleva a cabo una:

`` (...) prueba piloto de un programa de adaptación de los estudiantes a grado, podemos concluir que tras la intervención a nivel global se aprecia un aumento en el uso de estrategias de aprendizaje, y en concreto, el programa favorece un mayor uso de las estrategias de elaboración, organización y búsqueda de ayuda y autointerrogación, provocando así una reducción de la ansiedad (p.67)``

Finalmente, al terminar la intervención los educandos:

``(...) utilizan más estrategias para su aprendizaje, dedican más tiempo a organizarse, realizan estrategias de elaboración durante su tiempo de trabajo académico, solicitan con más facilidad ayuda para solventar los posibles obstáculos que encuentran en su aprendizaje, se autointerrogan más acerca de su aprendizaje y los contenidos que están aprendiendo, y los niveles de ansiedad se reducen.`` (p.368)

6. Marco teórico

6.1 Modelo de autorregulación

Los estudiantes deben ser desde el punto de vista metacognitivo, motivacional y comportamental, participantes activos en su proceso de aprendizaje (Zimmerman, 1986). El éxito académico ha sido el principal foco de atención de los educandos a través de la historia. Para nadie es un secreto que, satisfacer a otros, e incluso a ellos mismos ha sido el abanderado de cada estudiante en las aulas de clase. En consecuencia, se ha propuesto el aprendizaje autorregulado como el principal gestor de este éxito, dado que se expone como el conjunto personal de procesos cognitivos, afectivos y comportamentales activados por el alumno de manera sistemática, orientados hacia la consecución de una meta específica. (Zimmerman, 2011). Estableciendo metas personales, los educandos crean una serie de ciclos de reflexión personal, a través de los cuales monitorean su efectividad, y readaptan sus procesos para obtener mejores resultados. Por esta razón, una de las motivaciones que fundamentan la descripción de este término según los postulados de Zimmerman y Pintrich, radica en su postura socio-cognitiva (puesto que la autorregulación no es un proceso individual, al contrario de la creencia popular, se nutre del trabajo en grupo, por parejas, con instructores, y maestros pues deviene como consecuencia del aspecto social del aprendizaje) en el marco del paradigma del procesamiento de la información.

En primer lugar, los sujetos autorregulados son proactivos, es decir se comprometen a desarrollar procesos que faciliten la consecución de sus metas personales en el contexto del ciclo de autorregulación, y subsidiado por las creencias motivacionales de apoyo

que son esenciales en el proceso de autoconocimiento, el cual tiene lugar en la cotidianidad. En resumen, dichos educandos cuentan con las siguientes características (Zimmerman, 2011):

1. Establecen metas y objetivos de aprendizaje
2. Implementan estrategias de aprendizaje efectivo (organización, toma de notas, práctica)
3. Monitorean y evalúan su progreso en la consecución de las metas.
4. Establecen un entorno adecuado y productivo para el aprendizaje.
5. Conservan el sentido de auto-eficacia para el aprendizaje (se consideran competentes)
6. Regulan sus estados cognitivos y afectivos

Al realizar todos estos procesos, los estudiantes autorregulados, pueden bien sea evaluar su proceso y requerir ayuda cuando lo consideren pertinente, o declarar una meta como alcanzada. En ese orden de ideas, dichos educandos se preparan más fácilmente para enfrentar tareas complejas que les demanden esfuerzo en el contexto de una sociedad basada en la competitividad.

En segundo lugar, se presentará mediante un esquema el proceso del aprendizaje autorregulado (Zimmerman, 2000):

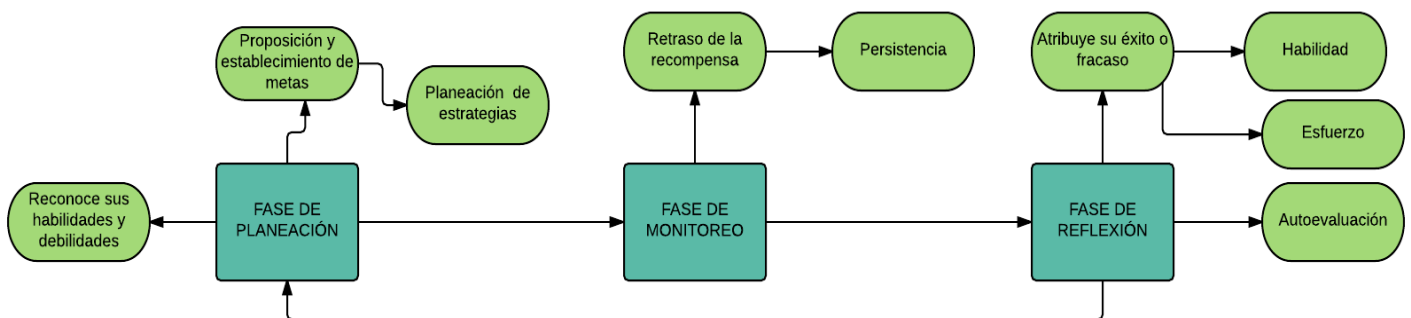


Figura 1. Proceso de autorregulación según (Zimmerman, 2000).

Éste, es cíclico, así pues, permite la focalización de los esfuerzos y un mejor desempeño en el próximo inicio del proceso.

6.1.1 Fase de planeación

En ésta, los individuos planean el curso de su acción, sus creencias motivacionales, valores y metas. De esta fase, se desprenden los siguientes procesos:

- Desarrollo del lenguaje: la construcción de esta categoría se encuentra apoyada en los planteamientos adoptados por Zimmerman (2011) de la teoría de la Zona de Desarrollo Próximo, postulada por Vygotsky. En la cual, el *discurso privado* tiene sus orígenes sociales y no sólo promueve el desarrollo cognitivo y la reflexión, sino que además suscita la autorregulación del comportamiento. Dicho discurso privado, deviene en pensamiento interno, el cual permite al educando solucionar problemas y regular sus acciones. En ese orden de ideas, al exteriorizar este pensamiento, los estudiantes definen sus propias metas; expresan su nivel de eficacia en términos de tener la capacidad de realizar cualquier tarea; y describen tareas importantes y patrones contextuales que puedan influir en su aproximación a la tarea.
- Establecimiento y orientación de las metas: se realiza el establecimiento de las metas y se planea como superarlas. Dichas metas sirven como criterio de evaluación para elaborar juicios sobre el desempeño de cada sujeto, y por consiguiente proponer ajustes en caso de que sea necesario. Éstas, deben ser presentadas como retos, deben suscitar conexiones entre ellas y deben ser equilibradas. Así las cosas, los educandos autorregulados, se fijan metas a corto y largo plazo, sin embargo, al anhelar el éxito académico, las metas a largo plazo como pasar a la universidad guían su desempeño

inmediato. Adicionalmente, según Zimmerman y Cleary (2009) existen dos orientaciones que pueden fundamentar las metas, lo cual se muestra en el siguiente cuadro:

Tabla 1. Naturaleza de la orientación de las metas Zimmerman y Cleary (2009)

Masterización	Desempeño
Se relaciona con la idea de mejora, preocupación por aprender y potenciación de las habilidades con miras al perfeccionamiento de las estrategias usadas para optimizar el desempeño	Se relaciona con la idea de ser competentes y sobre pasar a los demás, es decir cómo obtienen la mejor nota. Además, se lucha por obtener juicios positivos de la sociedad acerca del nivel de desempeño, y tiende a evitar los negativos.

Por otro lado, Según los estudios hechos por Zimmerman sobre autores existen dos tipos de análisis de la tarea:

- *Autoeficacia y percepción de competencia:* la autoeficacia se define como la creencia que tienen los aprendices de superar diversos retos y sus percepciones de cuan buenos son en diferentes campos (Bandura, 1997). Esta creencia tiene un efecto bastante positivo, ya que permite el planteamiento de metas más ambiciosas y por consiguiente y la realización de tareas más complejas; es decir, si las creencias que tiene un sujeto sobre su eficacia son mayores, se volverá más fuerte, y seleccionará estrategias más efectivas.

- *Planeación estratégica:* según Weisntein y Mayer (1986), citados por Zimmerman (2000) las estrategias apropiadas mejoran el desempeño mediante la ayuda

de la cognición (procesamiento de la información), afectos regulados, y ejecución motora dirigida. Si bien es cierto, no todas las estrategias no tienen los mismos efectos, el proceso de planeación es cíclico y permite ajustes.

Asimismo, Zimmerman (2011) determina los valores de la tarea:

- *Valor de interés:* se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad.
- *Valor de logro:* se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser.
- *Valor de utilidad:* se detalla como el costo-beneficio de la actividad.

6.1.2 Fase de ejecución y monitoreo

Uso de estrategias cognitivas: los alumnos autorregulados seleccionan y adaptan estrategias apropiadas para cada tarea. Según Pintrich y Zusho, citados por Zimmerman (2011) dichas estrategias pueden transformarse según el incremento del dominio o la tarea, a saber: en primer lugar, las estrategias son aplicadas de mejor forma si se fundamentan como hábito; en segundo lugar, su uso depende de la capacidad que tiene el sujeto para discernir entre cuáles son las más apropiadas y cuáles no; en tercer lugar, la aplicación de las estrategias debe ser flexible; es decir, deben ser proclives a modificaciones y combinaciones dispuestas por el sujeto para lograr la consecución de una tarea; en cuarto lugar, la utilización de estrategias se convierte en solución de problemas conforme va pasando el tiempo; y finalmente, el uso de estrategias se somete a un desplazamiento cualitativo que va desde la más sencilla hasta la más compleja.

Retraso en la recompensa: el individuo que es autorregulado retrasa un premio inmediato por algo más valioso en el futuro (Zimmerman, 2011) el retraso en la

recompensa se relaciona con la idea de conllevar el estrés, y brinda creencias positivas sobre el futuro.

Persistencia: se refiere a la voluntad de continuar el aprendizaje, el cual es visto como un reto o la solución de una situación específica. Así pues, aquellos estudiantes que analizan la inteligencia como una habilidad fija, se frustrarán y, abortarán más fácilmente una tarea, mientras que aquellos que consideran que es maleable, generan sentimiento de esfuerzo y persistencia para incrementarla.

Autocontrol: este proceso permite la focalización del esfuerzo en pro de la tarea.

- ***Autoinstrucción:*** obedeciendo a los postulados de Schunk (1982), se describe como aquellas indicaciones que se da el sujeto para mejorar su proceso.
- ***Creación de imágenes mentales:*** dichas construcciones mejoran la atención y la organización de la información.
- ***Focalización de la atención:*** es diseñada para mejorar la atención, su base radica en la expropiación de distractores tanto internos como externos.
- ***Estrategias propias de la tarea:*** se define como la reducción de una tarea y la reorganización de sus partes de manera significativa. Algunas de ellas son: líneas del tiempo, toma de notas, lectura para la comprensión, preparación de exámenes, entre otras.

Autoobservación: en este proceso el individuo monitorea su acción y desempeño, las condiciones en las que se presentan, y los efectos que generan. En esta etapa, se desarrolla la metacognición a través de las siguientes estrategias:

- ***Automonitorización metacognitiva:*** más conocida como autoevaluación, en ésta, el educando compara su ejecución con determinados criterios propuestos anteriormente.

- *Autorregistro:* permite la captura de información de manera permanente, lo cual genera una evaluación constante y autoconocimiento. Este proceso va de la mano con la autocrítica, la cual genera la emisión de juicios sobre el desempeño.

6.1.3 Fase de autorreflexión

De acuerdo con Bandura (1986), citado por Zimmerman (2011) existen dos tipos de procesos de autorreflexión, los cuales serán definidos a continuación:

Autojuicio: en esta etapa, el sujeto juzga la ejecución de la actividad, usando la autoevaluación, la cual está fundamentada en las metas propuestas como juicios de comparación. En suma, es en este momento, en el que los estudiantes tratan de entender su desempeño por medio de *atribuciones*, éstas pueden fundamentarse en su *esfuerzo* (mantendrán la idea de que lo harán mejor la próxima vez) y en su *habilidad* (en ocasiones cuando no logran sobrepasar todas las expectativas, se desaniman y abortan las tareas).

Autorreacción: el educando reacciona de manera no solo *emocional* (los individuos autorregulados, desligan sus emociones de su desempeño académico, es decir; se alejan de la idea de fracaso, si lo han experimentado previamente) sino también *cognitiva* (aquí se detalla el sentimiento de eficacia y como mitigar los efectos del entorno) (Bandura, 1991)

Autosatisfacción: se relaciona con el nivel de complacencia o insatisfacción que experimenta un alumno con respecto a su desempeño.

Inferencias adaptativas o defensivas: las *adaptativas* guían al sujeto a nuevas formas de definición de esfuerzo y desempeño, por ejemplo, organización jerárquica de las metas. Por otro lado, las *defensivas* protegen a la persona de la insatisfacción, pero al mismo tiempo socavan la adaptación exitosa, en pocas palabras limitan el crecimiento personal Garcia y Pintrich (1994), citados por Zimmerman (2000) algunos ejemplos de estas son: la procrastinación, la apatía, la falta de ayuda, y la falta de comprensión del tema (cognición)

6.1.4 Autorregulación en el aprendizaje de una segunda lengua

Para este estudio, es importante tener en cuenta los postulados de Dale H. Schunk and Peggy A. Ertmer, dado que esta premisa, guía a la perfección el concepto de autorregulación en el marco del aprendizaje de una lengua extranjera:

Self-regulation comprises such processes as setting goals for learning, attending to and concentrating on instruction, using effective strategies to organize, code, and rehearse information to be remembered, establishing a productive work environment, using resources effectively, monitoring performance, managing time effectively, seeking assistance when needed, holding positive beliefs about one's capabilities, the value of learning, the factors influencing learning, and the anticipated outcomes of actions, and experiencing pride and satisfaction with one's efforts. Dale H. Schunk and Peggy A. Ertmer (2000, p. 631)

Otro concepto relevante para este estudio es el término, *estrategia de aprendizaje* en el marco del aprendizaje de una segunda lengua. De esta manera, Oxford (2011) propone:

These strategies are broad, teachable actions that learners choose from among alternatives and employ for L2 learning purposes (e.g., constructing, internalizing, storing, retrieving, and using information; completing short-term tasks; and/or developing L2 proficiency and self-efficacy in the long term). *Examples:* Planning, Evaluating, Obtaining and Using Resources, Reasoning, Going Beyond Existing Data, Generating and Maintaining Motivation, and Learning Despite Communicative Knowledge Gaps. (p.12)

No obstante, para seleccionar una estrategia de aprendizaje, hay que tener en cuenta que existen las metaestrategias, las cuales definidas por Oxford (2011): “help the learner control and manage the use of strategies in the three other dimensions: cognitive, affective, and sociocultural-interactive” (p.15). En suma, algunos ejemplos de metaestrategias son: planificación, organización, monitoreo y evaluación. El siguiente esquema relaciona las estrategias y las metaestrategias de aprendizaje:

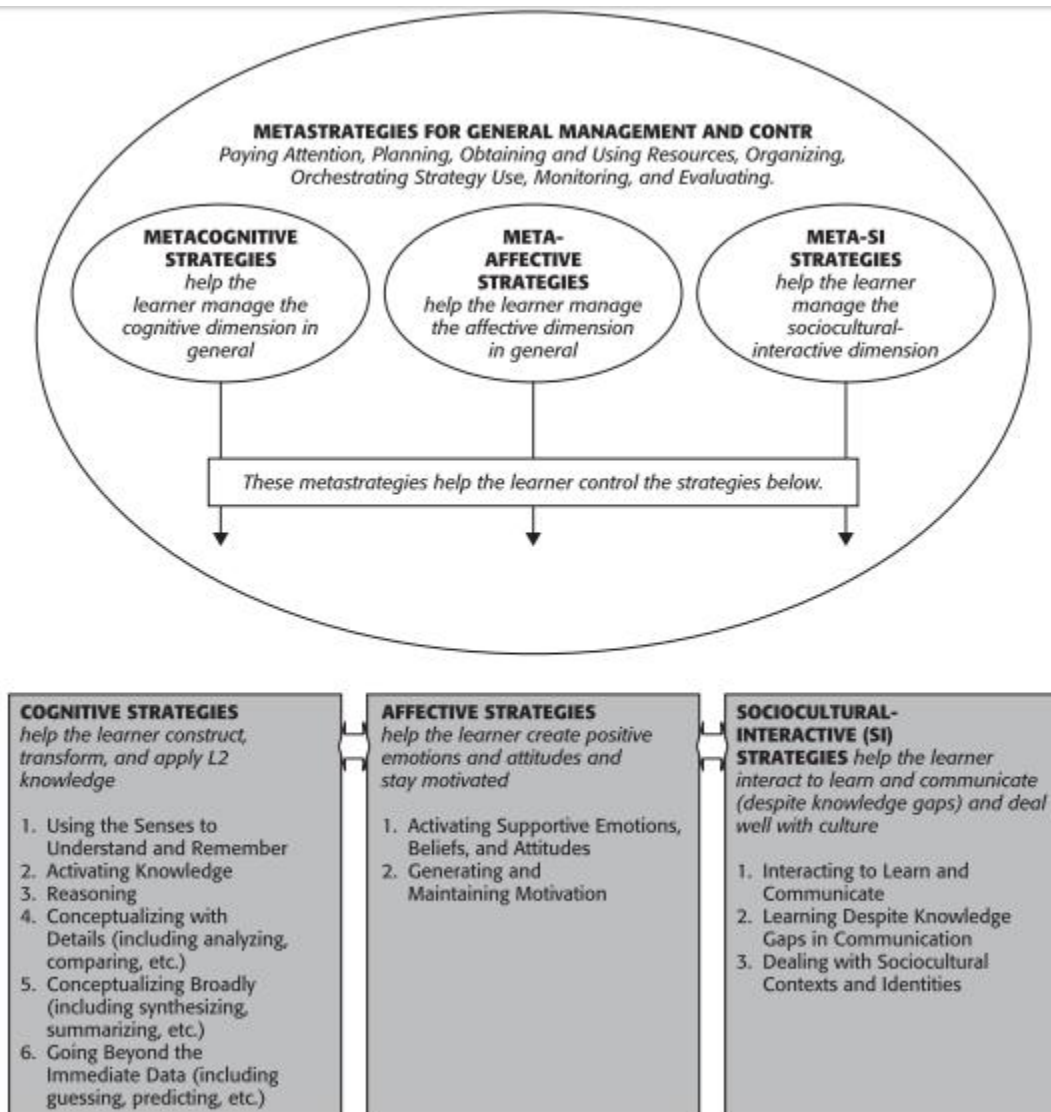


Figura 2, tomado de Oxford, R. (2011). Teaching and Researching Language Learning Strategies. Pearson Longman.

Por otra parte, aquellos educandos que personalizan sus tareas académicas relacionan ideas, es decir; construyen conocimiento previo que facilite el aprendizaje a largo plazo. Para lograr esto, los alumnos monitorizan su aprendizaje y seleccionan las estrategias correspondientes al logro exitoso de la consecución de la meta de aprendizaje propuesta. Así pues, el modelo de autorregulación descrito por Oxford (2011) presenta una clasificación

compuesta por tres dimensiones que abarcan las dimensiones cognitivas, afectivas y socioculturales. En concordancia con lo anterior, Galindo (2014) describe dicha clasificación de la siguiente manera: "Cognitive strategies allow learners to adopt and adapt L2 knowledge for a language assignment. Affective strategies allow learners to maintain high levels of motivation toward learning Sociocultural-interactive strategies allow learners to communicate and attain identity in different sociocultural settings. ." (p.30)

6.1.5 MSLQ y SRLSI

6.1.5.1 MSLQ

Se desarrolla teniendo como punto de vista el aspecto cognitivo-social de las estrategias de aprendizaje y de la motivación, a partir del cual se asume al estudiante como un sujeto capaz de procesar diversos tipos de información, regulando sus creencias y emociones, así como teniendo muy presentes las características de la tarea en cuestión. (García y Pintrich, 1991) En síntesis la motivación es limitada, dinámica y contextual, mientras que las estrategias de aprendizaje, pueden ser aprendidas y masterizadas. Este instrumento está dividido en dos partes: una de motivación y otra de a estrategias de aprendizaje. La parte de motivación, está conformada por 31 ítems cuya distribución es de 6 subescalas que miden aspectos tales como: creencias de valor, nivel de éxito, ansiedad, etc; y la parte de estrategias de aprendizaje también está conformada por 31 ítems sobre metacognición y estrategias cognitivas.

6.1.5.2 SRLSI

De acuerdo con Zimmerman y Pons (1988) su entrevista estructurada:

“was developed to assess 14 classes of self-regulated learning strategies. The strategies were self-evaluation; organizing and transforming; goal-setting and planning; seeking information; keeping records and monitoring; environmental structuring; self-consequences; rehearsing and memorizing; seeking peer, teacher, or adult assistance; and reviewing tests, notes, and texts. One category of non-self-regulated learning responses (labeled "other") was also included” (p.285)

6.2 M-learning o aprendizaje asistido por dispositivos móviles

Este tipo de aprendizaje móvil se define como aquel que le permite al individuo tener un proceso más personalizado, el cual puede desarrollarse en diversos ámbitos de la cotidianidad, más allá del salón de clase:

“learning is mobile in terms of space, ie it happens at the workplace, at home, and at places of leisure; it is mobile between different areas of life, ie it may relate to work demands, self-improvement, or leisure; and it is mobile with respect to time, ie it happens at different times during the day, on working days or on weekends” (NaitSmith et al. 2004, p.7).

Con el paso del tiempo, la tecnología ha desarrollado diversas herramientas que potencian y facilitan la vida de los seres humanos. Sin embargo, es innegable que estamos en la era de los ‘millennials’. Para este tipo de personas, es muy importante la optimización del tiempo y del espacio (principio de ubicuidad). A partir de este hecho, UNESCO (2012) define el aprendizaje mediado por dispositivos móviles como: “learning that is facilitated by mobile

phones, either alone or in combination with other technologies”. Asimismo, propone sus facultades en la educación de la siguiente forma:

“The use of mobile phones in education has the potential to make learning more accessible, collaborative and relevant. As a low-cost substitute for computers, mobile phones can increase access to the internet and digital educational content, and because the devices are portable, they can facilitate learning outside as well as inside schools. (...) so many people currently own mobile devices, encouraging students to use them for learning could make education more relevant, especially in an age where the ability to access and make sense of information is an increasingly vital life skill.” (p.9)

De acuerdo con (MOBIlearn, 2003) el aprendizaje mediado por dispositivos móviles es: any sort of learning that happens when the learner is not at a fixed, predetermined location or learning that happens when the learner takes advantage of learning opportunities offered by mobile technologies. Así pues, el concepto de aprendizaje ubicuo, toma relevancia. Éste es definido por García y Vásquez (2013) como:

“La integración de la informática en el entorno del individuo, de forma que los dispositivos no se perciban como objetos aislados. (...) la tecnología ha experimentado un gran avance en los últimos años, podemos disponer de una gran cantidad de información en cualquier parte y en cualquier momento” (p.34)

En ese orden de ideas, el aprendizaje ubicuo se sustenta en la teoría del conectivismo: “ surge como consecuencia de conectar conjuntos de información especializada, de manera que las conexiones que nos permiten aprender más son más importantes que nuestro estado actual de

conocimiento'' (p.36) el cual define el aprendizaje como conocimiento aplicable. En pocas palabras, deslocaliza la acción de aprender.

Por otra parte, el aprendizaje móvil se fundamenta en la recepción y producción de información, a través de la tecnología móvil, la cual es llevada a cabo en diferentes contextos; no pretende reemplazar los canales usados regularmente, sino que por el contrario, su objetivo es apoyar a otros sistemas para lograr la consecución de un aprendizaje auténtico.

Ahora bien, UNESCO (2013) define dispositivos móviles reconociendo que, son digitales, portátiles, controlados por lo general por una persona (y no por una institución), que es además su dueña, tienen acceso a Internet y capacidad multimedia, y pueden facilitar un gran número de tareas, especialmente las relacionadas con la comunicación.

Para este proyecto, es indispensable tomar el aprendizaje de una lengua como un proceso constructivista en el cual el instructor motiva a sus estudiantes a descubrir los principios por sí mismos. Es decir; la transformación de los educandos en individuos activos, tiene lugar gracias a las herramientas provistas por el educador. Adicionalmente, la tecnología móvil puede ser usada para direccionar la división digital, dado que los dispositivos móviles son la forma más económica de dotar a los educandos con un dispositivo computacional, el cual puede ser usado en casa y a través del cual se pueden conectar a internet. (Perry, 2003 citado por Naitsmith et al. 2004, p.35)

Finalmente, para que exista una implementación del m-learning exitosa, es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos: el costo de la infraestructura, el estudio de los

requerimientos tecnológicos; ventajas y desventajas de este tipo de tecnología en términos del currículum a seguir, modelo pedagógico, e identificación de necesidades de aprendizaje. Para concluir el Mobile learning se caracteriza por su espontaneidad, informalidad, personalización y ubicuidad (Miangah y Nezarat, 2012, p.309)

6. 3 Softwares usados en el desarrollo de la aplicación UNREAL CNSLG (requerimientos técnicos)

6.3.1 Adobe muse

Es una aplicación que permite desarrollar sitios web sin requerir un código específico.

Adicionalmente, incluye herramientas gráficas de fácil manejo.

6.3.2 Filmora

Es un software que permite la edición de videos de manera sencilla y dinámica.

6.3.3 Audacity

Es un software de edición de audio que permite la grabación de sonidos en diferentes formatos, tales como: WAV, AIFF, y MP3.

6.3.4 Adobe Illustrator

Es un editor de gráficos de tipo vectorial que permite la creación de dibujos e ilustraciones.

6.4 Softwares usados para el análisis de la información

6.4.1 Vocapia

Es un software de transliteración que permite convertir la voz en texto.

7. Metodología

7.1 Población:

Educandos del Colegio Nuevo San Luis Gonzaga del curso 1002. La población seleccionada para este estudio consta de 27 estudiantes de grado décimo del Colegio Nuevo San Luis Gonzaga, ubicado en la localidad de Suba. La distribución por género es así, 12 mujeres y 15 hombres de estratos socioeconómicos 3 y 4. El 90% de los educandos posee Smartphone de gama alta. El 10% restante tiene su celular en reparación. En suma, todos tienen acceso a internet y cuentan con computador de mesa o portátil.

7.2 Muestra:

Se realiza un muestreo no probabilístico por conveniencia de 10 educandos. Este tipo de técnica, se usa para acceder de manera más fácil y sencilla a una parte de la población. Así pues, los individuos implicados en la investigación, son elegidos porque tienen un mayor índice de disponibilidad (en este caso, mayor tiempo).

7.3 Tipo de investigación:

La investigación a realizar en el colegio Nuevo San Luis Gonzaga es de corte cualitativo, es decir; “se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto”.

(Sampieri, 2010. P.364) De esta manera, se quiere revisar la perspectiva de los estudiantes del Colegio Nuevo San Luis Gonzaga para percibir de qué manera aprenden a través de una aplicación móvil e identificar si la experiencia es significativa para el estudiante en términos de aprendizaje

En ese orden de ideas, el tratamiento inductivo que se realizará en este proyecto investigativo permitirá, inicialmente, trabajar con anotaciones interpretativas, las cuales en términos de Sampieri, se refieren a:

“Comentarios sobre los hechos, es decir, nuestras interpretaciones de o que estamos percibiendo (sobre significados, emociones, reacciones, interacciones de los participantes), así como anotaciones temáticas; ideas, hipótesis, preguntas de investigación, especulaciones vinculadas con la teoría, conclusiones preliminares y descubrimientos que, a nuestro juicio, vayan arrojando las observaciones”.

(Sampieri,2010, p.377).

Estas anotaciones permitirán obtener información pertinente para el desarrollo de una entrevista inicial, de la cual se obtendrán datos relevantes. Por otra parte y en consecuencia con la naturaleza de los objetivos, se hace necesario el uso de la *investigación explicativa* definida por Sampieri, 2010 como aquellos estudios que: (...) “están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo

indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables”. (p.83)

7.4 Metodología de la investigación explicativa

De acuerdo con lo expuesto por Sampieri (2010), la investigación explicativa, se desarrolla a través de la siguiente metodología:

7.4.1 Anotaciones de observación directa

Son descripciones de lo que se puede percibir con los sentidos (...) “y de los casos o participantes observados. Regularmente van ordenadas de manera cronológica. Nos permitirán contar con una narración de los hechos ocurridos (qué, quién, cómo, cuándo y dónde)”.

(Sampieri, 2010, p.377) (Sesión #3)

7.4.2 Anotaciones interpretativas

Son “comentarios sobre los hechos, es decir, nuestras interpretaciones de lo que estamos percibiendo (sobre significados, emociones, reacciones, interacciones de los participantes)”

(Sampieri, 2010, p.378) (Sesión #2)

7.4.3 Diagnóstico y análisis de datos

Hecho a través de una encuesta diseñada en Google Forms a toda la población del curso 1002, con el fin de extraer la muestra a conveniencia. (Sesión #1)

7.4.4 Instrumentos de recolección de datos:

7.4.4.1 Cuestionarios:

Se hace un cuestionario de medición inicial para determinar cuál fue el estado en el que ingresó la población al estudio (este cuestionario consta de dos partes: la primera está compuesta por un texto para completar con 8 opciones, de las cuales la primera sirve como ejemplo, asimismo, está encaminada a conocer el nivel de conocimiento que poseen los educandos frente al vocabulario controlado que se manejará en la aplicación.

La segunda parte, está conformada por un cuadro con situaciones imaginarias y posibles consecuencias, esto con el ánimo de identificar el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes al iniciar el estudio). La forma de analizar dicho cuestionario se hará mediante una *lista de cotejo*⁴.
(Sesión #2)

Luego, se realiza un cuestionario que consta de dos partes, la primera basada en las categorías presentadas por Zimmerman y Pons (1986) en el SRLSI (Self-Regulation Learning Strategies Interview) en el cual delimitan categorías como: planificación, establecimiento de metas, autoevaluación, entre otras (ver anexo 3). Y la segunda, concerniente directamente con el uso de la aplicación UNREAL CNSLG. Su distribución se discrimina así: la primera parte del cuestionario, está relacionada directamente con la incidencia de la implementación de la aplicación UNREAL CNSLG, basada en el modelo de autorregulación de Zimmerman, en el logro del aprendizaje del segundo condicional de la lengua inglesa en el marco de un vocabulario controlado, con un total de 17 preguntas, 6 dicotómicas, una politómica con posibilidad de justificación, y

⁴ Instrumento de verificación

una abierta; y una batería de 9 preguntas⁵ cuyo complemento es un sistema de afirmaciones graduadas mediante la escala Likert⁶ en las que se identifica el nivel de autorregulación de cada educando.

A continuación se presenta la tabla de distribución de las preguntas basada en el SRLSI de Zimmerman y Pons y (1986) y el MSLQ de García y Pintrich (1991):

Tabla 2. Distribución de preguntas

Categoría que indaga la pregunta	# de pregunta
Autoeficacia y percepción de competencia	3
Orientación de las metas (masterización)	1, 11
Orientación de las metas (desempeño)	2,15,10
Planeación estratégica (valores de la tarea)	4,8
Creencias motivacionales	9, 16
Autoobservación	7
Persistencia	6,13
Autocontrol	5
Autosatisfacción	17
Autojuicio	12, 14

⁵ conjunto de preguntas sobre la misma cuestión, que se complementan unas a otras, enfocando diversos aspectos de ella.

⁶ Este tipo de escala se usa con el fin de indagar sobre las actitudes y el grado de conformidad el encuestado frente a las afirmaciones propuestas.

La segunda parte del cuestionario, está ligada a aspectos propios de la aplicación UNREAL CNSLG, compuesta por 6 preguntas que buscan indagar por aspectos como: su nivel de aceptación, sus interfaces, su ubicuidad, etc.

Finalmente, se hace un cuestionario de medición final el cual pretende determinar la adquisición del segundo condicional de una manera autorregulada y mediada por dispositivos móviles. Dicho cuestionario está compuesto por 27 preguntas de completar y opción múltiple con 3 extra como bonus, con el fin de determinar el nivel de *percepción de la competencia* (superar las expectativas). (Sesión #6) (Ver anexo 6)

7.4.5 Implementación del OVA (Objeto virtual de aprendizaje) y recolección de información

7.4.5.1 Intervenciones

Tabla 3. Intervenciones

Sesión	Actividad	Objetivo	Fecha
1	Diagnóstico	Evaluar la factibilidad de la creación de una aplicación móvil de acuerdo con los gustos y preferencias de los educandos.	16 de agosto de 2016
2	Implementación del cuestionario de medición inicial (envío de consentimiento firmado a casa)	Determinar el nivel conocimiento del segundo condicional y el vocabulario de la vida escolar a través de un cuestionario.	19 de mayo de 2017
3	Implementación de la aplicación UNREAL	Implementar una aplicación móvil para el	25 de mayo de 2017

	CNSLG, guía para descarga y puesta en marcha de la misma. (Recepción del consentimiento firmado) se da dos semanas a los educandos para usen la aplicación.	logro del aprendizaje del segundo condicional	
4	Entrevistas	Determinar la incidencia del modelo de autorregulación en el logro del aprendizaje del segundo condicional	15 de junio de 2017
5	Ejecución del cuestionario de autorregulación.	Determinar la incidencia del modelo de autorregulación en el logro del aprendizaje del segundo condicional	16 de junio de 2017
6	Aplicación del cuestionario de medición final	Determinar la incidencia del modelo de autorregulación en el logro del aprendizaje del segundo condicional	16 de junio de 2017

8. Síntesis del diseño tecnológico y pedagógico del prototipo

Luego del análisis teórico realizado, se selecciona el modelo de autorregulación propuesto por Zimmerman, el cual define la autorregulación como: “proceso formando por pensamientos auto-generados, emociones y acciones que están planificadas y adaptadas cíclicamente para lograr la obtención de los objetivos personales” (Zimmerman, 2000 p. 14). Así pues, teniendo en cuenta que dicho modelo pertenece al enfoque sociocognitivo, se describe la autorregulación en términos del nivel de motivación generado por parte de una tarea; del ensayo y refuerzo de la actuación (nivel de desempeño). Se aleja de la enseñanza directa; y según

Keagan (2003), concibe el aprendizaje como: "una experiencia idiosincrásica personal, característica de los individuos que desarrollan el conocimiento y la comprensión a través de la elaboración y reelaboración de conceptos", no obstante este hecho, tiene lugar en un contexto social, y no es estrictamente necesario que se lleve a cabo sólo en el sujeto, sino que puede ser contrastado, validado y adaptado (reestructuración de esquemas. En ese orden de ideas, el alumno se concibe como un agente activo de su propio aprendizaje (decide por sí mismo, qué y cómo aprender), el cual debe adquirir habilidades propias del siglo XXI, que mejoren su actuación en el diario vivir.

Por otra parte, el Colegio Nuevo San Luis Gonzaga, cuenta con una conexión a internet óptima, a la cual pueden acceder los docentes y directivos (anteriormente, se daba acceso a los educandos pero se evidenció que genera distracciones), sin embargo, para realizar la instalación de la aplicación móvil UNREAL CNSLG, las directivas accedieron y durante la sesión número tres, los educandos dispusieron de Wifi. A pesar de que la conexión fue bastante lenta, se logró hacer una demostración in situ para familiarizar a los usuarios con la plataforma de aprendizaje móvil.

Ahora bien, el modelo propuesto por Zimmerman para la autorregulación consta de 3 etapas que se repiten de manera cíclica; éstos serán descritos en función del aprendizaje mediado por dispositivos móviles.

El prototipo tecnológico pretende que, a través de una aplicación móvil, los estudiantes del curso 1002 del Colegio Nuevo San Luis Gonzaga puedan aprender un tema específico, el cual es el segundo condicional del idioma inglés. Asimismo, el prototipo construido tuvo como base asistir dicho proceso de aprendizaje mediado por el modelo de autorregulación. Para esto se pensó en incluir un avatar de San Luis Gonzaga, el cual representa

una figura que vincula el sentido de pertenencia de los estudiantes hacia su contextualización con la realidad cotidiana que viven en el colegio.



Figura 3, logo de la aplicación UNREAL CNSLG

Link de la aplicación: <http://reddeaprendizaje.org/UPN/UNREAL/>

La aplicación móvil tiene el nombre UNREAL CNSLG, debido a que hace referencia al uso del segundo condicional del idioma inglés, pues se usa en situaciones imaginarias o irreales. En las que el hablante expresa su deseo por realizar alguna actividad. En este caso, como el santo patrono de la institución ya falleció, se busca visibilizarlo, y empoderar a los educandos frente la labor que ejerció como sacerdote.

La interfaz inicial de la aplicación muestra el menú con 5 botones, los cuales tienen los siguientes nombres y estarán relacionados con el modelo de autorregulación así; Botón 1- Fase de planificación. Botones 2,3, y 4 –Fase de ejecución. Botón 5- Fase de autorreflexión. A continuación, se detalla botón por botón, con el fin de relacionar la teoría del modelo de autorregulación con el diseño de la aplicación UNREAL CNSLG

Botón 1: School life

Para esta interfaz se muestra un video en el cual participan algunos de los educandos, realizando las actividades descritas en la siguiente lista de vocabulario:

- being assigned to detention
- being punctual
- being rude
- bullying
- cheating
- following the dress code
- getting sent to the principal's office
- wearing a uniform
- winning a prize

Posteriormente, una vez hayan visto el video, los educandos continúan con el siguiente botón, una vez hayan obtenido su incentivo, el cual está determinado en estrellas.

De esta manera, la primera interfaz de la aplicación de acuerdo al modelo de autorregulación estaría enfocada a la planeación debido a que se establecen algunas metas y los estudiantes deben analizar cómo superar los retos para de esta manera continuar con los siguientes desafíos de la aplicación, a su vez se está potenciando el concepto de *masterización* y *desempeño* debido a que si aprenden los conceptos que contiene el primer reto pueden tener mayor habilidad cognoscitiva para continuar y así mismo obtienen mayor número de estrellas que les da cierta “superioridad en el juego”. Igualmente, cuando todos los estudiantes finalicen esta primera ventana de la aplicación, se lleva a cabo una autorreflexión mediante frases tales como: do you think that you are able to achieve the goal? If the answer is yes, congratulations; what are your goals to learn the 2nd conditional and how do you plan to achieve them?; what do you think, practice is necessary?, I want to invite you to continue and at the end you will see results of it; have you learned, if the answer is yes, we invite you to continue.

Botón 2: When to use the 2nd conditional

En esta segunda interfaz, los estudiantes encuentran un video que incluye algunas situaciones comunicativas en las cuales de manera implícita, se da uso al segundo condicional. Asimismo, el video tiene gran cantidad de tips de aprendizaje que refuerzan el aprendizaje del logro propuesto y enfatizan en temas como *hábitos*, *esfuerzo*, *persistencia*, *autocontrol* y *estrategias* propias para el aprendizaje del tema. De esta manera, se da énfasis a la segunda fase del modelo de autorregulación, a saber: *ejecución* y *monitoreo*, en la cual se subraya la importancia del uso de estrategias propias que conlleven a una mejora del proceso debido a que se han integrado de manera paulatina estrategias significativas. Al finalizar este reto

los estudiantes obtienen 100 estrellas; esto motiva en los educandos un *retraso en la recompensa* ocasionado por el OVA, y se habilita la siguiente interfaz de la aplicación.

Botón 3: did you know that?

Continuando con la segunda fase de autorregulación, se explicará a través de dos animaciones las diferencias entre los verbos regulares e irregulares. El nombre del botón se presenta como una pregunta que capte la atención de los educandos con el ánimo de motivar la persistencia en los alumnos. En esta interfaz, autoobservan su desempeño a través de inputs volitivos como: *do you want to continue?* Que cuestionan cómo ha sido su performance, es decir si han sentido fatiga o frustración, o por el contrario su nivel de persistencia se eleva. Al finalizar cada video, se encuentra una serie de actividades en las cuales se refuerza la temática vista.

Botón 4: let's practice

Para finalizar la segunda fase de autorregulación que corresponde a ejecución se invita a los estudiantes a visitar la página del British Council, mediante un link provisto, el cual tiene como finalidad que los educandos la consulten. Enseguida, los estudiantes son direccionados a una actividad online diseñada en Educaplay, la cual pretende reforzar la temática del segundo condicional y el vocabulario 'school life' de una manera entretenida. Al finalizar esta actividad, los educandos obtendrán 100 estrellas más (de nuevo, se retrasa la recompensa). Al ser cíclica, la autorregulación requiere autoobservación y monitoreo constante

Botón 5: show what you know!

Esta interfaz está dedicada a la tercera fase de la autorregulación la cual pretende que los estudiantes reflexionen acerca del proceso que han tenido, para esto, lo

estudiantes juegan golosa. A través de este botón se pretende mostrar a los alumnos que la evaluación del aprendizaje de una temática, se puede realizar de diversas maneras, y alejarlos de la idea de que el proceso evaluativo debe ser una etapa frustrante y tediosa dentro del aprendizaje. De esta forma, se incentiva la *autosatisfacción*, pues la población está habituada a usar su dispositivo móvil para alcanzar los niveles más altos de retos como: Piano Tiles, Geometry Dash, Roblox, entre otros. En ese orden de ideas, el alumno se divierte y evalúa su proceso al mismo tiempo. Finalmente, este tipo de evaluación permite que el alumno se relacione con su entorno, ya que presenta lugares conocidos de su institución educativa, y promueve la sana competencia. El recorrido tiene estaciones que son lugares significativos del colegio como por ejemplo, la biblioteca, la cafetería, el salón de artes, sala de inglés y la enfermería. A medida que resuelva preguntas relacionadas con el segundo condicional, el estudiante avanzará en el juego. La finalidad del éste estará dedicada a la tercera fase de la autorregulación la cual pretende que los estudiantes reflexionen acerca del proceso que han tenido y así se evalúa si la aplicación ha contribuido en la consecución de la meta propuesta, en este caso lograr el aprendizaje del segundo condicional por sus propios medios. Por último, mediante la recepción de formularios se logra evidenciar que los alumnos, ingresaron a la aplicación independientemente de su resultado.

8.1 Mapa de Navegación



9. Análisis de resultados

En este capítulo, se presentan los resultados obtenidos a través de los instrumentos propuestos para este estudio, posteriormente se triangula la información a la luz de las fases de la autorregulación de Zimmerman y el aprendizaje mediado por dispositivos móviles:

9.1 Análisis de los instrumentos de recolección de datos

9.1.1 Análisis de la encuesta diagnóstica

La encuesta diagnóstica fue realizada en Google Forms durante 20 minutos previa al diseño de la aplicación móvil, con el objetivo de determinar no sólo cuales son los componentes más atractivos para los educados, sino con el fin de hacerlos partícipes en el desarrollo de la

misma. Con forme a sus sugerencias, se determinó que los videos, serían el recurso más importante en la aplicación UNREAL CNSLG, seguido de los juegos y las animaciones. Asimismo algunos de los encuestados aparecen en los videos, previo conocimiento de los padres (ANEXO 10). Dicho instrumento, se puede visualizar en el siguiente link, junto con las gráficas pertinentes:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpOLSduDF3ubgmyi0M0_-4T0IFPJ3m-cKOr4M4OUg7GeGaJnbFSnQ/viewform?usp=sf_link

El análisis de los hallazgos encontrados, se describe ítem por ítem, de la siguiente forma:

- **Pregunta 1: ¿Consideras que puedes aprender en otro lugar que no sea en el salón de clase?**

Esta pregunta fue diseñada teniendo en mente el concepto de autorregulación y obedece al principio de ubicuidad, por unanimidad los educandos afirman que es posible aprender en otros lugares diferentes a la escuela, en este caso el salón de clases. De esta manera podemos confirmar que el modelo de autorregulación puede funcionar, en la medida que no necesariamente los estudiantes deben estar en un espacio controlado.

- **Pregunta 2: En caso de que tu respuesta haya sido afirmativa, selecciona uno de los siguientes lugares:**

Las respuestas de esta pregunta evidencian que todavía es significativo para los estudiantes la escolaridad y la presencia del docente de manera relevante, ya que el 40% determinó que el segundo escenario donde puede ocurrir el aprendizaje es en un curso extracurricular, el otro 50% de los educandos respondió que en su casa, es decir; que están

empezando a bien sea desarraigar el aprendizaje del salón de clase o se están construyendo nuevos escenarios que susciten un complemento en la adquisición de conocimiento, por último el 6.7% y el 3.3.% equivalen a donde se encuentre el estudiante y la hora del almuerzo. Estos dos últimos escenarios se considera que aunque no fueron significativos para los estudiantes actualmente, posteriormente podrán incrementarse debido a que los dispositivos móviles posibilitan el aprendizaje en cualquier lugar u hora.

- **Pregunta 3: ¿Te gusta la tecnología móvil?**

Esta respuesta permite anticipar que aplicación móvil tendrá gran acogida en la población de estudiantes puesto que el 93.3% contestaron que les agrada la tecnología móvil, dicha aceptación explica al fenómeno a nivel global sobre el crecimiento de nuevas marcas de teléfonos inteligentes y como consecuencia un gran porcentaje de la población tiene acceso a dicha tecnología. De esta manera se supondría que dado que estos dispositivos cuentan con propiedades dispuestas para el aprendizaje de nuevos contenidos, la población tendría más posibilidades de acceder al conocimiento.

- **Pregunta 4: Si contestaste afirmativamente a la pregunta número 2, ¿qué te gusta de la tecnología móvil?**

Obedeciendo a los resultados de los educandos encuestados, se preguntó cuál es el aspecto que considera más relevante de la tecnología móvil. De ello, surgieron los siguientes aspectos: propicia la comunicación no sólo entre pares sino que permite tener acceso a otras culturas; su portabilidad es una característica primordial, dado que se pueden realizar un sinnúmero de actividades en cualquier lugar; facilita la vida, pues es compacta y permite tener

elementos como cámara fotográfica y de video, reproductor de música, y acceso a internet (así pues, se tiene acceso a la información tal y como se hace en un ordenador) todo en un solo dispositivo.

- **Pregunta 5: ¿Usas el dispositivo móvil para temas educativos?**

El 90% de los educandos encuestados respondió que usa el dispositivo móvil para temas relacionados con educación, lo cual es bastante positivo para la aplicación que se utilizará para la enseñanza del segundo condicional, que fue la temática elegida.

- **Pregunta 6: ¿Con qué frecuencia, usas el dispositivo móvil para temas educativos?**

El 46.7% respondió que usa el dispositivo móvil para temas relacionados con educación de manera cotidiana. Lo cual demuestra que tienen acceso significativo a la información proveniente de internet, y por consiguiente la encuentran útil dentro de su proceso de aprendizaje.

- **Pregunta 7: ¿Cuál es la aplicación educativa que más utilizas?**

Las siguientes son las aplicaciones educativas que más usan los estudiantes: Cambridge y Santillana, Cibercolegios, GeoGebra, Duolingo, Buscador de Google, Traductor, Rosetta Stone. De esto, se puede deducir que las aplicaciones diseñadas para el aprendizaje de la lengua extranjera y las matemáticas poseen un alto nivel de aceptación dentro de los educandos. Sin embargo, se hace necesaria la búsqueda o diseño de nuevas aplicaciones contribuyan al aprendizaje, dado que no conocen muchas y manifiestan el deseo de tener acceso a nuevas.

- **Pregunta 8: ¿Crees que el dispositivo móvil es una herramienta para aprender?**

El 100% de los educandos respondió que el dispositivo móvil se puede considerar una herramienta de aprendizaje, esta afirmación permite comprender que la educación ha trascendido de las aulas de clase y nos brinda grandes expectativas para el diseño de la aplicación móvil.

- **Pregunta 9: ¿Eres consciente del tiempo que gastas al momento de utilizar una herramienta móvil?**

El 63% de los estudiantes es consciente del tiempo que gasta en el dispositivo móvil; el 16.6% no es consciente, y el 20% es ocasionalmente consciente. De ello, se puede deducir que los educandos pasan bastante tiempo usando su celular y dicha afirmación favorece la utilización de la aplicación y los beneficios educativos que pretendemos tener.

- **Pregunta 10: ¿Cómo ha sido tu experiencia con aplicaciones educativas?**

El 56,6% de los encuestados respondió que ha tenido experiencias bastante positivas y enriquecedoras con las aplicaciones móviles, las cuales les han permitido aprender otros idiomas o repasar las enseñanzas trabajadas en clases. 16.6% respondieron que han tenido malas experiencias con el uso de aplicaciones móviles, dado que son poco atractivas, presentan fallas en cuanto a su sistema de calificación, y ocasionalmente son aburridas. Finalmente, el 26.8% contestó que usa aplicaciones móviles esporádicamente. En consecuencia para nuestro trabajo tendremos en cuenta las malas experiencias con el ánimo de no repetir los errores. Nuestra idea es realizar una aplicación atractiva y en lo posible sin fallas.

- **Pregunta 11: ¿Te gustaría tener una aplicación móvil para aprender el segundo condicional?**

El 100% de los encuestados respondió que quisiera contar con una aplicación móvil para aprender el segundo condicional. Lo cual demuestra su interés por experimentar con ella.

- **Pregunta 12: ¿Qué tipos de recursos multimedia te gustaría que tuviera la aplicación?**

- **Videos**
- **Juegos**
- **Imágenes**
- **Audios**
- **Animaciones**

El 40% de los educandos respondió que le gustaría visualizar videos en la aplicación móvil. Seguido de este resultado, se posicionó la categoría juegos con el 30% de aceptación, lo cual indica que para los encuestados la multimedia es muy relevante dado que permite explorar diversas situaciones con ayuda de los sentidos. Esta información será tomada en cuenta al momento de diseñar la aplicación UREAL CNSLG

- **Pregunta 13: ¿Cuál de los siguientes aspectos consideras más importantes para una aplicación móvil?**
- **Tamaño de la letra**
- **Claridad de los menús**

- **Calidad de las gráficas**
- **Aplicaciones Offline**
- **Que sea pertinente con la temática educativa**

El 50% de los estudiantes respondió que el aspecto más relevante es que sea pertinente con la temática educativa a trabajar, esta información es pertinente y coherente con la intencionalidad de la aplicación, puesto que adicional al aprendizaje autorregulado, se desarrollara una temática específica.

9.1.2 Análisis de notaciones de observación directa

En la tercera sesión, se realizó una observación directa (ver anexo 2)

9.1.3 Análisis de anotaciones interpretativas

Se realizó una anotación de observación interpretativa, la cual tuvo lugar en la segunda sesión (ver anexo 4)

9.1.4 Análisis de cuestionario de medición inicial

Para el cuestionario de medición inicial, se tomaron dos test. El primero de vocabulario, el cual consta de un texto y 8 posibles palabras de vocabulario para seleccionar y completar. Y el segundo, un ejercicio de la plataforma de Cambridge, sobre el segundo condicional, el cual consta de un cuadro en el que se presentan situaciones imaginarias y sus posibles consecuencias. Para realizar los dos ejercicios, los educandos sólo contaron con su conocimiento previo. Los

resultados de este instrumento, se presentan a continuación y fueron recolectados a través de una lista de cotejo:

Tabla 4. *Lista de cotejo para cuestionario inicial parte de vocabulario (en función de respuestas correctas)*

Pregunta vocabulario	estudiante 1 test 1	estudiante 2 test 1	estudiante 3 test 1	estudiante 4 test 1	estudiante 5 test 1	estudiante 6	estudiante 7	estudiante 8	estudiante 9	estudiante 10
1	si	si	si	si	No	si	si	si	si	si
2	si	si	si	si	No	si	si	si	si	si
3	si	si	si	si	No	si	si	si	si	si
4	si	si	si	si	No	si	no	si	si	si
5	si	si	si	si	Si	si	si	si	si	si
6	si	si	si	si	No	si	no	si	si	si
7	si	si	si	si	No	si	si	si	si	si
	100%	100%	100%	100%	14.2%	100%	71.4%	100%	100%	100%

Tabla 5

Lista de cotejo para cuestionario inicial parte de gramática (segundo condicional)

pregunta gramática	estudiante 1 test 2	estudiante 2 test 2	estudiante 3 test 2	estudiante 4 test 2	estudiante 5 test 2	estudiante 6 test 2	estudiante 7 test 2	estudiante 8 test 2	estudiante 9 test 2	estudiante 10 test 2
	si	no	si	si	No	si	si	si	si	no
	si	no	si	no	Si	si	si	si	si	si
	no	no	si	no	No	si	no	si	si	no
	no	no	no	no	No	no	si	no	no	si
	si	no	no	no	No	no	si	no	no	no
	60%	0%	60%	20%	20%	60%	80%	60%	60%	40%

De las tablas anteriormente descritas, se puede deducir que, los resultados de la prueba de vocabulario fueron superiores a los de la prueba de gramática debido a la complejidad del tema, sin embargo se observó que el ejemplo dado al inicio de cada prueba sirvió como mecanismo de

activación cognitiva para la consecución de una meta previa impuesta por los alumnos, la cual consistía en sacar un buen resultado en el *cuestionario de medición inicial*.

Así pues, en general se puede determinar que el 80% de la muestra, tuvo un resultado exitoso, logrando la consecución de la meta, no obstante, el 20% restante, falló en el uso del ejemplo, pues sus resultados, aunque en el primer caso fue de 71.4% no obtuvo un 100% de efectividad como en los otros casos. Por otro lado, se presta mayor atención al educando que sólo obtuvo el 14.2% y éste afirma que en realidad, nunca había estudiado este tipo de vocabulario, razón por la cual no logró la consecución de la meta propuesta.

Finalmente, en cuanto al test de gramática se observa que sólo el 60% de los alumnos, lograron obtener los resultados mínimos para aprobar. Lo cual muestra que se hace necesario un refuerzo del tema para que se puedan desenvolver en un entorno adecuado y productivo de aprendizaje.

9.1.5 Análisis del cuestionario sobre autorregulación

El cuestionario usado, fue adaptado del SRLS (Self-regulation Learning Strategies Interview) propuesto por Zimmerman y Pons (1986) y el MLSQ (Motivation Learning Strategies Questionnaire) de Pintrich. Los resultados que se presentarán a continuación, fueron divididos en las dos partes que componen este instrumento de recolección de datos. A su vez, la primera parte del mismo fue fraccionada en dos partes para efectos de precisión en el análisis:

Para comenzar se tomaron las 6 preguntas dicotómicas, una politómica y una abierta (4), a cada estudiante se le dio un número con el fin de no ser puestos en evidencia, los hallazgos se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 6
Resultados primera parte del cuestionario de autorregulación

Estudiante vs Pregunta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	total
1	si	si	si	si	Si	si	si	si	si	si	100%
2	si	si	si	si	Si	si	si	si	si	si	100%
3	si	si	si	si	Si	si	si	si	si	si	100%
5	no	no	no	no	Si	no	no	no	si	no	80%
6	si	si	si	si	Si	si	si	si	si	si	100%
7	Vi	Vu	Vi	Vu	Vu	Vu	Vu	Vi	Vi	VI	50%

Los estudiantes en su totalidad encuentran que es importante lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura, algunas de las razones expuestas fueron: el aprendizaje permite conocer más cosas, tener un futuro exitoso, mejores relaciones con la comunidad y formación permanente. Respecto a la segunda pregunta, la totalidad de los estudiantes ven el estudio como una oportunidad y/o herramienta para evolucionar; cumplir con metas a largo plazo (tienen conciencia del establecimiento de las metas) como acceder a la educación superior; desarrollarse como personas; y abrir puertas.

Con relación a la tercera pregunta, el 100% de los educandos contestó que conoce sus fortalezas y debilidades, aduciendo que es importante conocer las debilidades para potenciarlas y convertirlas en fortalezas (autojuicio) y pueden evaluar mejor la dificultad de la tarea. En cuanto a la quinta pregunta, el 80% respondió que no es necesario contar con la aprobación de los demás para aprender el segundo condicional argumentando que son ellos quienes se empoderan de su aprendizaje, es decir; toman la decisión de encaminarse en la adquisición de nuevo conocimiento, lo cual en palabras de Zimmerman (2011), no es más que proactividad y

orientación a la masterización de una tarea. No obstante, el 20% de los encuestados respondió que si era necesario contar con la aprobación, pero el argumento se basó en la necesidad de apoyo. Aquí se encuentra un aspecto clave para la teoría de Zimmerman (2000) pues basado en los postulados de Vygotsky, describe que el aprendizaje es social.

Ahora, respecto a la sexta pregunta, el 100% de los educandos sintió la necesidad de usar la aplicación UNREAL CNSLG, sin que se lo pidieran las profesoras. Las razones dadas fueron: "es demasiado divertido, me encantó"; "cada vez me gustaba más y más"; "refuerza el inglés"; "me pareció muy atractivo y me causó curiosidad"; "el segundo condicional es importante para la vida y la aplicación es muy entretenida" (*ver anexo 5.1*)

Acto seguido, el 50% de los alumnos respondió que evalúa de manera constante su aprendizaje, no obstante como veremos en el análisis de la entrevista, gracias a la aplicación UNREAL CNSLG, reconocieron la importancia que tiene este proceso en su formación con el fin de ser conscientes de qué, cómo y para qué aprenden.

Ahora bien, en cuanto a la pregunta número 4 los educandos privilegiaron la motivación hacia el uso de la aplicación móvil por encima de la importancia de la planificación. No obstante, pareciera algo negativo, se puede decir que es un inicio en la implementación del modelo de autorregulación, dado que entre más atractivo le parezca la tarea, se generará un deseo de masterización mucho más álgido, y en consecuencia se logrará la consecución de metas específicas. Sin embargo, como se observará en la entrevista, las preguntas que se encuentran en

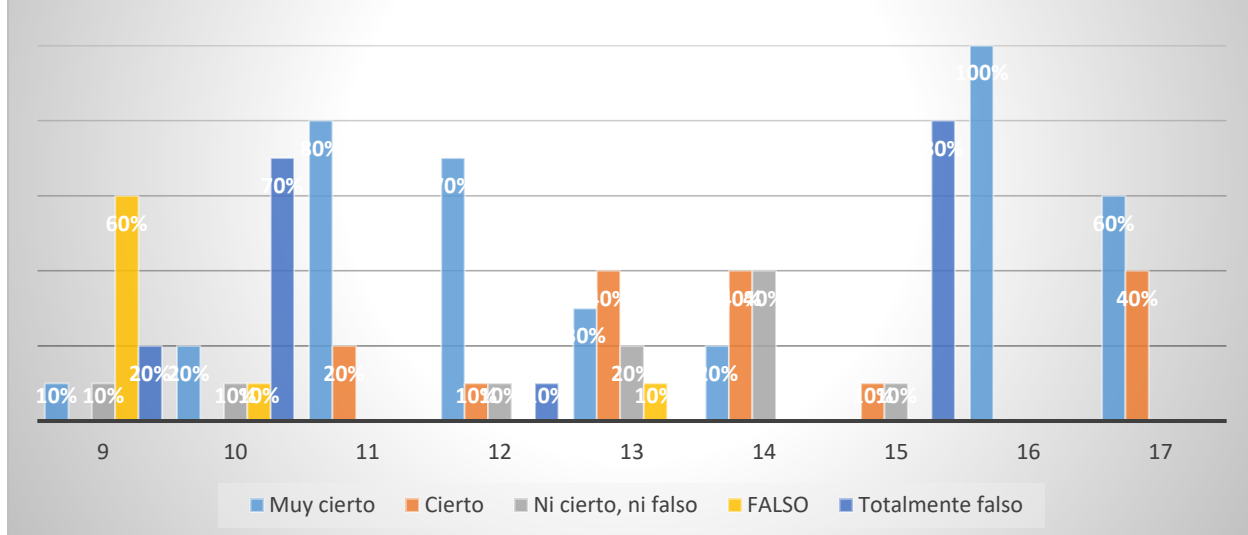
la aplicación guiaron el proceso del estudiante, pero fue éste quien tomó la decisión de continuar o desistir (*ver anexo 10*)

Finalmente, en cuanto al valor adjudicado al desempeño de cada estudiante, se toma la clasificación de Zimmerman (2011) y se observa lo siguiente: el 40% de los encuestados opina que experimentaron goce al desarrollar las actividades de la aplicación, ya que se pudieron divertir y aprendieron al mismo tiempo, adjudicándole un *valor de interés* (de igual manera, en este punto también se resalta la importancia de los videos como ente motivador y facilitador del aprendizaje, y el interés que genera la estructura de la aplicación); el 50% de los educandos, piensa que en una relación costo-beneficio, la aplicación le aportó a su conocimiento de la lengua inglesa (entre más tiempo la usaban, más les gustaba, pues les permitía reforzar y practicar), otorgándoles así un *valor de utilidad*. Finalmente, el 10% de los encuestados, piensa que al querer potenciar su aprendizaje del segundo condicional (se le presenta como un reto a cumplir), se le debe adjudicar un *valor de logro* (*ver anexo 5.1*)

Continuando con el análisis del instrumento “cuestionario de autorregulación, se presentarán los hallazgos encontrados frente a la segunda parte de la primera mitad del mismo, a través del siguiente diagrama de barras:

Figura 4, gráfico segunda parte del cuestionario de autorregulación

Gráfico segunda parte del cuestionario de autorregulación



En primer lugar, en cuanto a la pregunta número 9, el 80% (sumando el componente falso y totalmente falso) de los educandos respondió que la razón principal por la cual estudia, no es por miedo a defraudar a sus padres, lo cual demuestra que comprendieron que los gestores principales de su conocimiento son ellos mismos. En contra posición, el 10% es indiferente frente a este tema; y el 10% restante piensa que estudia por miedo defraudar a sus padres. En suma, con relación a la pregunta número 10, el 70% contestó que no consideran el estudio como una forma de aceptación. Sin embargo, el 20% se mostró positivo frente a esta aseveración; y el 10% se mostró indiferente. En ese orden de ideas, se puede evidenciar un cambio en la perspectiva que tenían al inicio del estudio, dado que el hecho de que la aplicación UNREAL CNSGL haya sido instalada en cada uno de los Smartphone empodera a los alumnos de tal manera que no necesitan contemplar el aprendizaje de una lengua como el simple hecho de ser aceptados, sino de construir conocimiento para la vida.

En segundo lugar, con respecto a las preguntas 10, 11, 12 y 13, se evidenció lo siguiente: los estudiantes son conscientes del valor de la lengua extranjera, pues se considera un elemento importante para la vida. Asimismo, el 80% piensa que su desempeño académico depende de su esfuerzo, lo cual es evidenciado por Zimmerman y Cleary (2009) como el protagonismo que tienen los alumnos en su proceso de aprendizaje, y cómo al empoderarse del mismo, logran mayor éxito académico. En concordancia con este resultado, el 70% considera que la adquisición de conocimientos es vital en su vida académica y que ésta se puede realizar en diversos espacios extra clase.

En tercer lugar, tomando como referencia las preguntas número 14, 15, 16 y 17, se puede vislumbrar que el 60% de la muestra considera con logra comprender todos los contenidos sin necesidad de recurrir a otras personas, pero no desconocen la importancia de recurrir a alguna en caso de que sea necesario; posteriormente, el 80% de los educandos accedieron a la aplicación móvil motivados por un interés genuino potenciado por la misma. Asimismo, el 100% respondió que se siente feliz cuando logra la consecución de una meta propuesta. En síntesis, el 100% consideró que su nivel de proactividad se vio mejorado gracias al uso de la aplicación UNREAL CNSLG.

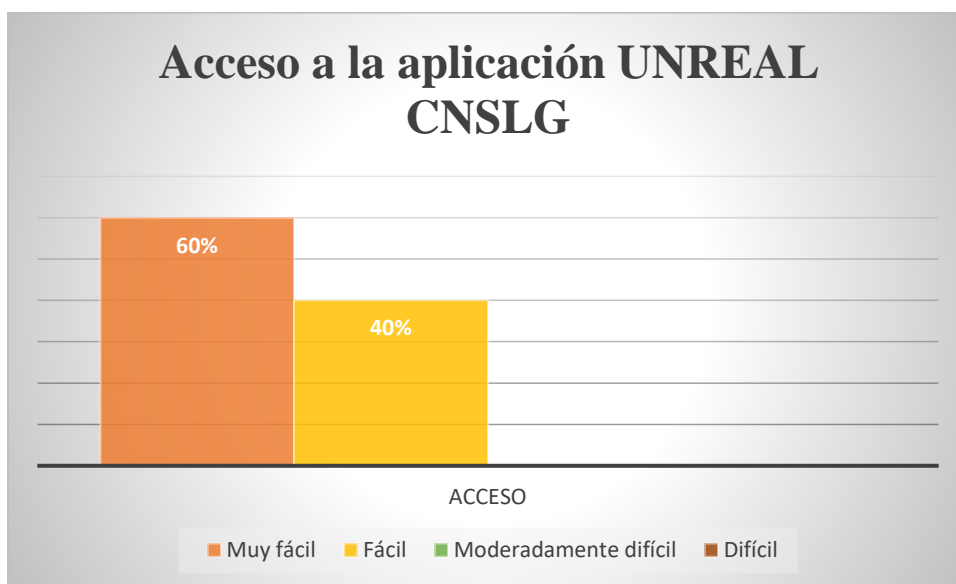
Finalmente, el uso de la aplicación UNREAL CNSLG, permitió que los educandos fueran más proactivos y conscientes de la importancia de aprender temáticas nuevas que integren el quehacer diario de los docentes con las nuevas tecnologías de la información, pues ello sirve de complemento a los conceptos trabajados en el aula de clase. Este hecho, permite que los educandos requieran aplicaciones como la usada para explicar el segundo condicional, con el

ánimo de dinamizar su proceso educativo, no sólo en el área de inglés, sino en las demás asignaturas.

Ahora bien, en cuanto a la segunda parte del cuestionario de autorregulación, se indagó por aspectos propios de la aplicación UNREAL CNSLG, los resultados se presentarán a continuación:

- **Acceso a la aplicación**

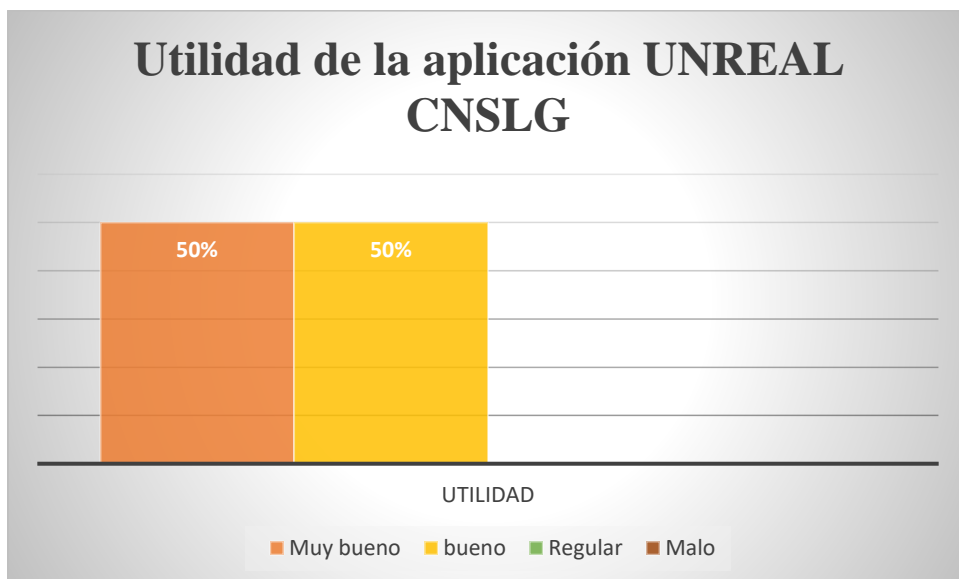
Figura 5, gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- acceso a la aplicación



El 100% de los educandos considera que la aplicación UNREAL CNSLG, es de fácil acceso, lo cual evidencia que al ser factible, empodera al estudiante frente al uso de las TIC, como una competencia para la vida, y lo motiva al comprender el funcionamiento de la misma, sin requerir ayuda de las docentes.

- **Utilidad**

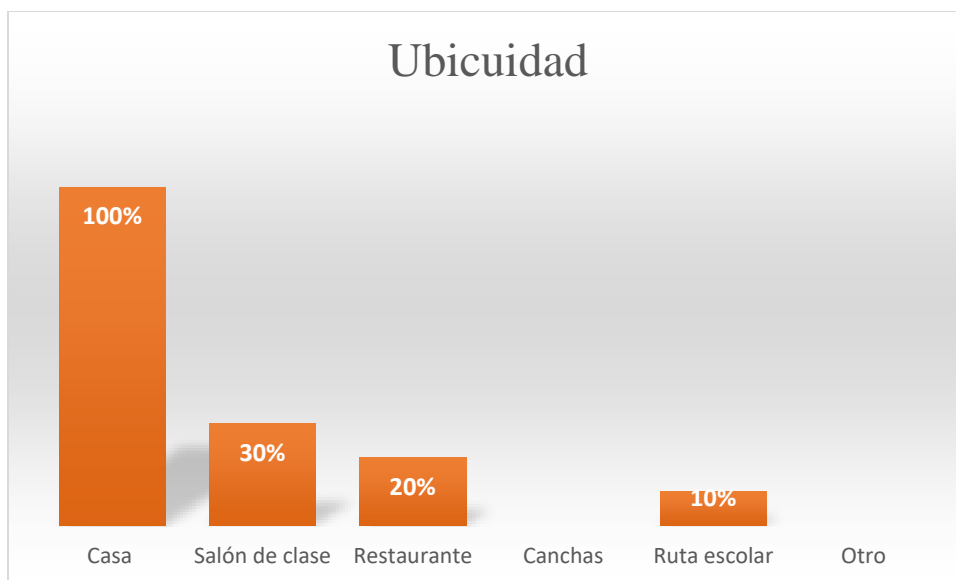
Figura 6, gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- utilidad de la aplicación



Las herramientas basadas en el modelo de enseñanza asistida por dispositivos móviles, facilitan el acceso a las mismas obedeciendo al principio de ubicuidad, lo cual es identificado por el alumno como un mayor número de oportunidades para aprender, es decir; es más útil en la medida de que puede acceder a ella en cualquier momento y a cualquier hora (learning everything anywhere at any time).

- **Lugares en los que se usó la app con mayor frecuencia**

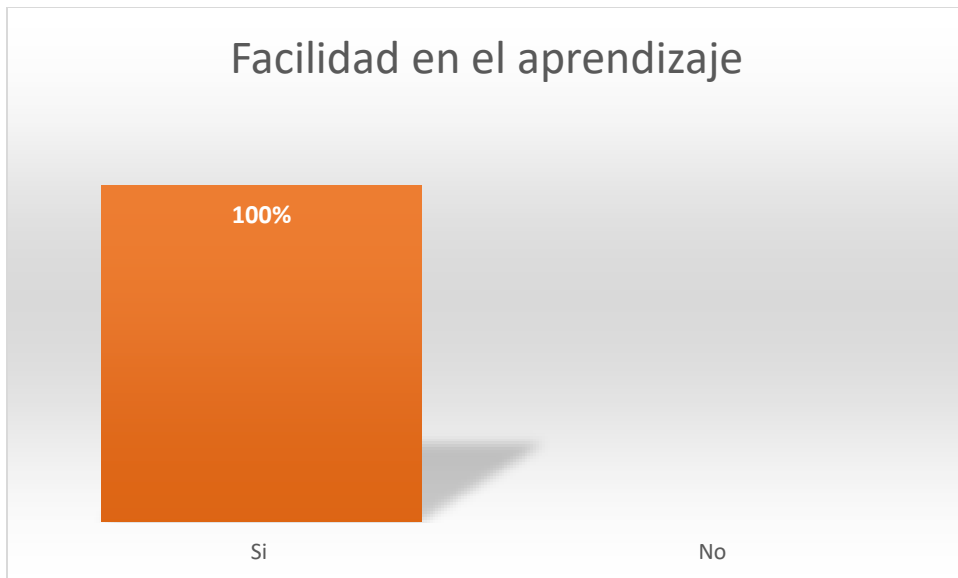
Figura 7, gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- ubicuidad



Es innegable que para usar la aplicación UNREAL CNSLG, se hiciera necesario contar con un paquete de datos móviles, sin embargo tres de los encuestados decidió hacer uso de los mismos y trabajar con la app desde distintos lugares como la ruta escolar (aprovechando el trayecto a casa) o el restaurante (mientras esperan el almuerzo en la fila). En suma, aunque el salón de clase pareciera ser un remanente de la enseñanza tradicional, los estudiantes manifiestan que usaron la app en cambios de clase para aprovechar el tiempo. Finalmente, el lugar más mencionado fue su casa, pues en ella cuentan con conexión a Wi-Fi y un mayor tiempo para desarrollar las actividades propuestas.

- **Facilitador de aprendizaje**

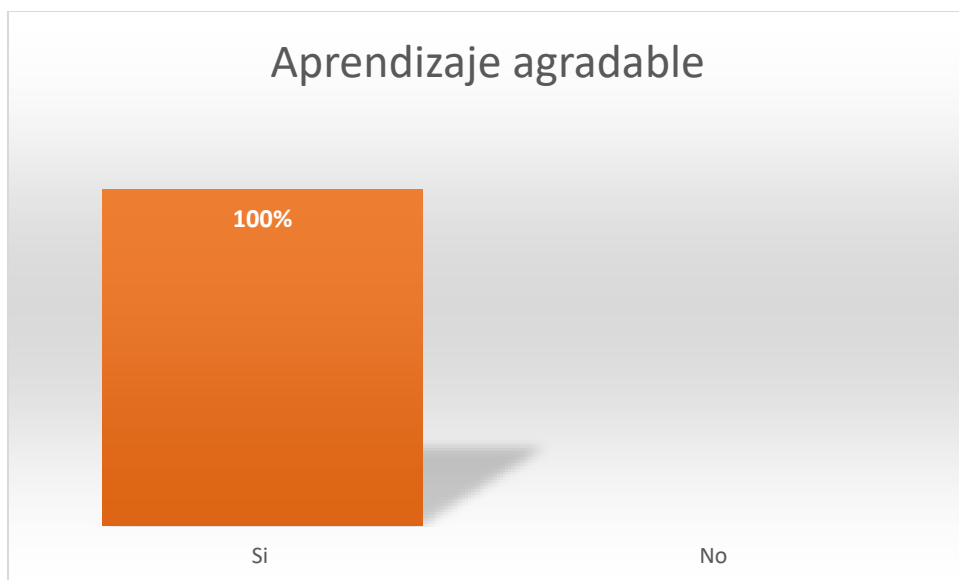
Figura 8, gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- facilitador de aprendizaje



Por unanimidad en las respuestas, se determina que facilitó el aprendizaje del segundo condicional, esto también se verá en los resultados del cuestionario de medición final (*ver anexo 5.2*), pues no sólo fue una percepción de los educandos, sino un hecho demostrable que los llenó de júbilo y motivación a proponer herramientas de este estilo para que fueran trabajadas en otras asignaturas.

- **Aprendizaje agradable**

Figura 9, gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- aprendizaje agradable



Al ser una aplicación única en su género, pues cuenta con el avatar del patrono de la institución, se muestra como una alternativa a la enseñanza directa de contenidos por parte del docente. Ésta, a su vez motivó a los estudiantes a tal punto que realizaron competencias entre ellos en la interfaz del botón número 5 para comprobar entre ellos que habían comprendido la temática perfectamente. (*Ver anexo 7.2*)

- **Recursos**

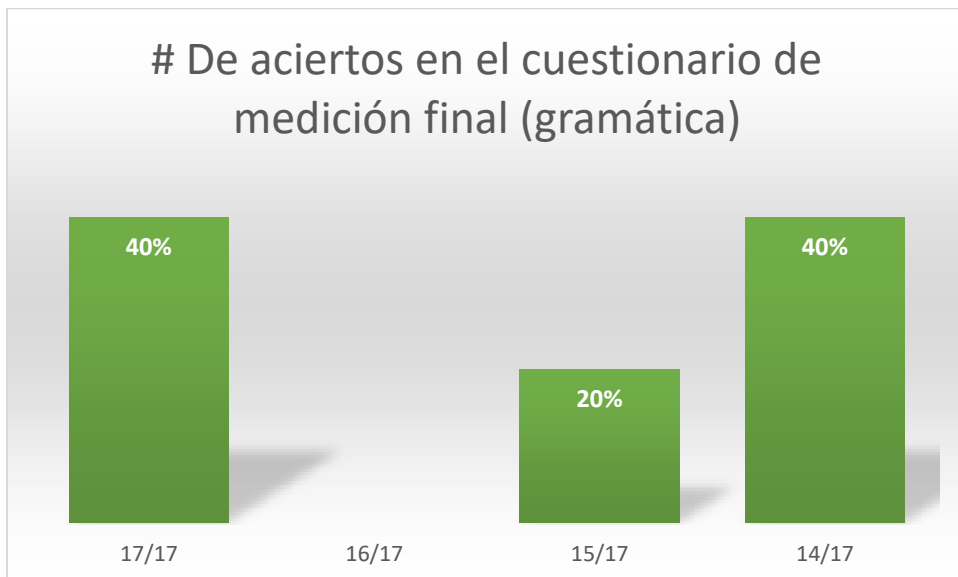
Figura 10, gráfico análisis del cuestionario de autorregulación- recursos



El 90% de los encuestados mencionó los videos como el recurso más atrayente. Esto en coherencia con la encuesta diagnóstica, ya que para el diseño de la aplicación se tuvo en cuenta dichos resultados.

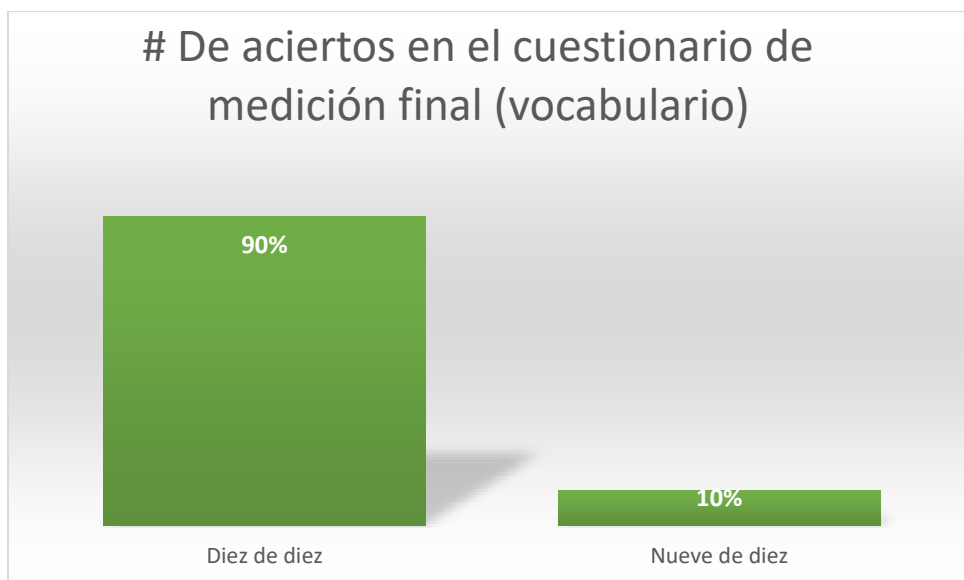
9.1.6 Análisis del cuestionario de medición final

Figura 11, número de aciertos en el cuestionario de medición final (gramática)



En cuanto a la prueba de vocabulario realizada a la muestra, se puede evidenciar que el 40% de los evaluados obtuvo el 100% de las respuestas correctas. Dicha mejoría se dio gracias a la aplicación UNREAL CNSLG, ya que los educandos no tuvieron acceso a otras herramientas fuera de la provista. En suma, el 60% restante se ubicó entre 15 y 14 respuestas correctas, es decir; que obtuvieron el 88% y el 82% de acierto.

Figura 12, número de aciertos en el cuestionario de medición final (vocabulario)



Este resultado es bastante gratificante porque muestra que el 90% de los estudiantes participantes en el estudio obtuvo un resultado sobresaliente en el cuestionario de medición final en los ítems de vocabulario. De igual forma, sólo el 10% logró obtener el 90% del cuestionario aprobado, lo cual es muy positivo, pues como se verá en la triangulación, si hubo cambios frente a los resultados obtenidos en el *cuestionario de medición inicial*.

9.1.7 Análisis de la entrevista

La categorización se realiza en tres dimensiones, teniendo en cuenta los tres aspectos de nuestra pregunta de investigación; la autorregulación mediada por el m-learning para el aprendizaje del segundo condicional

Tabla 7
Matriz de categorización de la entrevista

AUTOREGULACIÓN	M-LEARNING – APLICACIÓN	LOGRO DEL APRENDIZAJE SEGUNDO CONDICIONAL
<ul style="list-style-type: none"> • me incentivó • lo hice de corrido todo • tú podías volver a repararlo • uno lo vuelve a hacer y lo vuelve a hacer • a uno lo felicitan cada vez que uno hace algo bien • uno lo motiva seguir. • dan ganas de seguir avanzando • avanzando en inglés • felicidad. • engancha a uno, • muy interesante • otro ratico más y ahí seguía • Analizar • empecé a practicar • cuadrar sus tiempos • ir aprendiendo independiente. • Divierte • una aplicación bien hecha como la que presentaron si ayuda a la autonomía de una persona. • aprender por su propia cuenta. • satisfactorio • siempre que tenía un tiempo libre la usada • tomarme un tiempo primero 	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeos (5) • Didáctico (2) • buena dinámica • sencillo • bien la señalización • Muy fácil manejarlo. • Todo se entiende • bien formulada • bien explicado • diseño de la página • clara • mejor aprender por medio de la aplicación. • video era tan entendible • no era tan aburrido • muy creativa (4) • nada aburrido • buena estrategia • lo engancha a uno • uno no se cansa de esa aplicación. • era fácil de manipular • método que atrae a las personas jóvenes • nos llama más la atención la tecnología • buen método para aprender • fácil de utilizarla (2) • buena estrategia • me gustaron fueron como los colores • Sólo con la aplicación • un método diferente 	<ul style="list-style-type: none"> • se aprende mejor (2) • no sea tan aburrido • aplicar en nuestra vida cotidiana (4) • mejor futuro • seguimos como las instrucciones del • lo entendía súper fácil con la aplicación. (2) • sirvió mucho. • poner en práctica • matemáticas • cumplir tus metas • ayuda muchísimo para un futuro. • los aprende • Entendimos • tema entendido en inglés.

<ul style="list-style-type: none"> • analizarla • la hacía por partes cuando tenía tiempo. • si la utilice varias veces • en vez de chatear veía la aplicación • me provocaba seguir practicando • aprendizaje diferente • motiva a seguir • en base a lo que nosotros nos interesa • está de moda • motivación • estudiar en clase que no lo entendiste • el resto entendió pero tú no • nos ayuda a hacerlo para, para nosotros • compartimos el tiempo juntas • me motivo muchísimo • ¡tú ganaste! • sí puedo esto entonces también puedo lo otro • estábamos retando como a nosotras mismas • competencia por así decirlo entre nosotras. • ambiente súper chévere (en relación al lugar en donde usaron la aplicación) • reconstruir el tema • no te están calificando • entonces es como Por ti • no es nada agotador • te da la motivación de seguir • es algo contigo mismo 		
---	--	--

A partir de la anterior categorización, se puede deducir que, los estudiantes pudieron comprender implícitamente las tres dimensiones de la pregunta de investigación. Por una parte; con la autorregulación, los estudiantes demostraron un interés genuino en la aplicación puesto que en ningún momento se les manifestó que el ingresar a la aplicación tendría una calificación o afectaría sus notas. El ingreso a la aplicación se dio por iniciativa propia, incluso en algunos casos argumentaron una sana competencia con sus compañeros. A su vez, ellos manipularon el tiempo de acuerdo al interés que les generaba la aplicación, por tal razón expusieron que entraban de vez cuando y no les generaba aburrimiento alguno, al contrario querían seguir y seguir hasta completar todos los niveles, se expresaron con palabras como autonomía e independencia, lo cual brinda una buena lectura de la dimensión de autorregulación.

En referencia a la aplicación en sí, se lograron comentarios positivos. Para los estudiantes la aplicación fue bastante clara, sencilla, fácil de utilizar, creativa y bien diseñada. Manifestaron que fue una buena estrategia que los enganchó de inmediato y que se vincularon con metodologías actuales y que están “de moda”. Asimismo, el hecho de que la aplicación tuviera videos fue motivante y permitió que estuvieran a gusto con la misma. Por otra parte, en el logro del aprendizaje, se evidencia que los estudiantes tuvieron la posibilidad de entender la temática presentada de una manera más fácil y teniendo en cuenta sus intereses. Manifestaron que el tema si es pertinente y aplicable a su vida cotidiana; que les aporta no sólo a su futuro, sino al cumplimiento de sus metas como estudiantes. A su vez sugirieron que este tipo de aplicaciones pueden ser pertinentes en otras materias; como las matemáticas.

Finalmente, se puede afirmar que la implementación del OVA, fue exitosa, puesto que la herramienta llenó las expectativas de los estudiantes en cuanto a diseño y contenidos, se logró que la utilizaran de manera autónoma y con independencia sin la necesidad de forzarlos por medio de calificaciones o evaluaciones formales; finalmente se pudieron comprobar que lograron comprender la temática propuesta.

9.2 Triangulación de la información

La triangulación de la información recolectada a través de los instrumentos anteriormente descritos, a la luz de las fases de la autorregulación de Zimmerman, aprendizaje mediado por dispositivos móviles, y la apropiación del segundo condicional en conjunto con el vocabulario de la vida escolar, se presenta a continuación:

La recolección de los datos fue realizada durante 6 sesiones de una hora y media, tomando como referencia el modelo de autorregulación, el cual consta de tres etapas, planeación, monitoreo y control, y autorreflexión. De acuerdo con la naturaleza de los instrumentos, se hace necesario organizar la información. las siguientes categorías para clasificar los hallazgos encontrados teniendo en cuenta el modelo de autorregulación, el uso del aprendizaje mediado por dispositivos móviles y la apropiación de la temática lingüística.

En ese orden de ideas, en la fase de planeación se abordaron las categorías de: metas y objetivos de aprendizaje (masterización y desempeño); autoeficacia y percepción de competencia; planeación estratégica; valores de la tarea (utilidad, interés y logro). En la fase de ejecución y monitoreo: uso de estrategias cognitivas, retraso en la competencia y persistencia, autocontrol, y autoobservación y metacognición. Finalmente, en la etapa de autorreflexión: autojuicio, autorreacción, y autosatisfacción.

Para concluir, se hicieron conexiones entre los hallazgos y la literatura consultada para este estudio

9.2.1 Fase de planeación

Cada educando propuso una meta personal frente al aprendizaje del segundo condicional de la lengua inglesa, así algunas de ellas fueron: “aprender el segundo condicional y el vocabulario de la vida de la escuela sólo con la ayuda de la aplicación UNREAL CNSLG”; “divertirse y aprender al mismo tiempo el segundo condicional y el vocabulario de la vida de la escuela”; “lograr el nivel máximo de conocimiento sobre el segundo condicional y el vocabulario de la vida en la escuela, a través de la aplicación UNREAL CNSLG”, como se evidenció en el formato de encuesta diagnóstica y en el formato de observaciones de anotación directa. (ver anexo 2). Estos hallazgos son coherentes con lo concluido por Hall (2012) citado por Bayardo *et al.* (2014), en su estudio sobre cómo enseñar a los estudiantes a establecer metas de manera inteligente: “Goals can offer observable and measurable results to be achieved within a specific time frame. He also suggested that goals can allow everyone in an organization to clearly understand the direction of that organization” (p.16)

Asimismo, el objetivo fue lograr que los estudiantes tuvieran una meta establecida, para el aprendizaje de la temática, pero que ésta no fuera impuesta, sino direccionada por ellos mismos, de esta manera comprendieron que son ellos los gestores y directores de su propio aprendizaje. En suma, los mensajes presentados en el OVA (ver anexo 10) como: “do you think that you are able to achieve the goal?” Suscitaron la reflexión de los educandos frente al establecimiento de las metas. Finalmente, como plantea Shunk (1990): “when learners set their own goals, they can recognize their learning progress (...) learners’ self-satisfaction leads to increase self-efficacy”. (p.16) los educandos, efectivamente, lograron un nivel de satisfacción elevado frente a la aplicación y al desempeño que se habían propuesto tener, ya que como se

observó en el cuestionario de medición final que hubo una mejoría significativa no sólo a nivel conceptual, sino que, además, lograron motivarse para seguir aprendiendo la lengua extranjera.

9.2.2 Fase de ejecución y monitoreo

Durante el proceso de ejecución se logró identificar el desempeño que tuvo cada uno de los estudiantes sin que ellos lo notaran, puesto que algunas actividades enviaban formularios de google al correo de las investigadoras y de esta manera se logró observar que efectivamente ingresaron a la aplicación, realizaron las actividades y planificaron el tiempo de manera efectiva, así mismo durante las entrevistas manifestaron expresiones como “dan ganas de seguir avanzando y si puedo con esto podré con lo otro”; al igual que “estábamos retándonos como a nosotras mismas” (ver anexo 3.1), esto lo que indica es el concepto de persistencia según (Zimmerman, 2011). Por otra parte el concepto de autocontrol se muestra en expresiones relacionadas en la entrevista como “otro ratito más y luego si seguía, “lo hice de corrido”. Lo que se puede vislumbrar es que los estudiantes fueron autónomos en el uso de la herramienta y lograron un auto-monitoreo de la tarea. Adicionalmente, en cuanto al concepto de autoinstrucción, se observó que: el 70% considera que está seguro de que comprende los contenidos de la clase de inglés por sus propios medios. En ese orden de ideas, a medida que el educando va observando su progreso, crece su nivel de confianza, tal y como lo concluyeron Bayardo *et al.* (2014) en su estudio.

Esto se encuentra directamente relacionado con lo expresado en la entrevista, dado que manifestaron que la herramienta UNREAL CNSLG, sirvió como gestora de conocimiento sin

necesidad de contar con el apoyo de las docentes, a pesar de que eran conscientes de que este estaba presto a ser usado en cuanto lo necesitaran. En coherencia con lo anterior, Galindo (2014), también concluye que: “Students monitored their process continuously in order to make decisions on the best ways to work and achieve their goal”(p.99) lo cual significa que son capaces de direccionar su aprendizaje como parte del proceso educativo.

Adicional a ello, el 80% consideró que el uso de la aplicación UNREAL CNSLG, no fue impuesto, al contrario, observaron el objeto virtual de aprendizaje como un elemento motivacional que suscitó un proceso más ameno y divertido. Este hecho, también se evidenció en el valor de la tarea, en este caso de la aplicación, pues al otorgársele un valor de utilidad, sintieron que no estaban perdiendo el tiempo, y al navegar de interfaz en interfaz, iban descubriendo que les agradaba más y obtenían mejores resultados, es decir la consecución de la meta principal, la cual consistía en aprender el segundo condicional y el vocabulario controlado de la escuela. Y en ese orden de ideas, *masterizar* dicho aprendizaje.

Finalmente, el OVA presentaba mensajes relacionados con esta fase en los botones se encuentran en los botones 2, 3 y 4 respectivamente, a manera de preguntas con respuestas motivadoras que felicitan y enriquecen el proceso de los educandos, tal como se evidencia en la entrevista con apreciaciones como: “lo felicitan a uno”; “me incentivo”, etc.

9.2.3 Fase de autorreflexión

La fase de autorreflexión se logró evidenciar durante la aplicación de los instrumentos de

recolección de datos, especialmente en los cuestionarios de autorregulación, de medición final y la entrevista; en cuanto al concepto de autojuicio se atribuyó el éxito del aprendizaje al esfuerzo realizado, el cual fue dado por la autoevaluación del desempeño basada en la meta de aprendizaje inicial, Bandura (1986) de uno a diez, siendo 8 la respuesta recurrente (*ver anexo 3.1*). En cuanto al concepto de auto-reacción se logró identificar que contrario a lo que la teoría muestra, los estudiantes que utilizaron la herramienta de aprendizaje UNREAL CNSLG no tuvieron sentimiento de fracaso, al contrario en coherencia con el concepto de autosatisfacción, experimentaron un nivel de complacencia elevado con respecto a su desempeño. Esto se puede evidenciar en expresiones como "me motivo muchísimo" a uno lo felicitan cada vez que uno hace algo bien, siento felicidad, me incentivo, se aprende de una manera divertida, la aplicación es muy colorida y es muy interesante".

Finalmente, en el OVA, se identificó esta última fase de la autorregulación, en el botón 5, puesto que, al ser la culminación del desarrollo de la autorregulación, permite que los educandos mediante el nombre del botón, sean invitados a autoevaluar su desempeño y la adquisición de las temáticas propias de la disciplina. Es así como es posible afirmar que, un estudio con resultados similares, fue el presentado por Galindo (2014), ya que se encontró que: "In the evaluation stage, students made reflections about their outcomes and had the capacity to recognize their weaknesses and strengths. Furthermore, they appreciated in this system a means of improving not only their English learning process, but also other aspects of their lives" (p.99)

9.2.4 M-learning

El estudio sobre ambiente E-learning para la solución de problemas (2014) en el cual se utiliza un pre y post test brindó una guía sobre los lineamientos a seguir, por lo tanto para esta investigación no se realizó grupo control, pero sí se logró establecer un cuestionario de

diagnóstico, uno de medición inicial, uno de medición final, y uno de autorregulación que apoyarían para el análisis en términos de la temática, y sobre los intereses personales para el desarrollo de la aplicación, por ende, es así como el cuestionario diagnóstico brindó los lineamientos sobre cómo desarrollar la aplicación, teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes y sobre cuáles serían los aspectos que considerarían de mayor relevancia al momento de usar la aplicación. Posteriormente se utilizaría el cuestionario de medición inicial que brindó información pertinente a los conocimientos que tenían los estudiantes, el cuestionario de autorregulación permitió indagar más sobre que tanto se tendría que robustecer el concepto de autorregulación. Como bien se relacionó al inicio del estudio, el colegio Nuevo San Luis Gonzaga se basa en la instrucción directa y por lo tanto el concepto de autorregulación se convierte en un tema de innovación para los estudiantes.

Por otro lado, el aprendizaje móvil se presenta como una alternativa que dinamiza los procesos en el aula, dándole mayor protagonismo al estudiante y empoderándolo de su proceso. En ese orden de ideas, a partir de los resultados obtenidos mediante los cuestionarios de medición inicial y final, se observó que hubo un cambio significativo, tal y como lo expresaban Mosavi y Nezarat (2012), ya que la enseñanza de vocabulario se hace más sencilla por medio de actividades llamativas, y aplicadas al contexto, como se hizo con el video *school life*, este hecho permitió que los educandos se identificaran y relacionaran el vocabulario aprendido con la vida cotidiana.

Finalmente, gracias al aprendizaje ubicuo, se logró que los educandos tuvieran acceso a la aplicación en diversos escenarios como se observa en el cuestionario de autorregulación y en la entrevista. Demostrando que es importante desarraigar el conocimiento de los salones de clase y dinamizar la labor educativa de los docentes frente a las nuevas tecnologías. Lo anteriormente

expuesto, también fue concluido por Estrada (2014), dado que, en su estudio, presenta la importancia de abordar nuevas formas de comunicación mediadas por el paradigma constructivista, a manera de reflexión en el aula.

10. Conclusiones

El uso de la enseñanza asistida por dispositivos móviles para potenciar la autorregulación, según el modelo propuesto por Zimmerman, para lograr el aprendizaje del segundo condicional en el marco de vocabulario controlado, tuvo gran incidencia en el desarrollo académico de los educandos, pues logró que sus resultados mejoraran considerablemente con respecto al estado inicial descrito en el cuestionario de medición inicial. Lo que hace que este estudio sea genuino es el hecho de que los estudiantes fueron expuestos 100% a la aplicación UNREAL CNSLG, y no tuvieron ningún tipo de enseñanza directa por parte de las investigadoras.

Los logros anteriormente descritos, se obtuvieron gracias al esfuerzo, persistencia y autocontrol de los participantes en la investigación, convirtiéndolos en aprendices proactivos y protagonistas de su propio aprendizaje, los cuales decidieron que sus casas eran el segundo entorno más apropiado para adquirir conocimientos nuevos. En conclusión, al ser conscientes de la importancia de la lengua inglesa para su futuro, se fijan como meta a largo plazo, la adquisición de una segunda lengua, como un reto de por vida. Según Zimmermann y Cleary (2009), existen dos tipos de orientaciones que fundamentan las metas, a saber masterización y desempeño, no obstante, se observa que la masterización del tema tanto gramatical como de vocabulario, fue considerado por los alumnos como una preocupación por aprender y no por

obtener una nota, ya que el uso de la aplicación UREAL CNSLG, se presentó sólo como un reto con valoración formativa, es decir; con el ánimo de ayudar en su proceso de aprendizaje.

En primer lugar, la aplicación UNREAL CNSLG, se muestra como una herramienta versátil que suscita en los estudiantes el interés por aprender y divertirse al mismo tiempo. Así pues, lograron cumplir con las metas propuestas en la fase de planeación, pues aunque manifestaron que usaban el Smartphone con propósitos educativos (tal como se observó en la encuesta diagnóstica), desconocían el hecho de que en clase pudiera motivarlos a tal punto de que quisieran la implementación de estrategias como ésta, en otras asignaturas. De igual forma, potenciaron su sentido de eficacia (autoeficacia), ya que como se evidenció en la entrevista, fueron capaces de seleccionar estrategias que fueran más efectivas, tales como: repaso, práctica continua, distribución del tiempo, etc). Para finalizar con esta fase, se determinó que el valor del uso de la aplicación UNREAL CNSLG, como tarea, fue de utilidad, pues en una relación costo-beneficio, cada que usaban la aplicación, más les gustaba y permitía adquirir nuevo conocimiento.

En segundo lugar, en cuanto a la fase de monitoreo y control, la persistencia y el autocontrol, fueron fichas claves en el desarrollo de la aplicación, dado que la curiosidad que sentían, al desconocer todos los componentes de la misma, sirvió como detonador para su uso. Asimismo, aunque sólo el 50% de la muestra se evaluó constantemente, resaltaron la importancia de ésta en el aprendizaje, dado que para poder pasar de una interfaz a otra, debían *autoobservar* si había quedado clara la temática del botón a trabajar para poder avanzar.

En tercer lugar, con relación a la última fase de la autorregulación, la autorreflexión. Mediante autojuicios, determinaron que el logro del aprendizaje del segundo condicional en el

contexto de vocabulario controlado, se atribuyó a su esfuerzo, el cual, de acuerdo con Bandura (1986) es la idea de que lo harán mejor la próxima vez. Finalmente, experimentaron un sentimiento de autosatisfacción al conocer los resultados de sus cuestionarios de medición final y las actividades enviadas en el botón número 5 "Show what you know", mediante un cuestionario de Google, captado por las investigadoras, ya que al observar una mejoría, su motivación por aprender se potenció, siendo ésta una de las estrategias afectivas propuesta por Oxford (2011).

Ahora bien, en cuanto a la implementación del M-learning, se puede concluir que permitió a los educandos tener un ambiente de aprendizaje más personalizado, ya que podían acceder a éste cuando ellos dispusieran, tal como fue propuesto por Naitsmith et al. (2004). Asimismo, gracias a su costo (un poco más bajo que los computadores portátiles) y a su portabilidad, los Smartphone, se han convertido en herramientas dispuestas para el aprendizaje ubicuo (learning everything everywhere at any time), es decir; que el educando aprovecha cualquier espacio para aprender servido por una conexión a internet, la cual puede ser Wi-fi o paquete de datos móviles. En conclusión, uno de los elementos más positivos de la aplicación UNREAL CNSLG, fue que al ser desarrollada en Adobe Muse, se convirtió en un elemento multiplataforma, el cual aunque se instalaba en los dispositivos Android (mediante la obtención de la APK, generada del sitio web: <http://web2apk.com/>, posteriormente instalada en los Smartphone de los educandos), también pudo ser trabajado por los usuarios IOS, dado que se generó como una webapp.

Finalmente, al evaluar la incidencia del modelo de autorregulación mediado por el M-learning para el logro del aprendizaje del segundo condicional en el marco de vocabulario controlado, se puede decir que: frente al estado inicial de los educandos, los cuales fueron

evaluados mediante el cuestionario de medición inicial obteniendo resultados del 80% de la muestra ubicada en el 100% de respuestas correctas en el ítem de vocabulario, frente al 10% de la misma con resultado del 90% de efectividad en el ítem de gramática, luego de la intervención realizada con la aplicación UNREAL CNSLG, se observó que estos resultados mejoraron considerablemente, lo cual fue evaluado con el cuestionario de medición final, siendo los resultados: 40% de los educandos se ubicaron el 100% de efectividad; y el 60% restante se ubicó entre el 88 y 82%; frente al ítem de vocabulario, se encontró que el 90% de la muestra se ubicó en el 100% de efectividad y el 10% restante en el 90%, lo cual indica que sí se obtuvieron mejores resultados luego del uso de la aplicación móvil. Cabe resaltar que, estos hallazgos se complementaron con las impresiones positivas de los educandos frente al diseño, uso e implementación de la aplicación como una herramienta versátil que promueve la sana competencia y el buen uso del tiempo libre

11. Recomendaciones

El modelo pedagógico imperante en el Colegio Nuevo San Luis Gonzaga, es de corte constructivista. Sin embargo, el uso de textos y plataformas de Cambridge y Santillana limita la creatividad de los profesores en cuanto al diseño de material auténtico. Es así como, los estudiantes proponen que se deben implementar más aplicaciones como UNREAL CNSLG, en las demás asignaturas para potenciar las habilidades del siglo XXI

Es innegable que el uso de TIC, es necesario en el aula de clase, pero se hace

imprescindible que las herramientas usadas sean complemento de los materiales existentes. Así pues, el aprendizaje mediado por dispositivos móviles garantiza una mayor cobertura de temáticas, gracias a su versatilidad y ubicuidad.

Finalmente, en cuanto al diseño e implementación de la aplicación UREAL CNSLG, se recomienda que se desarrolle una versión offline, la cual permitirá al educando tener mayor acceso a la información en lugares donde no se cuente con conexión a internet.

12. Diagrama Gantt (cronograma)

Id	Modo de tarea	Nombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin	2016																	
						ago	sep	tri 4, 2016			tri 1, 2017			tri 2, 2017			tri 3, 2017						
						ago	sep	oct	nov	dic	ene	feb	mar	abr	may	jun	jul	ago	sep				
1	➔	Diseño e implementación de encuesta diagnóstica	7 días	mar 8/16/16	mié 8/24/16	█																	
2	➔	Análisis de datos recolectados	15 días	jue 8/25/16	mié 9/14/16	█	█																
3	➔	Planteamiento del problema	15 días	jue 9/15/16	mié 10/5/16		█	█															
4	➔	Búsqueda de antecedentes	30 días	jue 10/6/16	mié 11/16/16			█	█	█													
5	➔	Construcción del marco teórico	70 días	jue 11/17/16	mié 2/22/17				█	█	█	█	█										
6	➔	Diseño de la aplicación educativa	30 días	mar 11/15/16	lun 12/26/16				█	█	█												
7	➔	Desarrollo de la aplicación	90 días	jue 1/12/17	mié 5/17/17						█	█	█	█	█	█							
8	➔	Implementación del cuestionario de medición inicial	1 día	vie 5/19/17	vie 5/19/17														█				
9	➔	Socialización e instalación de la aplicación	1 día	jue 5/25/17	jue 5/25/17														█				
10	➔	Implementación de la aplicación	15 días	jue 5/25/17	mié 6/14/17														█	█			
11	➔	Entrevistas	1 día	jue 6/15/17	jue 6/15/17														█				
12	➔	Implementación del cuestionario de autorregulación	1 día	vie 6/16/17	vie 6/16/17														█				
13	➔	Implementación del cuestionario de medición final	1 día	vie 6/16/17	vie 6/16/17														█				
14	➔	Sistematización de la información	20 días	lun 6/19/17	vie 7/14/17														█	█			
15	➔	Triangulación de la información	7 días	lun 7/17/17	mar 7/25/17														█				
16	➔	Elaboración de conclusiones y recomendaciones	7 días	mié 7/26/17	jue 8/3/17														█	█			

13. Referencias

Arévalo, C. (2013). El Papel de La metacognición en el proceso de solución de problemas. octubre 01 2016, de Universidad autónoma de aguas calientes Sitio web:

https://www.redclara.net/news/DV/DV_IGUAL2/Carlos_Arevalo_DVIGUAL.pdf

Bandura, A. (1997) Self-Efficacy: The Exercise of Control. New York: W.H. Freeman.

Bandura, A. (1991). Self-Regulation of Motivation through Anticipatory and Self-Reactive Mechanisms. Septiembre 20, 2016, de Universidad de Nebraska Sitio web: <https://www.uky.edu/~eushe2/Bandura/Bandura1991Nebraska>

Bayardo, L. Castrillón L y Jaramillo, L. (2014). Teaching learners to set Smart goals to increase their self-efficacy. Tesis de Maestría. Departamento de Lenguas y Culturas extranjeras. Universidad de la Sabana. Recuperado de: <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/8239/Jaramillo%20Lina.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Braga, J., Campbell, L., Gunter., G. Racilan., M y Souza, V. (2016). Language learning apps or games: an investigation utilizing the RETAIN model. RBLA, Belo Horizonte, v.16, n. 2, p. 209-235. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/rbla/v16n2/1984-6398-rbla-1984-639820168543.pdf>

Chaparro, R., Flores, C., Gordillo, D., Jaramillo, V. y Solarte, A. (2015). La autorregulación como estrategia en el desarrollo personal y académico de los estudiantes de grado octavo en cuatro colegios distritales de Bogotá. Tesis de

Maestría. Facultad de Educación. Universidad de la Sabana. Recuperado de:

<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/23032/Reinaldo%20Chaparro%20P%C3%A9rez%20%28tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Claire O'Malley, Giasemi Vavoula, Jp Glew, Josie Taylor, Mike Sharples, et al..

Guidelines for learning/teaching/tutoring in a mobile environment. Public deliverable from the MOBILearn project (D.4.1). 2005.

Estrada, E. (2014). Factores que contribuyen y dificultan el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje mediada por dispositivos móviles en instituciones de educación superior en Colombia. Centro de Tecnologías para la Academia. Universidad de la Sabana. Recuperado de:

<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/11596/Erika%20Juiliana%20Estrada%20Villa%20%28tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Galindo, C. (2014). Developing self-regulated learning with eleventh grade students.

Departamento de Lenguas. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de:

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/handle/123456789/722/TOL-16711.pdf?sequence=1>

García, M y Vásquez, E. (2013) La universidad ante el reto de del aprendizaje ubicuo

con dispositivos móviles. EDETANIA 44, P. 33-45. Recuperado de:

file:///C:/Users/caroljulieth/Downloads/Dialnet-

LaUniversidadAnteElRetoDelAprendizajeUbicuoConDisp-4596125.pdf

Ley General de educación. Santafé de Bogotá. 1994 [www.minedu.gov.co/...article-](http://www.minedu.gov.co/...article-85906.html)

[85906.html](http://www.minedu.gov.co/...article-85906.html).

López Vargas, Omar, Hederich-Martínez, Christian, & Camargo Uribe, Ángela. (2012).

LOGRO EN MATEMÁTICAS, AUTORREGULACIÓN DEL APRENDIZAJE Y ESTILO COGNITIVO. *Suma Psicológica*, 19(2), 39-50.

Retrieved May 15, 2017, from

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-43812012000200003&lng=en&tlng=es.

Mateos, M. (2001). *Metacognición y educación*. Buenos Aires: Aique.

Ministerio de Educación Nacional. *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés*. 2006

Ministerio de Educación Nacional. *Lineamientos Curriculares para Idiomas Extranjeros*. 1999

Ministerio de Educación Nacional. *Programa Nacional de inglés 2015-2025*. 2014

MOBIlearn., (2003) "Guidelines for learning/teaching/tutoring in a mobile environment". MOBIlearn. October 2003. p. 6. Recuperado el 15 de mayo de 2017

Naismith. L, Lonsdale. P, Vavoula. G & Sharples. M. (2004). Literature review inmobile technologies and learning. Mayo 22, 2016, de Futurelab Sitio web:

<http://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL15/FUTL15.pdf>

Nocito, G. (2013). *Autorregulación del aprendizaje de los alumnos de grado. Estudio de caso*. Tesis Doctoral. Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación.

Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de:

<http://eprints.ucm.es/24036/1/T35049.pdf>

Oxford, R. (2011). Teaching and researching language learning strategies. New Jersey, US: Longman.

Oxford, R. L. (1990). Language learning strategies: What every teacher should know. Boston, MA: Heinle.

Poveda, D. (2014). Activación de juicios de autorregulación de la memoria en un ambiente e-learning para la solución de problemas de plano geográfico y vectores. Tesis de Maestría. Departamento de Tecnología. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de:
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/handle/123456789/721/TOç+`-16737.pdf?sequence=1>

Sampieri. R. (1998). El cuestionario de la investigación cualitativa. octubre 01 de 2016, de Conocimiento Científico Sitio web:
<https://sites.google.com/site/conocimientocspina/estructura-de-la-investigacion-cientifica/el-cuestionario-en-la-investigacion-cualitativa>.

Sampieri. (2010). Metodología de la Investigación. Mexico D.F.: Mc Graw-Hill.

Schunk, D.H (1982). Verbal self-regulation as a facilitator of Children's achievement and self-efficacy. *Human Learning*, 1, 265-277.

UNESCO. Mobile learning for teachers in Latin America (2012)

UNESCO. Directrices para las políticas de aprendizaje móvil (2013)

Wigfield, A., Tonks, S y Klauda, S (2009). Expectancy-value theory. En K.R Wentzel y A. Wigfiels (Eds), Handbook of motivation in School (pp.55-76). New York

Zimmerman, B.J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. En M. Boekaerts, P.R. Pintrich y M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13-40).

Zimmerman, B.J. (2011). *Handbook of Self-Regulation of Learning and Performance*. New York: Routledge.

Zimmerman, B. y M, Pons, ``Construct Validation of a Strategy model of student self-regulated learning``, en *Journal of Educational Psychology*, 80, 1988, pp. 284-290

Keegan, D. (2005a) The incorporation of mobile learning into mainstream education and training. Recuperado de:
<http://mlearning.noekaleidoscope.org/public/mlearn2005/www.mlearn.org.za/CD/papers/keegan1.pdf>

Zimmerman, B.J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. En M. Boekaerts, P.R. Pintrich y M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13-40).

14. Anexos

1. Cuestionario de medición inicial

1.1 vocabulario

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE
LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION – UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
CUESTIONARIO DE MEDICION INICIAL
SCHOOL LIFE

☺ Complete the rules with the correct words or phrases:

Hampton
High School **RULES**

Do not to teachers or other students.

is not allowed. Students must treat each other kindly. Students who are disrespectful will to the principal's office.

You must . If you are late more than three times in one month, you'll to detention.

There is absolutely no . Students must do their own work.

All students must the dress code. You have to school uniforms.

be assigned

be punctual

bullying

cheating

follow

get sent

wear

1.1.2 Evidencias del cuestionario de medición inicial de vocabulario

My name is Comila Paredes

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION - UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
PRETEST-SCHOOL LIFE

Complete the rules with the correct words or phrases:

Hampton High School RULES

Do not be rude to teachers or other students. Bullying is not allowed. Students must treat each other kindly. Students who are disrespectful will get sent to the principal's office. You must be punctual if you are late more than three times in one month, you'll be assigned to detention. There is absolutely no cheating. Students must do their own work. All students must follow the dress code. You have to wear school uniforms.

be assigned be punctual bullying cheating
 follow get sent wear

6/6 7/7

My name is Tania Camp

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION - UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
PRETEST-SCHOOL LIFE

Complete the rules with the correct words or phrases:

Hampton High School RULES

Do not be rude to teachers or other students. Bullying is not allowed. Students must treat each other kindly. Students who are disrespectful will get sent to the principal's office. You must be punctual if you are late more than three times in one month, you'll be assigned to detention. There is absolutely no cheating. Students must do their own work. All students must follow the dress code. You have to wear school uniforms.

be assigned be punctual bullying cheating
 follow get sent wear

6/6

My name is Alexandra Velazco Rodriguez

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION - UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
PRETEST-SCHOOL LIFE

Complete the rules with the correct words or phrases:

Hampton High School RULES

Do not be rude to teachers or other students. Bullying is not allowed. Students must treat each other kindly. Students who are disrespectful will get sent to the principal's office. You must be punctual if you are late more than three times in one month, you'll be assigned to detention. There is absolutely no cheating. Students must do their own work. All students must follow the dress code. You have to wear school uniforms.

be assigned be punctual bullying cheating
 follow get sent wear

6/6 7/7

My names: Paula Quezada

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION - UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
PRETEST-SCHOOL LIFE

Complete the rules with the correct words or phrases:

Hampton High School RULES

Do not be rude to teachers or other students. Bullying is not allowed. Students must treat each other kindly. Students who are disrespectful will get sent to the principal's office. You must be punctual if you are late more than three times in one month, you'll be assigned to detention. There is absolutely no cheating. Students must do their own work. All students must follow the dress code. You have to wear school uniforms.

be assigned be punctual bullying cheating

6/6 7/7

Christian Sepulveda

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION - UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
PRETEST-SCHOOL LIFE

Complete the rules with the correct words or phrases:

Hampton High School RULES

Do not be rude to teachers or other students. Bullying is not allowed. Students must treat each other kindly. Students who are disrespectful will get sent to the principal's office. You must be punctual if you are late more than three times in one month, you'll be assigned to detention. There is absolutely no cheating. Students must do their own work. All students must follow the dress code. You have to wear school uniforms.

be assigned be punctual bullying cheating

6/7

Daniel Baquero Gomez

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION - UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
PRETEST-SCHOOL LIFE

Complete the rules with the correct words or phrases:

Hampton High School RULES

Do not be rude to teachers or other students. Bullying is not allowed. Students must treat each other kindly. Students who are disrespectful will get sent to the principal's office. You must be punctual if you are late more than three times in one month, you'll be assigned to detention. There is absolutely no cheating. Students must do their own work. All students must follow the dress code. You have to wear school uniforms.

be assigned be punctual bullying cheating
 follow get sent wear

1/6

Alejandra Espinoza

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION - UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
PRETEST-SCHOOL LIFE

Complete the rules with the correct words or phrases:

Hampton High School RULES

Do not be rude to teachers or other students. Bullying is not allowed. Students must treat each other kindly. Students who are disrespectful will get sent to the principal's office. You must be punctual if you are late more than three times in one month, you'll be assigned to detention. There is absolutely no cheating. Students must do their own work. All students must follow the dress code. You have to wear school uniforms.

be assigned be punctual bullying cheating
 follow get sent wear

6/6 7/7

Andres Coiro

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION - UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
PRETEST-SCHOOL LIFE

Complete the rules with the correct words or phrases:

Hampton High School RULES

Do not be rude to teachers or other students. Bullying is not allowed. Students must treat each other kindly. Students who are disrespectful will get sent to the principal's office. You must be punctual if you are late more than three times in one month, you'll be assigned to detention. There is absolutely no cheating. Students must do their own work. All students must follow the dress code. You have to wear school uniforms.

be assigned be punctual bullying cheating
 follow get sent wear

7/7

My name is Galilea Monzon

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION - UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
PRETEST-SCHOOL LIFE

Complete the rules with the correct words or phrases:

Hampton High School RULES

Do not be rude to teachers or other students. Bullying is not allowed. Students must treat each other kindly. Students who are disrespectful will get sent to the principal's office. You must be punctual if you are late more than three times in one month, you'll be assigned to detention. There is absolutely no cheating. Students must do their own work. All students must follow the dress code. You have to wear school uniforms.

be assigned be punctual bullying cheating
 follow get sent wear

6/6

1.2 Gramática

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE
LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION – UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
CUESTIONARIO DE MEDICION INICIAL

Second conditional

Taken from:

https://www.cambridgelms.org/main/p/class/9382595/launch_scorm/183950/3394

	Imaginary situation	Possible consequence
1.	Leo / fail / his test	his parents / be / angry
2.	You / not call me	I / wonder / why
3.	Carla / win / the prize	she / be / happy
4.	Mark and Doug / not have / class	they / go / to the concert
5.	Jenny / go / on vacation	she / miss / her classes
6.	I / be rude / to my classmates	I / get sent / to the principal's office

Write the second conditional sentences with the information from the chart:

1. If Leo failed his test, his parents would be angry.

2. Formato de anotaciones de observación directa

LA INCIDENCIA DEL MODELO DE AUTORREGULACIÓN MEDIADO POR EL M-LEARNING EN EL LOGRO DEL APRENDIZAJE DEL SEGUNDO CONDICIONAL EN LOS EDUCANDOS DEL CURSO 902 DEL COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA.

OBSERVADORAS: Carol Romero y Alicia Londoño

OBJETIVO DE LA OBSERVACIÓN: Registro de las actitudes y reacciones de los estudiantes al momento de la actividad UNREAL

OBSERVACIONES

- 1. Los estudiantes en general estaban dispuestos y con buena actitud para la actividad (motivados e interesados).*
- 2. Las instalaciones en donde se realizó la actividad era amplio e iluminado*
- 3. Las directivas del colegio estuvieron interesadas en la actividad y permitieron la realización de la misma, por tal razón dieron acceso a internet.*

4. *Los estudiantes se organizaron en pequeños subgrupos de manera autónoma para compartir sus experiencias frente a la aplicación*
5. *Algunos estudiantes no lograron realizar la descarga de la aplicación por algunos motivos como falta de memoria en el celular, por incompatibilidad de la versión del sistema operativo o algunos porque la conexión de internet no fue suficiente para todos los estudiantes.*
6. *Los estudiantes que no lograron realizar la descarga de la aplicación estuvieron atentos a sus compañeros para replicar la experiencia de manera autónoma en sus casas.*
7. *Durante la sesión de observación se establecieron algunas charlas informales de las cuales se logró evidencias que de acuerdo a algunas sugerencias por parte de los investigadores en los cuales se exhortaba a los estudiantes a colocarse algunas metas claras en relación con la aplicación tecnológica que utilizarían, los estudiantes establecieron las siguientes:*
 - *Aprender el segundo condicional*
 - *Aprender el vocabulario de la vida de la escuela sólo con la ayuda de la aplicación*
 - *Divertirse y aprender al mismo tiempo el segundo condicional y el vocabulario de la vida de la escuela*
 - *Lograr el nivel máximo de conocimiento sobre el segundo condicional y el vocabulario de la vida en la escuela, a través de la aplicación UNREAL CNSLG*

3. Formato de entrevista estructurada

Hola, _____ soy la profe Carol y quisiera que respondieras algunas preguntas en esta entrevista, estas buscan determinar cuál es la incidencia del modelo de autorregulación en el logro del aprendizaje del segundo condicional mediado por dispositivos móviles.

¿Consideras que aprender el Segundo condicional a través de vocabulario controlado, puede ser considerado una meta?

(PLANIFICACION)

¿Fue efectiva? (AUTORREFLEXION)

¿Antes de empezar a usar la aplicación, consideraste que eras apto para hacerlo? (MONITOREO)

¿Piensas que esta forma de enseñar puede ser aplicada a otras asignaturas? (MONITOREO)

¿Consideras Que Esta Aplicación Desarrolla Más Autonomía En La Consulta De Una Tema? (ESTRATEGIAS

COGNITIVAS)

¿Respondiste las preguntas presentadas en la aplicación? (MONITOREO)

¿Es importante para ti aprender los contenidos de esta asignatura, si no y por qué?

¿Qué tan satisfactorio para ti, fue lograr entender cómo usar el segundo condicional?

¿Cuáles fueron las estrategias que usaste para desarrollar las actividades de la aplicación UNREAL CNSLG? Por ejemplo, fraccionar el tiempo en pro del número de tareas. CONECTAR LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS CON LOS NUEVOS, ETC

(PLANEACION)

¿Te pareció atrayente o por el contrario fue de poco agrado? (AUTOEVALUACION)

¿Cómo calificarías tu desempeño en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de la aplicación móvil?

(AUTOEVALUACION)

¿Consideras que el aprendizaje del segundo condicional se realizó solamente con ayuda de la aplicación?

(AUTORREFLEXION)

¿Te haces preguntas para evaluar que vas aprendiendo? recuerdas alguna? (EVALUACION)

¿Te sentiste agostado con la aplicación, si no y por qué? (PERSISTENCIA)

3.1 Transliteración y categorización de la entrevista

Buenos días para las dos. ¿Su nombre es?

Estudiante Nicole: Nicole

Estudiante Gabriela: Gabriela Monzón

Entrevistador: Nicole, ¿consideras que aprender el segundo condicional puede ser considerado una meta?

Estudiante Nicole: Considero que sí, ya que en la aplicación se muestra que se aprende mejor dicho por medio de vídeos y esto hace que todo sea más didáctico y las personas aprendan mejor segundo condicional que tan importante.

Entrevistador: y ¿qué opinas tu Gabriela?

Estudiante Gabriela: me parece que es bien, porque así las personas aprenden mejor y es una buena dinámica para que principalmente los niños puedan aprender.

Entrevistador: ¿Les parece que fue efectivo?

Estudiante Gabriela: Sí señora.

Estudiante Nicole: Sí, porque realmente...

Entrevistador: antes de empezar a usar la aplicación ¿se consideraron aptas para hacerlo? es decir, ustedes, dijeron bueno ¿será que utilizar esta aplicación es fácil o difícil? ¿Será que puedo o no puedo? antes ¿que pensaron?

Estudiante Nicole: A mí sí me pareció sencillo, por lo que todo prácticamente se explica y por lo que aparece en videos y aparte de esto está muy bien la señalización de la aplicación, es muy fácil manejarlo.

Entrevistador: Gracias Nicole y ¿tú qué opinas Gabriela?

Estudiante Gabriela: a mí me pareció bien porque **todo se entiende** y está **bien formulada** la aplicación.

Entrevistador: Gracias, ¿ustedes piensan que con esta aplicación desarrollan más la autonomía en cuanto a la consulta de un tema nuevo? Digamos ¿si existieran aplicaciones como estas ustedes serían un poco más autónomas o tendrían muchas más ganas de aprender un tema determinado?

Estudiante Nicole: yo considero que sí, porque primordialmente como decía, por lo que aparece en **videos** y actividades entonces todo hace que **no sea tan aburrido**.

Entrevistador: ¿Ustedes consideran que es importante aprender los contenidos de esta asignatura, es decir de inglés?

Estudiante Nicole: Yo considero que es muy importante debido a que es un es el lenguaje que se va a **aplicar en nuestra vida cotidiana**, especialmente cuando vayamos al exterior y para relacionar más con otras personas.

Entrevistador: y Gabriela ¿qué opina?

Estudiante Gabriela: yo considero que sí, porque así tendríamos un **mejor futuro** y si queremos ser mejores personas, tenemos que aprender el inglés, ya que esa es como en la base principal para poder viajar por todo el mundo y aprender otros idiomas.

Entrevistador: ¿Qué tan satisfactorio fue lograr entender el segundo condicional? Nicole

Estudiante Nicole: Pues por lo que era por medio de **videos** uno miraba como en los ejemplos y eso hacía como que uno recordará y si me pareció eso importante a la hora de realizar los ejercicios.

Estudiante Gabriela: fue importante porque nos ayudó como a **reconstruir el tema** y si no teníamos claro algo eso nos lo ayudó a recordar.

Entrevistador: y pero ¿cómo se sintieron cuando ustedes lograron entender el segundo condicional? ¿Qué sintieron ustedes cuando dijeron uuu ya lo comprendimos?

Estudiante Gabriela: pues nos sentimos bien porque logramos entender más el segundo condicional.

Estudiante Nicole: que es tan importante.

Entrevistador: ¿Cuáles fueron las estrategias que usaron para desarrollar las actividades en la aplicación? ¿Tuvieron en cuenta alguna estrategia? digamos ¿empezaron por algún botón? ¿Algo les llamó la atención? ¿Cómo lo hicieron?

Estudiante Gabriela: Pues no sólo **seguimos como las instrucciones del vídeo** y ya.

Estudiante Nicole: Si, con el video todo está muy **bien explicado** y eso me parece muy bien.

Entrevistador: ¡Ay se me fueron las hojas! Bueno entonces ahora dice, ¿Les pareció atrayente la aplicación? ósea ¿les pareció bonita? ¿Les gustó?

Estudiante Gabriela: Sí, estaba muy **creativa**.

Estudiante Nicole: me gustó mucho el **diseño de la página**.

Entrevistador: ¡Listo! ¿Cómo calificarían su desempeño en el desarrollo las actividades de aprendizaje en la aplicación? de 1 a 10 ¿cuánto se pondrían ustedes?

Estudiante Nicole: Yo me pondría 8.

Estudiante Gabriela: sí, yo también cómo 8.

Entrevistador: y ¿por qué se podrían 8?

Estudiante Gabriela: porque falta más llevar a la práctica este tema en la vida cotidiana.

Entrevistador: ¡Listo! ¿Consideran que el aprendizaje del segundo condicional se realizó solamente con ayuda de la aplicación y de la reflexión que hicieron frente a lo que se recordaba?

o ¿tuvieron que de pronto, consultar otras fuentes para poder entender? o ¿sólo lo hicieron con la aplicación?

Estudiante Gabriela: No, pues yo sólo use la aplicación porque estaba bien clara la introducción.

Estudiante Nicole: si, yo también sólo usé la aplicación, porque me parece mejor aprender por medio de la aplicación.

Entrevistador: ¿Cuando iban mirando la aplicación se hicieron preguntas? como ¿si estoy entendiendo? ¿No estoy entendiendo? ¿Será que está difícil? ¿Será que si voy a poder?

Estudiante Gabriela: pues al principio me pregunté ¿qué si iba a entender?, pero después como que el video era tan entendible, que sí, que si se entendió.

Entrevistador: y ¿tú qué opinas Nicole?

Estudiante Nicole: también, por medio del vídeo, ósea iba como comprendiendo lo que iba leyendo y así pues me quedo más simple el segundo condicional.

Entrevistador: Y para terminar me gustaría saber si ¿se sintieron agotadas? decir como que ¡Uy no está muy aburrido! ¡Ya no quiero seguir! o ¡Está muy largo! o si fraccionaron de pronto el tiempo; bueno hoy voy a hacer un botón, mañana otro botón o ¿toda la hicieron de corrido?

Estudiante Gabriela: Pues yo, todo lo hice de corrido, pues, porque me pareció que no era tan aburrido, que era muy creativa, entonces eso me incentivó a mirarlo más.

Entrevistador: ¡mmm interesante!

Estudiante Nicole: Yo también lo hice de corrido todo, lo vi todo y me pareció también muy creativo y no me pareció para nada aburrido.

Entrevistador: Listo, muchas gracias Nicole y Gabriela, vamos a terminar la entrevista.

Estudiante: Ehhh yo considero que si es bueno porque tanto para los adultos como para los niños es una buena estrategia para que aprendan más sobre el tema o cosas así.

Entrevistador: Listo, gracias, ¿Ustedes observaron que en la aplicación habían unas preguntas? en las nubecitas habían como unas preguntas, como unas letras azules, ¿ustedes leyeron esas preguntas que observaban ahí?

Estudiante: Si señora.

Entrevistador: ¿y recuerdan alguna de pronto?

Estudiante: mmm no.

Entrevistador: Bueno. ¿Respondieron a las preguntas?

Estudiante: mmm no.

Entrevistador: ósea iban pasando, iban pasando o ¿ustedes hicieron caso omiso a lo que estaba ahí en las nubes?

Estudiante: no hicimos caso omiso.

Estudiante: yo si hice caso omiso.

2.

Entrevistador: Listo, Hola chicas, soy la profesora Carol Romero y quisiera que respondieran algunas preguntas en esta entrevista, estas preguntas buscan terminar cual es la incidencia del modelo de autorregulación en el logro del aprendizaje del segundo condicional a través de dispositivos móviles, entonces, ¿estamos aquí con?

Estudiantes: Paula Quesada, Tania Campo.

Entrevistador: Listo, Paula y Tania, La primera pregunta es la siguiente, consideran que ¿aprender el segundo condicional a través del vocabulario controlado puede ser una meta? es

decir, ¿ustedes en algún momento de la vida han determinado que aprender inglés para ustedes es una meta a corto, a mediano o largo plazo?

Estudiante Paula: No, a mediano, porque ósea yo se siento que ahorita el inglés, es como, es lo más importante que hay, ósea porque sin inglés ósea prácticamente casi en ninguna empresa están recibiendo gente que no sepa inglés.

Entrevistador: ¿Y tú qué opinas Tania?

Estudiante Tania: Sí, También a mediano porque para entregar a algún trabajo, o en la universidad también a uno le piden, ósea le exigen mucho el inglés.

Entrevistador: Listo, ustedes consideran que ¿el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación fue efectivo? Ósea ¿Ustedes creen que sí lograron aprender un poco más?

Estudiante Paula: Sí, si señora porque ósea digamos la aplicación lo que hacía era como que si uno no entendía, tú podías volver a repasarlo y a repasarlo y así uno poco a poco iba entendiendo el condicional, ósea hasta lo que yo...

Entrevistador: gracias

Estudiante Tania: y yo igual, si uno cuando le queda mal, uno lo vuelve a hacer y lo vuelve a hacer hasta que ya finalmente uno lo aprende.

Entrevistador: Listo, muchas gracias. Antes de empezar a utilizar la aplicación ¿se consideraron aptas para hacerlo? es decir, ustedes dijeron como ¡uy es una aplicación! ¿Ustedes creen que tienen las habilidades para usar una aplicación en general? o esa les parece, ¿cómo les pareció esa aplicación para utilizarla?

Estudiante Paula: Pues bueno ósea fue como muy didáctico, ósea es como, que lo engancha a uno, y es como no quiero seguir en esta aplicación, como de verdad, la quiero, como que uno no se cansa de esa aplicación.

Estudiante Tania: Si, aparte es que a uno lo felicitan cada vez que uno hace algo bien y todo eso, y eso a uno lo motiva seguir.

Entrevistador: muchas gracias, ¿ustedes consideran que esta aplicación desarrolla la autonomía en la búsqueda un de un tema? por ejemplo, ¿si hubiese más aplicaciones como estas ustedes consideran que sería más fácil aprender un tema? Digamos, de pronto otra asignatura o...

Estudiante Paula: si, ósea, digamos ósea hay gente que aprende más, así como en las aplicaciones, pero es que, ósea en si la aplicación es muy buena, ósea yo siento que con eso uno mejora mucho el inglés y en general.

Estudiante Tania: y esa aplicación a uno le llama la atención, digamos, hay otras que son súper aburridas que uno entra y ya como que se quiere salir en esa uno si le dan ganas de seguir avanzando y seguir aprendiendo.

Entrevistador: Muchas gracias, listo. ¿Qué tan satisfactorio fue para ustedes entender el segundo condicional? Ósea cuando ustedes ya vieron que ya entendían ¿cómo se sentían?

Estudiante Paula: ósea, como que cada vez podíamos ir avanzando en inglés, como ya por fin un tema entendido en inglés.

Entrevistador: Ah que chévere.

Estudiante Tania: Si, y es que uno hay veces siente que como que no puede, pero apenas entendimos nos dio muchísima felicidad.

Entrevistador: Me alegra mucho, ¿cómo calificarían ustedes el desempeño que tuvieron frente al uso de la aplicación? digamos, de 1 a 10 ustedes ¿cuánto se podrían?

Estudiante Paula: 8.

Estudiante Tania: Sí, también cómo 8.

Entrevistador: y ¿por qué 8?

Estudiante Paula: Porque, ósea obviamente no es como el inglés perfecto, pero siento que uno va avanzando y va ¡si inglés por fin!.

Estudiante Tania: Sí, uno va avanzando poco a poco y pues es muy satisfactorio.

Entrevistador: ¿Ustedes como utilizaron la aplicación? digamos en un día, la hicieron toda de corrido o fraccionaron el uso ¿Cómo hicieron?

Estudiante Paula: ósea, digamos, yo le hice que entraba un momento, pero como la aplicación lo **engancha a uno**, entonces uno era como, está bien sigamos, entonces era como 2 horas al día, 2 horas así de por día, dos horas.

Estudiante Tania: si, de por día también porque uno entraba y ya como que estaba **muy interesante** y uno decía bueno **otro ratico más y ahí seguía.**

Entrevistador: Listo, ¿cuándo ustedes estaban usando la aplicación se hacían preguntas? como; ¿será que si voy entendiendo? voy a repasar ¿iban evaluando cómo iban progresando?

Estudiante Paula: Sí, ósea uno era como, ¿será que en serio esto es así? Ósea ¿será como que uno, en serio ya entendí? Como ¿de verdad?

Estudiante Tania: Uno todo asombrado.

Estudiante Paula: sí, porque en serio uno **lo entendía súper fácil con la aplicación.**

Entrevistador: Y por último, entonces ¿en algún momento sintieron angustia? sintieron como uy no hay esta actividad está muy difícil, no está actividad no la voy a poder realizar.

Estudiante Paula: no, yo no.

Estudiante Tania: no, yo tampoco.

Estudiante Paula: Ósea, siempre decía sí puedo, sí puedo, sí puedo, y hasta que uno lo lograba.

Estudiante Tania: si, además **todo se entendía muy bien.**

Entrevistador: Bueno, me alegra mucho, muchas gracias Paula y muchas gracias Tania por la entrevista.

3.

Entrevistador: Hola, chicos, yo soy la profe Carol Romero y quisiera que respondieron algunas preguntas en esta entrevista, dichas preguntas buscan determinar ¿cuál es la incidencia del modelo de autorregulación en el logro de la premisa del segundo condicional a través de dispositivos móviles? entonces, ¿estamos aquí con?

Estudiante: Alejandro Espejo

Estudiante: Cristian Sepúlveda

Estudiante: Andrés Caicedo

Entrevistador: Hola Alejandro! Mr. Sepúlveda y señor Caicedo. ¿Ustedes consideran que aprender el segundo condicional a través de vocabulario controlado puede ser una meta? Es decir, ¿ustedes recuerdan que al inicio en el primer botón había uno que decía School Life?, donde aparecía, pues, el vocabulario que era relacionado con esto, entonces ¿ustedes consideran que haber aprendido eso se puede considerar como una meta?

Estudiante Cristian: Sí, porque digamos que es como el principio para uno seguir digamos aprendiendo y pues como, es como, el primer paso para uno ya aprender de todo el conjunto, que sería el segundo condicional

Entrevistador: Listo!

Estudiante Alejandro: Yo también pienso lo mismo que pues sí, por lo que, ósea, ese esa parte nos enseña un poco como **analizar** bien lo que nos venía, ósea, las otras preguntas.

Estudiante Andrés: Yo estoy de acuerdo con mis compañeros, porque eso era como introductorio, sí, ósea eso nos iba como mostrando que iba a aparecer en la siguientes preguntas, nos iba, sí, nos iba ayudando más para entender el tema.

Entrevistador: Chicos, ¿ustedes consideran que la aplicación fue efectiva? Ósea que, en realidad, ¿pudieron aprender el segundo condicional a través de la aplicación?

Estudiante Cristian: Sí, yo la verdad, no me acordaba de cómo era el segundo condicional, porque en el, en el primer examen que tu pusiste yo me fije con el ejemplo y pues haciendo los, los ejercicios que hay al final de la aplicación, no, no vi ningún ejemplo y lo hice y pues considero que me quedó bien.

Entrevistador: Listo gracias, Cristian.

Estudiante Andrés: Sí, pues yo también considero que eso fue muy bueno porque, pues el, como decía mi compañero el primer ejemplo a uno lo ayudaba como a recordar lo que había visto y pues, con la ya, con con, cómo decirlo, con lo visto ya, uno ya se acuerda y lo hacía más fácil.

Mmm ok gracias Andrés.

Estudiante Alejandro: Eso me parece, pues que fue muy bueno, ya que pues, yo tenía claro que era el segundo condicional y lo sabía manejar, pero pues claramente ya ha pasado tiempo, y eso empieza a olvidar, entonces yo que, ósea con sus ejercicio en el examen, ósea empecé a recordar mejor y **empecé a practicar**, se me está siendo más fácil manejarlo.

Entrevistador: Gracias. Antes de empezar a usar la aplicación ¿ustedes se consideraron personas aptas para utilizar una aplicación como esta?

Estudiante: Sí, yo creo que sí porque generalmente yo busco muchas aplicaciones de aprender idiomas, sí, tengo como 3 en el celular, entonces sí, le veía cómo buen camino a la aplicación.

Entrevistador: Gracias.

Estudiante: yo también digo que sí, por lo que pues gracias a lo visto en clase y lo que aprendió a lo largo de mi vida pues tenía ya unos conceptos básicos para poder solucionar la aplicación.

Entrevistador: Gracias.

Estudiante: Bueno, pues yo digo que sí, pues, que si tenía, ósea era lo más básico, si, tenía lo básico de inglés, y pues era fácil de entender, **era fácil de manipular** y de entender cuál es...

Entrevistador: Listo, gracias. ¿Ustedes consideran que otras asignaturas se pueden enseñar a través de aplicaciones como la desarrollada?

Estudiante: Sí creo que sí, creo que es más, creería que la gran mayoría de materias se pueden enseñar así porque es un **método que atrae** digamos **a las personas jóvenes sí**, que no sea el clásico salón de clase con un profesor aburrido o algo así, sino que ellos pueden **cuadrar sus tiempos ir aprendiendo independiente.**

Entrevistador: Gracias.

Estudiante: Sí, yo opino lo mismo, ya que, pues uno de joven intenta pues como la tecnología uno lo sorprende y toda esa vaina, pues eso le ha ayuda a uno y uno se **divierte** más haciendo las aplicaciones.

Entrevistador: Listo.

Estudiante: Pues yo diría que, ósea que si es bueno aprender otras materias en que la tecnología está muy presente en los jóvenes, ya que los jóvenes nos **llama más la atención la tecnología** que estar sentados todo el tiempo en una aula, en un salón de clases.

Entrevistador: Listo. ¿Ustedes consideran que esta aplicación desarrolla la autonomía? es decir ustedes consideran que ¿usando una aplicación móvil podrían aprender por ustedes mismos?

Estudiante: Yo creo que sí y pues tomo mi ejemplo en lo personal, que yo, pues en mi familia digamos nosotros siempre nos ha gustado como aprender distintos idiomas por tema de viajes y todo eso, y pues que yo ya había intentado aprender francés con otra aplicación, la verdad que sí, sí da resultados entonces consideró que una aplicación bien hecha como la que presentaron si ayuda a la autonomía de una persona.

Entrevistador: Gracias.

Estudiante: yo pienso que sí, por lo que pues si uno es juicioso, estudiando y pues si la aplicación es buena, pues uno puede llegar por sí mismo a aprender, uno analiza no ser los ejemplos que le ponga no sé los vídeos que le pongan a uno hacer digamos ejercicios y toda esa vaina pues si uno es juicioso en el sentido con la aplicación puede aprender por su propia cuenta.

Entrevistador: Muchas Gracias.

Estudiante: yo digo que sí, porque uno tiene la suficiente responsabilidad y se propone aprender se le va a ser demasiado fácil, pero sí que me propongo aquí no quiero, pero eso, obviamente, no voy a tener resultados.

Entrevistador: Listo, muchas gracias. Ustedes vieron que aparecían como unas nubecitas en la aplicación con una letra azul ¿ustedes leyeron esas preguntas que aparecían ahí?

Estudiante: Ese era yo creo que un punto a mejorar. Me parece que la letra que se usó para las preguntas, me parecía primero que era muy delgadita si, me hubiera gustado que hubiera tenido negrita y el tipo de letra. Creo que hubiera sido una mejor elección la letra llamada Sans Serif, que es la que actualmente usa google en sus aplicaciones y visualmente es más llamativa, si, pero si, si le vi las nubes.

Estudiante: yo no leí las nubecitas, leí como dos, pero pues lo que dice mi compañero es cierto lo de la letra delgadita si es una cosa que la aplicación de mejorar y pues también cómo colocar una negrilla, colocarlo en negrilla.

Entrevistador: ¡Para hacerlo más que resalte más!

Estudiante: Sí.

Entrevistador: Listo, Gracias.

Estudiante: Yo considero que... la verdad bueno mi opinión es que no leí las nubecitas, porque la verdad se me hizo muy infantil, si estamos tratando una aplicación ósea sobre el segundo condicional, por lo que me acuerdo esos aprendió en octavo o en noveno, entonces, si vamos a hacer una aplicación con el segundo condicional deberíamos tratar más, ósea la gente un poco más madura si, no pondríamos nubecitas, pajaritos, y la verdad me parece que mis compañeros tienen la razón, que podríamos haberlo puesto en negrillas.

Entrevistador: Listo, Gracias. ¿Ustedes creen que es importante aprender los contenidos en de, de la que se inglés?

Estudiante: Ah pues sí, obviamente, en el contexto personal yo lo pongo como pues generalmente mis papas pues tienen la oportunidad de viajar mucho, ya sea por temas de negocios o pues todo eso, o por temas familiares entonces yo considero que si es bueno aprender los temas de inglés y creo que es de las pocas materias a mi parecer que uno si lo puede aplicar su vida a diaria, ¡pero diaria, diaria! ¡no una vez cada, cada mes no! Sino muy seguido.

Estudiante: Yo también estoy de acuerdo con mi compañero en el sentido de que uno el inglés lo aplicar en su vida cotidiana uno mientras que con otras materias uno dice bueno las aplicó para hoy pero después, no sé, pasó una semana, un mes y pues no las vuelve a aplicar, pero el

inglés es una de las materias que en mi punto personal me parece una materia muy importante que pues todos los estudiantes deben aprender.

Entrevistador: Gracias.

Estudiante: Bueno a mí me parece que sí es una materia que se ve todo el tiempo porque el inglés como el idioma clave para conseguir un buen trabajo si tú tienes unas buenas bases de inglés tú vas a conseguir un buen puesto, un buen trabajo y el inglés se ve siempre, ósea las películas o la musica. Si tú tienes un buen inglés vas a entender la mayoría se te vas a ser fáciles las cosas.

Entrevistador: Gracias. ¿Que qué tan satisfactorio fue para ustedes entender el segundo condicional?

Estudiante: Eh bueno personalmente lo que te digo, ósea yo no me acordaba casi nada del segundo condicional y pues el solo hecho de recordar y uno digamos después de usarla ponerse a hacer ejemplos para uno mismo verificar que están bien. Sí, a uno si le traen un por decirlo así un rango o un nivel de felicidad mayor y te arregla el día, porque muchas veces lo que se piensa, lo que se dice siempre es que una persona puede memorizar los temas de la clase, pero no **los aprende**, realmente con la aplicación creo que sí, el hecho de estar recordando a uno si lo ayuda y pues lo hace más feliz, por decirlo así.

Entrevistador: Gracias.

Estudiante: Desde mi punto de vista, ósea fue como muy **satisfactorio** volver a recordar ese condicional y de... de forma propia hacer esos ejemplos que pues propuso la aplicación y pues para mí, ósea es como un mérito poder recordar lo que ya ah aprendido y pues que no, intentar que no se me vuelva a olvidar.

Entrevistador: Gracias.

Estudiante: Estoy de acuerdo con mi compañero ya que, los ejercicios que propuso la aplicación ya sabiendo el tema, ya, ósea ya teniendo claro, ya los puedo poner en práctica y se me puede hacer más fácil utilizarlos en mi vida diaria.

Entrevistador: Listo muchas gracias. ¿Utilizaban alguna estrategia? por ejemplo; ¿conectar lo que ustedes sabían anteriormente con lo nuevo? o ¿fraccionar la aplicación en tiempo? Digamos hoy trabajo dos horas mañana trabajo una hora, ¿Cómo lo hicieron?

Estudiante: Yo si no he sufrido mucho con el segundo condicional, porque ese si me lo se completico y la aplicación la usaba 10 minutos, 10 minutos, por decirlo así como cada 6 horas más o menos, porque generalmente yo, pues yo casi no estoy digamos en un sitio, sino que me la paso como yendo para todos lados, entonces siempre que tenía un tiempo libre la usaba pues siempre generalmente.

Entrevistador: gracias.

Estudiante: Pues yo lo que hice fue como tomarme un tiempo primero como una media horita para ver cómo iba la aplicación como era y pues analizarla y después si tomar como unos 20, 10 minutos para solucionarlo ejemplos y ya, digo los ejercicios.

Entrevistador: gracias.

Estudiante: y yo tome buen tiempo utilizando la aplicación ya pues, ósea siempre para manejar el segundo condicional y se me solían como olvidar cosas, se me, ósea se me dificultaba entender las cosas, entonces, lo utilizaba, lo utilice varias veces y ósea con los ejercicios, fue muy pesado y digamos en tiempos que me aburría, me ponía a ver películas y veía que a veces, ósea en momentos muy pequeños pero lo usaban, entonces recordaba mucho la aplicación y la volvía a utilizar para recordar.

Entrevistador: gracias. Listo entonces ¿cómo calificarían ustedes su desempeño frente al uso de la de la aplicación de 1 a 10?

Estudiante: yo creo que un 8, porque si la use mucho, digamos mientras voy en el carro, mientras voy en un taxi, pero, pero, no me dediqué de lleno a usarla si no que hoy la voy a usar todo el día, no como que la, **la hacía por partes cuando tenía tiempo.**

Entrevistador: Listo.

Estudiante: Y yo creo que para mí un 6, por lo que pues yo si la utilice y toda esa vaina, pero no me la pasaba metido en la aplicación.

Entrevistador: Ah bueno, pero digamos que no es necesario que estén de lleno metidos, sino digamos, si tuvieron, no es más significativo para mí sí tuvieron un tiempo, sí digamos, dices tú bueno yo hoy estaba comiendo helado y entonces después llegue y la utilice. Sí, no es necesario que sea continuo, sino que si la utilizaste en varias oportunidades está bien.

Estudiante: ah entonces para eso, un 8 sí, pues **si la utilice varias veces** pues, pues iba, me tomaba mi descanso, por decirlo así, después me acordaba y la volvía a utilizar y así sucesivamente.

Entrevistador: Listo.

Estudiante: bueno, yo me calificaría con un 8, ya que cuando me cansaba digamos de jugar fútbol, o digamos de hacer mis actividades, yo tomaba mi celular y **en vez de chatear veía la aplicación** y **me provocaba seguir practicando**, claramente pues, cuando tuviera Internet y eso, pues la utilizaba varias veces.

Entrevistador: Listo. Muchas gracias, Cristian, Andrés y Alejandro por la entrevista, bueno!.

4.

Entrevistador: Hola chicas! Yo soy la profe Carol Romero y quisiera que respondieron algunas preguntas en esta entrevista. Estas buscan determinar ¿cuál es la incidencia del modelo de autorregulación en el aprendizaje, en el aprendizaje del segundo condicional a través de dispositivos móviles? Estamos aquí ¿con?

Estudiantes: Alejandra Vezga y Camila Perdomo.

Entrevistador: Hola chicas de nuevo. Entonces me gustaría empezar con la primera pregunta y es ¿consideran que aprender el segundo condicional a través de vocabulario controlado; recuerdan el primer botón que había en la aplicación, que decía School Life?

Estudiantes: Ah si!

Entrevistador: ustedes pueden, ¿ustedes creen que eso puede ser considerado una meta? digamos de desarrollo para ustedes, como decir ¡Uyyy eso era lo que yo necesitaba! O de pronto ese vocabulario saberlo!

Estudiantes: Yo creo que sí, ósea, como te habíamos dicho, ósea es, nos, ósea, es una forma **aprendizaje diferente** que nos, como nos **motiva a seguir** haciéndolo, entonces yo creo que sí. También porque como es por medio de otra cosa que digamos nosotros estamos acostumbrados y es importante que también los profesores o los que nos apoyan, para nosotros, digamos, construir un **futuro** sea **en base a lo que nosotros nos interesa** y lo que ahorita lo que **está de moda**, por así decirlo.

Entrevistador: Listo, muchas gracias chicas. ¿Ustedes consideran que fue efectiva la aplicación? ósea que ¿en realidad pudieron aprender algo a partir de ella?

Estudiante: sí, está totalmente.

Estudiante: Sí, sí porque digamos, como decía es un **método diferente** y aparte que, como los colores de ayudan demasiado, como la letra, al finalizar como un juego algo así, era como muy

bien y así entonces eso me pareció súper importante y me parece que es un muy **buen método para aprender.**

Entrevistador: Muchas gracias.

Estudiante: Sí, igual, igual lo que te decía, pues al tener como al final que ganar se vuelve así como una **motivación**, como bueno ya pude hacer esto hagamos lo otro, entonces es muy bueno porque entonces vas seguir no te vas a quedar como en algo que tal vez tú puedes **estudiar en clase que no lo entendiste**, pero toca seguir porque **el resto entendió pero tú no** entonces es como diferente y es muy bueno, la verdad siento que si **sirvió mucho.**

Entrevistador: Bueno, muchas gracias. ¿Ustedes piensan que fueron aptas para utilizar la aplicación? Ósea cuando ustedes la vieron ¿ustedes dijeron? ¡Uyy! ¿Será que si voy a poder?, ¿será que no voy a poder? ¿Que pensaron ustedes cuando la vieron?

Estudiante: Sí, es que yo siento que es muy **fácil de utilizarla** aparte, aparte que al principio aparecía un vídeo en el que como te mostraba y eso, también, no así, es muy fácil me entiendes es como te señalaba todo, te decía para seguir oprima acá y cosas así, entonces siento que fue muy **fácil de utilizar.**

Estudiante: Aparte que él video que pusieron al principio fue como una **buena estrategia,** pues para los que no saben cómo mucho inglés y no entendían casi lo que decían sí, pero fue re buena, en serio.

Entrevistador: Ah bueno gracias, ¿ustedes creen que se podrían enseñar otras asignaturas a través de aplicaciones como ésta?

Estudiante: Sí, sí, ósea como que todas yo creo.

Entrevistador: ¿Cómo cuál les gustaría a ustedes que se enseñara así, de esta manera? ¿Que, qué materia en específico? ¿Que ustedes creen que podrían seguir indicaciones y a través de eso?... ¿cómo que asignaturas creen ustedes que se podrían enseñar con una aplicación como esta?

Estudiante: bueno a mí me parece que sería una buena idea, **matemáticas**, ósea, pues puede ser, podría ser chévere, sí digamos juego o cosas así, digamos a nosotros nos tienen mucho con la física y la química, me parece, como bueno, ósea y que haya un juego si me entiende, pero que no sean juegos así como digamos lo que traen normalmente las plataformas o algo diferente algo innovador.

Entrevistador: Listo, muchas gracias. ¿Ustedes vieron?, bueno vamos, vamos con esto, ¿ustedes creen que es importante aprender los contenidos de esta asignatura de inglés?

Estudiante: Si es que ahorita en este momento el inglés es algo que, si no sabes inglés, no eres nadie ósea tienes que tener un inglés así sea básico para llegar a **cumplir tus metas**, entonces, ahorita que nos empiecen desde el colegio con esta, con la aplicación, digamos que es muy buena, entonces eso a nosotros nos **ayuda muchísimo para un futuro**.

Estudiante: Digamos yo creo que más que como una clase, nos han tratado de meter el inglés por lo por los ojos de hágalo usted tiene que aprender inglés, porque el inglés es fundamental entonces como tener una aplicación de este... pues como de ésta **nos ayuda a hacerlo para, para nosotros** si y no para una nota o para la profesora no, sino para nosotros.

Entrevistador: mmm que bueno, es así esa es la idea principal de las de las aplicaciones, pues también es cómo a partir de traer la propuesta, pues para que haya más desarrollo de aplicaciones así y que se puedan implementar en otras asignaturas. ¿Qué tan satisfactorio fue para ustedes poder lograr entender y segundo condicional?

Estudiante: Pues ósea, como lo hicimos juntas pues fue como súper chévere, ósea aprendimos y **compartimos el tiempo juntas**, entonces, ósea nos gustó arto.

Entrevistador: ¡Ah me alegra mucho!

Estudiante: si digamos, esto ya es muy importante ósea yo siento que es uno de los temas que tenemos que tener mucho en cuenta y lo que decía Cami, entonces estando juntas como que tal vez, tal vez uno solo y no tiene nada que hacer y no entra a la aplicación y aprende si me entiendes, y digamos si estamos entre nosotras era como bien, bien! ¿Si me entiendes? Es como diferente.

Entrevistador: Listo ¿ustedes utilizaron alguna estrategia, cuando desarrollaron las aplica... las actividades? Perdón, ¿por ejemplo fraccionar el tiempo? Digamos, había 5 botones dividieron el tiempo, digamos dijeron vamos utilizar dos horas, ¿dividieron el tiempo? o de pronto ¿conectaron los conocimientos previos con los nuevos?

Estudiante: ah sí, digamos, eso sí, que digamos, habíamos aprendido cosas antes acá en el colegio y digamos las poníamos ahí en la aplicación pero así que tiempo no, ósea éramos como, primero queríamos ver qué tal estaba, entonces comenzamos como a cacharrear por así decirlo, empezamos a ver qué tal era y todo, y después de que ya vimos, por ejemplo, a mí **me motivo muchísimo** que lo que decíamos, que decía como; **¡tú ganaste!** ¡Bien! Y como que te lo... bueno, sí puedo esto entonces **también puedo lo otro** y así digamos que entre nosotras.

Entrevistador: Listo ¿a ustedes les pareció atrayente la aplicación? Si digamos uy si esta bonita, esta chévere!

Estudiante: Sí, ósea, lo que a mí más **me gustaron fueron como los colores**, las letras todo eso porque eso también es como súper importante los colores vivos dan como vida entonces no sé como ganas debe seguir aprendiendo, y pues sí, ósea eso pareció súper bueno.

Estudiante: Sí a mí también, ósea como que todo iba acorde y como que eso te ayudaba como a seguir.

Entrevistador: listo. ¿Cómo calificarían de 1 a 10 el desempeño que tuvieron frente a las actividades?

Estudiante: Yo diría que un 8.

Estudiante: sí, un 8.

Entrevistador: ¿Por qué un 8?

Estudiante: Pues es que nosotros tampoco fue que las hicimos todas, nos íbamos turnando la aplicación y **estábamos retando como a nosotras mismas**, las mejor así, ósea, cada una iba pues, como puedes, por su parte no, pero lo que sí creo que tampoco hubo mucho, mucho tiempo para cómo desarrollarla toda...

Estudiante: digamos yo quise... como un tipo de **competencia por así decirlo entre nosotras**. Entonces sí, era como yo siento que un 8 está bien, porque tampoco es que todas ahí nos metimos a la aplicación y que no, que tal, eso no, sino que fue algo más, de momento, sabes cómo de vamos a hacer esto, a ver qué tal esta ¡no sé qué! y pues la verdad nos gustó y siento que nos fue bien, entonces por eso fue un 8.

Entrevistador: niñas listo, muchas gracias. ¿Ustedes creen que el aprendizaje del segundo condicional, o lo que recordaron de estos se hizo enteramente sólo con la aplicación? o ¿tuvieron que ir a alguna otra fuente para conseguir información?

Estudiante: No, **sólo con la aplicación**, y con lo que teníamos en la cabeza, aja con **conocimientos previos**.

Entrevistador: Listo ¿en algún momento se sintieron como agotadas? como uy ya paremos, ¡ya no queremos más hacer esto!

Estudiante: no pues no la verdad no, ósea, lo que te digo es como...

Estudiante: es que nosotras íbamos como en un ambiente súper chévere ¡la estamos pasando bien con esto! ...nos reíamos...

Estudiante: Aja! es diferente porque digamos acá tal vez las plataformas, tu como que llegas a túnel que ya no quiero más! esto ya no más! no quiero ni ver esto! Pero en cambio ahí era como algo... sabes que tú tienes como el control sobre esto y no te están calificando nadie te está diciendo esta remal! Nadie! Ósea tú has como tú quieres, entonces es como Por ti, me entiendes. Entonces, la verdad, no es nada agotador y si tú quieres parar en un punto paras pero como qué te da la motivación de seguir me entiendes, como que es algo contigo mismo es como, con me voy a quedar ahí! No, esto está chévere y sigue!

Entrevistador: ah que chévere! listo. Bueno muchas gracias chicas, gracias por terminar la aplicación de la entrevista. Y ya!

4. Formato de anotaciones interpretativas

FORMATO DE ANOTACIONES INTERPRETATIVAS

SESIÓN #2

El siguiente instrumento tiene como finalidad recolectar información mediante el método de observación interpretativa y es llenado por las investigadoras:

Responsables: Alicia Londoño Carol Romero	Fecha: mayo 18 de 2017
Pregunta de investigación: ¿Cuál es la incidencia del modelo de autorregulación mediado por el m-learning en el logro del aprendizaje del segundo condicional en los educandos del curso 1002 del Colegio Nuevo San Luis Gonzaga?	Desarrollo del cuestionario de medición inicial.
OBSERVACIONES	Anotaciones interpretativas
Autorregulación en el aula de clase: Los educandos reciben el cuestionario de medición inicial. Lo que se puede observar es que están un poco ansiosos y asustados, pues aunque se les había pedido la firma del consentimiento para participar en el estudio, se sentían un tanto intimidados por la complejidad del tema. Una vez recibido, las docentes explicaron que este cuestionario estaba dividido en dos partes, a saber: vocabulario y gramática. Se les dijo que tendrían 20 minutos para resolver las dos partes. Tres de las estudiantes, se mostraron un poco distraídas, pues manifestaban no recordar el tema a la perfección, así que se sentían frustradas.	No se evidencia autorregulación pues los educandos carecen de seguridad al momento de contestar el cuestionario. No se evidencia planificación, ni conciencia del tiempo adjudicado para cada parte del cuestionario.

<p>Actitudes y estrategias de aprendizaje:</p> <p>La actitud generalizada es asombro y susto, dado que los alumnos no están seguros de estar realizando la actividad de manera correcta, algunos sienten que al ser una actividad inicial no deben preguntarle a las docente. Por otra parte, las estrategias de aprendizaje más usadas son: observar el ejemplo, empezar con el ejercicio que consideran más fácil, otros inician con el más difícil. Otros usan estrategias de elaboración como tratar de recordar información vista en los años anteriores.</p>	<p>Se muestran inseguros. Sin embargo, tienen algunas estrategias de aprendizaje que son funcionales. Pero no pueden organizar un esquema de trabajo, ni determinar qué otras estrategias podría convenir según la tarea.</p>
<p>Planeación:</p> <p>“será que alcanzamos en ese tiempo”; “lo de gramática debe estar muy difícil porque creo que no recuerdo los pasados de todos los verbos, sin embargo vamos con toda”; “como lo primero que recibí, fue lo de gramática, pienso que eso debe ser resuelto en ese mismo orden”; quiero realizar este ejercicio sin la ayuda de la profe, pero si no sé algo, tendré que preguntarle”; “empezaré por el vocabulario que es más fácil”; “es mejor empezar por lo que es más difícil o no me va a alcanzar el tiempo”. Todas estas actitudes se pueden clasificar en la fase de planeación, sólo que los alumnos no tienen conciencia de esto. Usan sus dispositivos móviles para escuchar música, pero no para consultar aquello que no entienden.</p>	<p>Aunque se evidencian pasos de una posible planeación, no se reconoce orden sincrónico.</p>
<p>Ejecución y monitoreo:</p> <p>Aquí se observó el nivel de persistencia de los educandos, ya que algunos se sentían agotados al no poder recordar los verbos, otros no comprendían la estructura de manera sencilla, pero intentaban e intentaban hasta poder lograrlo. Ninguno retrasó la recompensa porque fue inevitable observar el celular mientras realizaban el cuestionario, algunos de los comentarios de los educandos fueron: “tengo que apurarme porque no sé cuánto tiempo me queda”; “me voy a guiar por el ejemplo”; “creo que tengo algunas respuestas mal, pero no sé exactamente cuáles”; “en efecto la prueba de vocabulario es más sencilla”; “si recordara la conjugación de los verbos en pasado, me podría ir mejor”.</p>	<p>Se evidencia rápido agotamiento por el formato tipo evaluación del cuestionario. No se sienten bien siendo evaluados. El uso del celular siempre estuvo presente con el fin de revisar correo y redes sociales. En algunos casos carecen de tolerancia a la frustración</p>

Autorreflexión:

Al finalizar el cuestionario de medición inicial, los educandos se acercan a las docentes y les cuentan cómo les parecieron las preguntas del cuestionario. Siendo el ítem de gramática, el más complejo de los dos que componen dicha prueba. No se puede realizar ejercicio de autojuicio, ya que ninguno de los educandos propuso alguna meta concerniente a los cuestionarios. Finalmente, otra de las ideas álgidas, constataba una búsqueda de aprobación, más que aprendizaje per se, de ello se obtienen los siguientes comentarios "traté de dar lo mejor de mí, pero creo que no pude tener la prueba 100% bien hecha"; "profe para la próxima si me pongo las pilas"; "traté de mirar el ejercicio de mi compañero, pero recordé que haciéndolo de esa forma, sólo a mí mismo"

Se reconoce una autorreflexión a manera de crítica constructiva por parte de los mismos educandos frente a su desempeño en la prueba.

5. Cuestionario de autorregulación

**FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN
TECNOLOGIAS DE LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION – UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
CUESTIONARIO**

Estimado estudiante del grado 1002:

El siguiente cuestionario tiene como objetivo determinar el impacto de la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, teniendo como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, pues tu opinión es muy importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las preguntas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

1. ¿Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?

Si_____ No_____ ¿Por qué? _____

2. ¿Veo el estudio como un eje importante en mi vida o lo hago por cumplir?

Sí_____ No_____ ¿Por qué? _____

3. ¿Sé cuáles son mis fortalezas y mis debilidades?

Si_____ No_____ Justifica _____

4. Realicé una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o accedí a ella sin premeditación? Justifica tu respuesta.

5. ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?

Si_____ No_____ ¿Por qué? _____

6. ¿Sentí la necesidad de usar la aplicación sin que me lo pidieran las profesoras?

¿Si_____ No_____ En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?

7. ¿Evalúas constantemente tu aprendizaje?

¿Si_____ No_____ En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?

8. Si tuvieras que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- *Valor de interés:* se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad. ()
- *Valor de logro:* se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser. ()
- *Valor de utilidad:* se detalla como el costo-beneficio de la actividad. ()

Tomado de Zimmerman (2011)

Justifica:

En una escala de 1 a 5, siendo 5 muy cierto y 1 totalmente falso, califica las siguientes afirmaciones:

9. La razón principal por la cual estudio se relaciona con el miedo a defraudar a mis padres. _
10. Encuentro el estudio como una forma de aceptación, así pues necesito que mis compañeros me animen _____
11. Soy consciente de que los contenidos que aprendo en la clase de inglés me sirven para la vida. _____
12. Mi desempeño académico depende de mi nivel de esfuerzo. _____
13. Siempre he considerado que se deben entender todos los temas a cabalidad sin importar que ello no sea completamente en clase. _____
14. Estoy completamente seguro (a) de que comprendo todos los contenidos del curso por mis propios medios. _____

15. El uso de la aplicación fue impuesto y no transformó el empoderamiento que ya poseía sobre el segundo condicional. _____

16. Me siento feliz cuando logro algo que me propongo por mis propios medios. _____

17. Considero que mi nivel de proactividad se vio mejorado con el uso de la aplicación UNREAL CNSLG _____

Aspectos propios de la aplicación

A través de la aplicación UNREAL CNSLG

18. ¿Cómo calificaría el acceso a la aplicación UNREAL CNSLG?

Muy fácil _____ Fácil _____ Moderadamente difícil _____ Difícil _____

19. ¿Consideras la aplicación UNREAL CNSLG como una herramienta para el aprendizaje del segundo condicional?

Muy bueno _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____

20. Selecciona en cuales lugares usaste la aplicación UNREAL CNSLG

Casa _____ Salón de clase _____ Restaurante _____ Canchas _____ Ruta escolar _____

Otro _____

21. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más sencillo?

Si _____ No _____ ¿Por qué? _____

22. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más agradable?

Si _____ No _____ Por qué? _____

23. ¿Cuál fue el recurso de más te gusto? ¿Por qué?

- Videos
- Animaciones
- Audios
- Imágenes
- Juegos
- Otros: -----

Muchas gracias por tus aportes ☺

5.1 Evidencias del cuestionario de autorregulación

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Justifica:
Es parte de un reto por me gusta volver a leer el segundo condicional

En una escala de 1 a 5, siendo 5 muy común y 1 totalmente raro, califica las siguientes afirmaciones:

9. La razón principal por la cual estudio se relaciona con el modo a definir a mis padres. 1

10. Encuentro el estudio como una forma de ocupación del tiempo que mis compañeros me animan. 1

11. Soy consciente de que los contenidos que aprendo en la clase de inglés me sirven para la vida. 5

12. Mi desempeño académico depende de mi nivel de esfuerzo. 5

13. Siempre he considerado que se deben atender todos los temas a cabalidad sin importar que ello no sea completamente en clase. 2

14. Estoy completamente seguro (a) de que comprendo todos los contenidos del curso por mis propios medios. 3

15. El uso de la aplicación fue impuesto y no transformé el empoderamiento que ya poseo sobre el segundo condicional. 1

16. Me siento feliz cuando logro algo que me propongo por mis propios medios. 5

17. Considero que mi nivel de proactividad se vio mejorado con el uso de la aplicación UNREAL CNSLG. 4

Aspectos propios de la aplicación

A través de la aplicación UNREAL CNSLG

18. ¿Cómo calificas el acceso a la aplicación UNREAL CNSLG?
Muy fácil 5 Fácil 4 Moderadamente difícil 3 Difícil 2

19. ¿Consideras la aplicación UNREAL CNSLG como una herramienta para el aprendizaje del segundo condicional?
Muy buena 5 Buena 4 Regular 3 Mala 2

20. Selecciona en cuáles lugares usaste la aplicación UNREAL CNSLG
Casa 5 Salón de clase 4 Restaurante 3 Carreteras 2 Ruta escolar 1 Otro 0

21. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más sencillo?
Sí X No 0 ¿Por qué? le parece gracias a los ejemplos

22. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más agradable?
Sí X No 0 ¿Por qué? le parece y puede hacer ejercicios más fácil

23. ¿Cuál fue el recurso de más tu gusto? ¿Por qué?

- Videos
- Animaciones
- Audios
- Imágenes
- Juegos Señalados y me ayudan de un modo diferente
- Otros:

Muchas gracias por tus aportes

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Justifica:
Porque me ayuda en mi vida intelectual en la aplicación

En una escala de 1 a 5, siendo 5 muy común y 1 totalmente raro, califica las siguientes afirmaciones:

9. La razón principal por la cual estudio se relaciona con el modo a definir a mis padres. 2

10. Encuentro el estudio como una forma de ocupación del tiempo que mis compañeros me animan. 2

11. Soy consciente de que los contenidos que aprendo en la clase de inglés me sirven para la vida. 3

12. Mi desempeño académico depende de mi nivel de esfuerzo. 3

13. Siempre he considerado que se deben atender todos los temas a cabalidad sin importar que ello no sea completamente en clase. 3

14. Estoy completamente seguro (a) de que comprendo todos los contenidos del curso por mis propios medios. 3

15. El uso de la aplicación fue impuesto y no transformé el empoderamiento que ya poseo sobre el segundo condicional. 3

16. Me siento feliz cuando logro algo que me propongo por mis propios medios. 3

17. Considero que mi nivel de proactividad se vio mejorado con el uso de la aplicación UNREAL CNSLG. 3

Aspectos propios de la aplicación

A través de la aplicación UNREAL CNSLG

18. ¿Cómo calificas el acceso a la aplicación UNREAL CNSLG?
Muy fácil 5 Fácil 4 Moderadamente difícil 3 Difícil 2

19. ¿Consideras la aplicación UNREAL CNSLG como una herramienta para el aprendizaje del segundo condicional?
Muy buena 5 Buena 4 Regular 3 Mala 2

20. Selecciona en cuáles lugares usaste la aplicación UNREAL CNSLG
Casa X Salón de clase X Restaurante 3 Carreteras 2 Ruta escolar 1 Otro 0

21. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más sencillo?
Sí X No 0 ¿Por qué? porque me ayuda en la aplicación con a ella

22. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más agradable?
Sí X No 0 ¿Por qué? porque lo hace relajado

23. ¿Cuál fue el recurso de más tu gusto? ¿Por qué?

- Videos
- Animaciones
- Audios
- Imágenes
- Juegos
- Otros:

Muchas gracias por tus aportes

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN - UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA

CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002: Andrés Cuervo

El siguiente cuestionario tiene como objetivo determinar el impacto de la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, tomando como punto de referencia la vida cotidiana. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, pues tu opinión es muy importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en tus preguntas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

1. ¿Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?
Sí X No 0 ¿Por qué? me ayuda a comprender mejor el texto

2. ¿Veo el estudio como un eje importante en mi vida o lo hago por cumplir?
Sí X No 0 ¿Por qué? le ayuda a tener una comprensión del mundo

3. ¿Se cuáles son mis fortalezas y mis debilidades?
Sí X No 0 Justifica Señalados y me ayudan de un modo diferente

4. Realicé una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o necesito a ella sin planificación? Justifica tu respuesta.
Sí aprovecho porque me ayuda en el segundo condicional

5. ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?
Sí No No X ¿Por qué? no necesito la aprobación

6. ¿Senti la necesidad de usar la aplicación sin que me lo pidieran los profesores?
Sí X No 0 En caso de que la respuesta sea afirmativa, ¿por qué?
Quiero volver a recordar el segundo condicional

7. ¿Evalúas constantemente tu aprendizaje?
Sí No No X En caso de que la respuesta sea afirmativa, ¿por qué?

8. Si tuvieras que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- Valor de interés: se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad. (1)
- Valor de logro: se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta coincide en sus sentimientos de ser (2)
- Valor de utilidad: se detalla como el costo-beneficio de la actividad. (1)

Tomado de Zimmerman (2011)

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN - UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA

CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002: Gabriela Herrera - 1002

El siguiente cuestionario tiene como objetivo determinar el impacto de la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, tomando como punto de referencia la vida cotidiana. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, pues tu opinión es muy importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en tus preguntas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

1. ¿Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?
Sí X No 0 ¿Por qué? porque me ayuda a tener una mejor comprensión

2. ¿Veo el estudio como un eje importante en mi vida o lo hago por cumplir?
Sí X No 0 ¿Por qué? le ayuda a tener una mejor futuro

3. ¿Se cuáles son mis fortalezas y mis debilidades?
Sí X No 0 Justifica Señalados y me ayudan de un modo diferente

4. Realicé una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o necesito a ella sin planificación? Justifica tu respuesta.
No lo hice sin embargo me ayudó a recordar el segundo condicional

5. ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?
Sí X No 0 ¿Por qué? no necesito mejor


6. ¿Senti la necesidad de usar la aplicación sin que me lo pidieran los profesores?
Sí X No 0 En caso de que la respuesta sea afirmativa, ¿por qué?
porque me ayuda a recordar el segundo condicional

7. ¿Evalúas constantemente tu aprendizaje?
Sí X No 0 En caso de que la respuesta sea afirmativa, ¿por qué?
porque me ayuda a tener una mejor futuro

8. Si tuvieras que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- Valor de interés: se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad. (1)
- Valor de logro: se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta coincide en sus sentimientos de ser (2)
- Valor de utilidad: se detalla como el costo-beneficio de la actividad. (1)

Tomado de Zimmerman (2011)


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 Facultad de Ciencia y Tecnología Especialización en Tecnologías de la Educación Aplicadas a la Educación - Universidad Pedagógica Nacional
 Colegio Nuevo San Luis Gonzaga
CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002:


El siguiente cuestionario tiene como objetivo determinar el impacto de la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, teniendo como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, pues la calidad es muy importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las preguntas abiertas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

1. Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?
 Si No Por qué? Porque cada asignatura me exige en mi futuro
2. ¿Veo el estudio como un eje importante en mi vida o lo hago por cumplir?
 Si No Por qué? Lo hago por hacer un buen futuro y a mí mismo lo estudio de mi interés y gusto al aprender
3. ¿Se cuáles son sus fortalezas y sus debilidades?
 Si No Justifica Se que soy un estudiante con buenas calificaciones y que me gusta aprender
4. Realizó una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o accede a ella sin planificación? Justifica tu respuesta.
Realice pero se me olvidó o se me olvidó
5. ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?
 Si No Por qué? Porque yo soy un estudiante independiente
6. ¿Sienta la necesidad de usar la aplicación sin que me lo pidieran los profesores?
 Si No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?
Por que lo estudio para mi propio futuro
7. ¿Evalúas constantemente tu aprendizaje?
 Si No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?

8. Si tuvieras que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- Valor de interés: se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad. ()
- Valor de logro: se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser. ()
- Valor de utilidad: se detalla como el costo-beneficio de la actividad. ()

Tomado de Zimmerman (2011)


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 Facultad de Ciencia y Tecnología Especialización en Tecnologías de la Educación Aplicadas a la Educación - Universidad Pedagógica Nacional
 Colegio Nuevo San Luis Gonzaga
CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002:


El siguiente cuestionario tiene como objetivo determinar el impacto de la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, teniendo como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, pues la calidad es muy importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las preguntas abiertas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

1. Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?
 Si No Por qué? Porque cada asignatura me exige en mi futuro
2. ¿Veo el estudio como un eje importante en mi vida o lo hago por cumplir?
 Si No Por qué? Porque cada asignatura me exige en mi futuro
3. ¿Se cuáles son sus fortalezas y sus debilidades?
 Si No Justifica Se que soy un estudiante con buenas calificaciones y que me gusta aprender
4. Realizó una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o accede a ella sin planificación? Justifica tu respuesta.
Realice pero se me olvidó o se me olvidó
5. ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?
 Si No Por qué? Porque yo soy un estudiante independiente
6. ¿Sienta la necesidad de usar la aplicación sin que me lo pidieran los profesores?
 Si No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?
Por que lo estudio para mi propio futuro
7. ¿Evalúas constantemente tu aprendizaje?
 Si No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?

8. Si tuvieras que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- Valor de interés: se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad. ()
- Valor de logro: se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser. ()
- Valor de utilidad: se detalla como el costo-beneficio de la actividad. ()

Tomado de Zimmerman (2011)


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 Facultad de Ciencia y Tecnología Especialización en Tecnologías de la Educación Aplicadas a la Educación - Universidad Pedagógica Nacional
 Colegio Nuevo San Luis Gonzaga
CUESTIONARIO

Justifica:
Considero que se experimenta mayor conocimiento y más interés considerando la aplicación mediante videos y de una manera divertida.

En una escala de 1 a 5, siendo 5 muy cierto y 1 totalmente falso, califica las siguientes afirmaciones:


9. La razón principal por la cual estudio se relaciona con el interés a defraudar a mis padres. 2
10. Encuentro el estudio como una forma de aceptación, así pues necesito que mis compañeros me animen. 2
11. Soy consciente de que los contenidos que aprendo en la clase de inglés me sirven para la vida. 5
12. Mi desempeño académico depende de mi nivel de esfuerzo. 5
13. Siempre he considerado que se deben entender todos los temas a cabalidad sin importar que ello sea completamente en clase. 4
14. Estoy completamente seguro (a) de que comprendo todas las contenidos del curso por mis propios medios. 4
15. El uso de la aplicación fue impuesto y no transformé el empoderamiento que ya poseía sobre el segundo condicional. 3
16. Me siento feliz cuando logro algo que me propongo por mis propios medios. 5
17. Considero que mi nivel de proactividad se vio mejorado con el uso de la aplicación UNREAL CNSLG. 5

Aspectos propios de la aplicación

A través de la aplicación UNREAL CNSLG

18. ¿Cómo calificaría el acceso a la aplicación UNREAL CNSLG?
 Muy fácil Fácil Moderadamente difícil Difícil
19. ¿Considera la aplicación UNREAL CNSLG como una herramienta para el aprendizaje del segundo condicional?
 Muy bueno Bueno Regular Malo
20. Selecciona en cuales lugares usaste la aplicación UNREAL CNSLG
 Casa Salón de clase Restaurante Canchas Rata escolar Otro
21. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más sencillo?
 Si No Por qué? Al ser por video de videos es más sencilla el aprendizaje
22. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más agradable?
 Si No Por qué? La aplicación es divertida y contiene videos y actividades de aprendizaje
23. ¿Cuál fue el recurso de más te gusto? ¿Por qué?
 Videos
 Animaciones
 Audios
 Imágenes
 Juegos
 Otros: _____

Muchas gracias por tus aportes ☺


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 Facultad de Ciencia y Tecnología Especialización en Tecnologías de la Educación Aplicadas a la Educación - Universidad Pedagógica Nacional
 Colegio Nuevo San Luis Gonzaga
CUESTIONARIO

Justifica:
Considero que se experimenta mayor conocimiento y más interés considerando la aplicación mediante videos y de una manera divertida.

En una escala de 1 a 5, siendo 5 muy cierto y 1 totalmente falso, califica las siguientes afirmaciones:

9. La razón principal por la cual estudio se relaciona con el interés a defraudar a mis padres. 2
10. Encuentro el estudio como una forma de aceptación, así pues necesito que mis compañeros me animen. 2
11. Soy consciente de que los contenidos que aprendo en la clase de inglés me sirven para la vida. 5
12. Mi desempeño académico depende de mi nivel de esfuerzo. 5
13. Siempre he considerado que se deben entender todos los temas a cabalidad sin importar que ello sea completamente en clase. 4
14. Estoy completamente seguro (a) de que comprendo todas las contenidos del curso por mis propios medios. 4
15. El uso de la aplicación fue impuesto y no transformé el empoderamiento que ya poseía sobre el segundo condicional. 3
16. Me siento feliz cuando logro algo que me propongo por mis propios medios. 5
17. Considero que mi nivel de proactividad se vio mejorado con el uso de la aplicación UNREAL CNSLG. 5

Aspectos propios de la aplicación

A través de la aplicación UNREAL CNSLG

18. ¿Cómo calificaría el acceso a la aplicación UNREAL CNSLG?
 Muy fácil Fácil Moderadamente difícil Difícil
19. ¿Considera la aplicación UNREAL CNSLG como una herramienta para el aprendizaje del segundo condicional?
 Muy bueno Bueno Regular Malo
20. Selecciona en cuales lugares usaste la aplicación UNREAL CNSLG
 Casa Salón de clase Restaurante Canchas Rata escolar Otro
21. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más sencillo?
 Si No Por qué? Al ser por video de videos es más sencilla el aprendizaje
22. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más agradable?
 Si No Por qué? La aplicación es divertida y contiene videos y actividades de aprendizaje
23. ¿Cuál fue el recurso de más te gusto? ¿Por qué?
 Videos
 Animaciones
 Audios
 Imágenes
 Juegos
 Otros: _____

Muchas gracias por tus aportes ☺

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Facultad de Ciencia y Tecnología Especialización en Tecnologías de la Educación Aplicadas a la Educación - Universidad Pedagógica Nacional

COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA

CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002:

El siguiente cuestionario tiene como objetivo determinar el impacto de la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, tomando como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, para la opinión es muy importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las preguntas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

1. ¿Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?

SI No Por qué Me sirvo a la hora de practicar y reforzar el segundo condicional

2. ¿Veo el estudio como un que importante en mi vida o lo hago por cumplir?

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

3. ¿Se cuáles son mis fortalezas y mis debilidades?

SI No Justifica Se que debo mejorar en la comprensión de los textos y en la pronunciación de los sonidos

4. Realicé una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o accedí a ella sin premeditación? Justifica tu respuesta.

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

5. ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

6. ¿Sienta la necesidad de usar la aplicación sin que me lo pidieran los profesores?

SI No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué? Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

7. ¿Levabas conscientemente tu aprendizaje?

SI No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué? Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

8. Si tuviera que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- Valor de interés: se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad.
- Valor de logro: se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser.
- Valor de utilidad: se detalla como el costo-beneficio de la actividad.

Tomado de Zimmerman (2011)

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Facultad de Ciencia y Tecnología Especialización en Tecnologías de la Educación Aplicadas a la Educación - Universidad Pedagógica Nacional

COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA

CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002:

El siguiente cuestionario tiene como objetivo determinar el impacto de la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, tomando como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, para la opinión es muy importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las preguntas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

1. ¿Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

2. ¿Veo el estudio como un que importante en mi vida o lo hago por cumplir?

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

3. ¿Se cuáles son mis fortalezas y mis debilidades?

SI No Justifica Se que debo mejorar en la comprensión de los textos y en la pronunciación de los sonidos

4. Realicé una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o accedí a ella sin premeditación? Justifica tu respuesta.

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

5. ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

6. ¿Sienta la necesidad de usar la aplicación sin que me lo pidieran los profesores?

SI No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué? Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

7. ¿Levabas conscientemente tu aprendizaje?

SI No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué? Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

8. Si tuviera que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- Valor de interés: se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad.
- Valor de logro: se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser.
- Valor de utilidad: se detalla como el costo-beneficio de la actividad.

Tomado de Zimmerman (2011)

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Facultad de Ciencia y Tecnología Especialización en Tecnologías de la Educación Aplicadas a la Educación - Universidad Pedagógica Nacional

COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA

CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002:

El siguiente cuestionario tiene como objetivo determinar el impacto de la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, tomando como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, para la opinión es muy importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las preguntas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

1. ¿Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

2. ¿Veo el estudio como un que importante en mi vida o lo hago por cumplir?

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

3. ¿Se cuáles son mis fortalezas y mis debilidades?

SI No Justifica Se que debo mejorar en la comprensión de los textos y en la pronunciación de los sonidos

4. Realicé una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o accedí a ella sin premeditación? Justifica tu respuesta.

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

5. ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

6. ¿Sienta la necesidad de usar la aplicación sin que me lo pidieran los profesores?

SI No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué? Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

7. ¿Levabas conscientemente tu aprendizaje?

SI No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué? Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

8. Si tuviera que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- Valor de interés: se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad.
- Valor de logro: se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser.
- Valor de utilidad: se detalla como el costo-beneficio de la actividad.

Tomado de Zimmerman (2011)

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Facultad de Ciencia y Tecnología Especialización en Tecnologías de la Educación Aplicadas a la Educación - Universidad Pedagógica Nacional

COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA

CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002:

El siguiente cuestionario tiene como objetivo determinar el impacto de la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, tomando como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, para la opinión es muy importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las preguntas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

1. ¿Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

2. ¿Veo el estudio como un que importante en mi vida o lo hago por cumplir?

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

3. ¿Se cuáles son mis fortalezas y mis debilidades?

SI No Justifica Se que debo mejorar en la comprensión de los textos y en la pronunciación de los sonidos

4. Realicé una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o accedí a ella sin premeditación? Justifica tu respuesta.

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

5. ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?

SI No Por qué Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

6. ¿Sienta la necesidad de usar la aplicación sin que me lo pidieran los profesores?

SI No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué? Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas


7. ¿Levabas conscientemente tu aprendizaje?

SI No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué? Porque me gusta leer y aprender cosas nuevas

8. Si tuviera que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- Valor de interés: se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad.
- Valor de logro: se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser.
- Valor de utilidad: se detalla como el costo-beneficio de la actividad.

Tomado de Zimmerman (2011)


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN - UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
 CUESTIONARIO


Estimado estudiante del grado 1002:
 El siguiente cuestionario tiene como objetivo desarrollar el impacto la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, teniendo como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, para la optima su uso importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las respuestas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

- ¿Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?
 Si No Por qué? Porque es importante poder entender otras cosas de ella
- ¿Veo el estudio como un eje importante en mi vida o lo hago por cumplir?
 Si No Por qué? Porque es importante en mi vida y me gusta hacerla
- ¿Se cuáles son mis fortalezas y mis debilidades?
 Si No Justifica Porque a veces me cuesta un poco tenerlas
- Realice una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o accede a ella sin premeditación? Justifica tu respuesta.
Accede a ella sin premeditación, porque me gusta tenerla en mi celular
- ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?
 Si No Por qué? Porque a veces necesito un repaso de algunos conceptos
- ¿Sienten la necesidad de usar la aplicación sin que los profesores los presionen?
 Si No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?
Porque a veces necesito un repaso de algunos conceptos
- ¿Evalúas constantemente tu aprendizaje?
 Si No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?

8. Si tuvieras que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- **Valor de interés:** se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad. ()
- **Valor de logro:** se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser. ()
- **Valor de utilidad:** se detalla como el costo-beneficio de la actividad. ()

Tomado de Zimmerman (2011)


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN - UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
 CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002:
 El siguiente cuestionario tiene como objetivo desarrollar el impacto la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, teniendo como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, para la optima su uso importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las respuestas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

Justifica:
Al entrar a la aplicación se dan ejercicios de recibir las actividades por la mañana en la que está hecha la aplicación

En una escala de 1 a 5, siendo 5 muy cierto y 1 totalmente falso, califica las siguientes afirmaciones:


- La razón principal por la cual estudio se relaciona con el miedo a defraudar a mis padres. 2
- Encuentro el estudio como una forma de aceptación, así pues necesito que mis compañeros me animen. 1
- Soy consciente de que los contenidos que aprendo en la clase de inglés me sirven para la vida. 5
- Mi desempeño académico depende de mi nivel de esfuerzo. 5
- Siempre he considerado que se deben entender todos los temas a cabalidad sin importar que ello me sea completamente en clase. 3
- Estoy completamente seguro (a) de que comprendo todos los contenidos del curso por mis propios medios. 4
- El uso de la aplicación fue impuesto y no transformé el empoderamiento que ya poseo sobre el segundo condicional. 1
- Me siento feliz cuando logro algo que me propongo por mis propios medios. 5
- Considero que mi nivel de proactividad se vio mejorado con el uso de la aplicación UNREAL CNSLG. 5

Aspectos propios de la aplicación

A través de la aplicación UNREAL CNSLG

- ¿Cómo calificarías el acceso a la aplicación UNREAL CNSLG?
 Muy fácil Fácil Moderadamente difícil Difícil
- ¿Consideras la aplicación UNREAL CNSLG como una herramienta para el aprendizaje del segundo condicional?
 Muy bueno Bueno Regular Malo
- Selecciona en cuáles lugares usaste la aplicación UNREAL CNSLG.
 Casa Salón de clase Restaurante Canchas Ruta escolar Otro
- Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más sencillo?
 Si No Por qué? Porque la aplicación te muestra de forma clara y sencilla cómo aprender
- Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más interesante?
 Si No Por qué? Porque al utilizarlo como una aplicación me da más interés al entrar
- ¿Cuál fue el recurso de más tu gusto? ¿Por qué?
 • Videos
 • Animaciones
 • Audios
 • Imágenes
 Juegos
 • Otros: _____

Muchas gracias por tus aportes ☺


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN - UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
 CUESTIONARIO


Estimado estudiante del grado 1002:
 El siguiente cuestionario tiene como objetivo desarrollar el impacto la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, teniendo como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, para la optima su uso importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las respuestas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

- ¿Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?
 Si No Por qué? Porque es importante poder entender otras cosas de ella
- ¿Veo el estudio como un eje importante en mi vida o lo hago por cumplir?
 Si No Por qué? Porque es importante en mi vida y me gusta hacerla
- ¿Se cuáles son mis fortalezas y mis debilidades?
 Si No Justifica Si hay que conocerse a sí mismo
- Realice una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o accede a ella sin premeditación? Justifica tu respuesta.
Accede a ella sin premeditación, porque me gusta tenerla en mi celular
- ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?
 Si No Por qué? Porque la aplicación se enfoca en tus propios no en los de los demás
- ¿Sienten la necesidad de usar la aplicación sin que los profesores los presionen?
 Si No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?
Porque a veces necesito un repaso de algunos conceptos
- ¿Evalúas constantemente tu aprendizaje?
 Si No En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?

8. Si tuvieras que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- **Valor de interés:** se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad. ()
- **Valor de logro:** se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser. ()
- **Valor de utilidad:** se detalla como el costo-beneficio de la actividad. ()

Tomado de Zimmerman (2011)


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN - UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
 CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002:
 El siguiente cuestionario tiene como objetivo desarrollar el impacto la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, teniendo como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, para la optima su uso importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las respuestas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

Justifica:
Me gusta poder practicar y recibir mis actividades en el segundo condicional

En una escala de 1 a 5, siendo 5 muy cierto y 1 totalmente falso, califica las siguientes afirmaciones:

- La razón principal por la cual estudio se relaciona con el miedo a defraudar a mis padres. 2
- Encuentro el estudio como una forma de aceptación, así pues necesito que mis compañeros me animen. 1
- Soy consciente de que los contenidos que aprendo en la clase de inglés me sirven para la vida. 5
- Mi desempeño académico depende de mi nivel de esfuerzo. 3
- Siempre he considerado que se deben entender todos los temas a cabalidad sin importar que ello me sea completamente en clase. 5
- Estoy completamente seguro (a) de que comprendo todos los contenidos del curso por mis propios medios. 4
- El uso de la aplicación fue impuesto y no transformé el empoderamiento que ya poseo sobre el segundo condicional. 1
- Me siento feliz cuando logro algo que me propongo por mis propios medios. 5
- Considero que mi nivel de proactividad se vio mejorado con el uso de la aplicación UNREAL CNSLG. 5

Aspectos propios de la aplicación

A través de la aplicación UNREAL CNSLG

- ¿Cómo calificarías el acceso a la aplicación UNREAL CNSLG?
 Muy fácil Fácil Moderadamente difícil Difícil
- ¿Consideras la aplicación UNREAL CNSLG como una herramienta para el aprendizaje del segundo condicional?
 Muy bueno Bueno Regular Malo
- Selecciona en cuáles lugares usaste la aplicación UNREAL CNSLG.
 Casa Salón de clase Restaurante Canchas Ruta escolar Otro
- Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más sencillo?
 Si No Por qué? La aplicación es fácil de entender y es adecuada!
- Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más interesante?
 Si No Por qué? Porque me gustaba aprender más al segundo condicional
- ¿Cuál fue el recurso de más tu gusto? ¿Por qué?
 • Videos
 Animaciones
 • Audios
 • Imágenes
 Juegos
 • Otros: _____

Muchas gracias por tus aportes ☺

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

Justifica:
Porque cuando se utiliza mucho la aplicación sabemos que la gente está aprendiendo y esto interesa a

En una escala de 1 a 5, siendo 5 muy cierto y 1 totalmente falso, califica las siguientes afirmaciones:

9. La razón principal por la cual estudio se relaciona con el miedo a defraudar a mis padres. 2

10. Encuentro el estudio como una forma de aceptación, así pues necesito que mis compañeros me animen. 1

11. Soy consciente de que los contenidos que aprendo en la clase de inglés me sirven para la vida. 5

12. Mi desempeño académico depende de mi nivel de esfuerzo. 5

13. Siempre he considerado que se deben entender todos los temas a cabalidad sin importar que ello no sea completamente en clase. 3

14. Estoy completamente seguro (a) de que comprendo todos los contenidos del curso por mis propios medios. 3

15. El uso de la aplicación fue impuesto y no transformé el empoderamiento que ya poseía sobre el segundo condicional. 1

16. Me siento feliz cuando logro algo que me propongo por mis propios medios. 5

17. Considero que mi nivel de proactividad se vio mejorado con el uso de la aplicación UNREAL CNSLG. 4

Aspectos propios de la aplicación

A través de la aplicación UNREAL CNSLG

18. ¿Cómo calificaría el acceso a la aplicación UNREAL CNSLG?
 Muy fácil X Fácil X Moderadamente difícil X Difícil X

19. ¿Consideras la aplicación UNREAL CNSLG como una herramienta para el aprendizaje del segundo condicional?
 Muy bueno X Bueno X Regular X Malo X

20. Selecciona en cuales lugares usaste la aplicación UNREAL CNSLG
 Casa X Salón de clase X Restaurante X Canchas X Ruta escolar X Otro X

21. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más sencillo?
 Sí X No X ¿Por qué? tiene una metodología muy fácil.

22. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más agradable?
 Sí X No X ¿Por qué? porque la aplicación es muy colorida y es interesante.

23. ¿Cuál fue el recurso de más te gustó? ¿Por qué?
 Videos
 Animaciones
 Audios
 Imágenes
 Juegos porque los juegos hacen más interesante la aplicación y es más creativo.
 Otros: Muchas gracias por tus aportes

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

Facultad de Ciencia y Tecnología Especialización en Tecnologías de la Educación Aplicadas a la Educación - Universidad Pedagógica Nacional
 Colegio Nuevo San Luis Gonzaga

CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002:

El siguiente cuestionario tiene como objetivo determinar el impacto la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, teniendo como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, pues tu opinión es muy importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las preguntas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

1. ¿Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?
 Sí X No X ¿Por qué? asi desarrollamos más el cerebro

2. ¿Veo el estudio como un eje importante en mi vida o lo hago por cumplir?
 Sí X No X ¿Por qué? porque quiero cumplir mis metas.

3. ¿Se cuáles son mis fortalezas y mis debilidades?
 Sí X No X Justifica porque me conozco muy bien.

4. Realicé una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o accedí a ella sin premeditación? Justifica tu respuesta.
Siempre veo que veo la aplicación me da a ganar de abrirlo y seguir aprendiendo

5. ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?
 Sí X No X ¿Por qué? yo decido si aprendo.

6. ¿Senti la necesidad de usar la aplicación sin que me lo pidieran las profesoras?
 Sí X No X En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?
cada vez me gusta más.

7. ¿Evalúas constantemente tu aprendizaje?
 Sí X No X En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?
porque me gusta saber si de verdad he aprendido.

8. Si tuvieras que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- Valor de interés: se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad. ()
- Valor de logro: se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser. ()
- Valor de utilidad: se detalla como el costo-beneficio de la actividad. (X)

Tomas de Zimmerman (2011)

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

Facultad de Ciencia y Tecnología Especialización en Tecnologías de la Educación Aplicadas a la Educación - Universidad Pedagógica Nacional
 Colegio Nuevo San Luis Gonzaga

CUESTIONARIO

Estimado estudiante del grado 1002:

El siguiente cuestionario tiene como objetivo determinar el impacto la aplicación móvil UNREAL CNSLG, la cual se basa en el modelo de autorregulación para el logro del aprendizaje del segundo condicional del idioma inglés, teniendo como punto de referencia la vida escolar. Por lo anterior, solicitamos que seas lo más sincero (a) posible, pues tu opinión es muy importante en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, se hace necesario que en las preguntas cerradas justifiques tu respuesta, dado que esta información es de vital relevancia en la consecución del logro propuesto.

1. ¿Durante mi vida académica, lo más importante es lograr la comprensión de todos los contenidos de cada asignatura?
 Sí X No X ¿Por qué? asi desarrollamos más el cerebro

2. ¿Veo el estudio como un eje importante en mi vida o lo hago por cumplir?
 Sí X No X ¿Por qué? quiero ser creativo

3. ¿Se cuáles son mis fortalezas y mis debilidades?
 Sí X No X Justifica porque me conozco

4. Realicé una planificación del tiempo destinado para el aprendizaje del segundo condicional a través de la aplicación UNREAL CNSLG, o accedí a ella sin premeditación? Justifica tu respuesta.
decido en un pensamiento porque es divertido y me gusta mucho.

5. ¿Es necesario contar con la aprobación de los demás para que yo pueda realizar actividades relacionadas con el aprendizaje del segundo condicional?
 Sí X No X ¿Por qué? yo voy a como aprender

6. ¿Senti la necesidad de usar la aplicación sin que me lo pidieran las profesoras?
 Sí X No X En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?
dentado divertida y me encanta

7. ¿Evalúas constantemente tu aprendizaje?
 Sí X No X En caso de que la respuesta sea afirmativa, por qué?
porque me gusta ver que aprendi

8. Si tuvieras que valorar tu desempeño frente al uso de la aplicación UNREAL CNSLG, elegiría la siguiente descripción:

- Valor de interés: se define como el goce que una persona experimenta al desarrollar una actividad. (X)
- Valor de logro: se relaciona con la importancia de la tarea para el individuo, y cómo ésta encaja en sus sentimientos de ser. ()
- Valor de utilidad: se detalla como el costo-beneficio de la actividad. ()

Tomas de Zimmerman (2011)

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

Justifica:
porque me gusta y me divierten la aplicación y de alguna manera aprendi

En una escala de 1 a 5, siendo 5 muy cierto y 1 totalmente falso, califica las siguientes afirmaciones:

9. La razón principal por la cual estudio se relaciona con el miedo a defraudar a mis padres. 2

10. Encuentro el estudio como una forma de aceptación, así pues necesito que mis compañeros me animen. 1

11. Soy consciente de que los contenidos que aprendo en la clase de inglés me sirven para la vida. 4

12. Mi desempeño académico depende de mi nivel de esfuerzo. 5

13. Siempre he considerado que se deben entender todos los temas a cabalidad sin importar que ello no sea completamente en clase. 4

14. Estoy completamente seguro (a) de que comprendo todos los contenidos del curso por mis propios medios. 3

15. El uso de la aplicación fue impuesto y no transformé el empoderamiento que ya poseía sobre el segundo condicional. 1

16. Me siento feliz cuando logro algo que me propongo por mis propios medios. 5

17. Considero que mi nivel de proactividad se vio mejorado con el uso de la aplicación UNREAL CNSLG. 4

Aspectos propios de la aplicación

A través de la aplicación UNREAL CNSLG

18. ¿Cómo calificaría el acceso a la aplicación UNREAL CNSLG?
 Muy fácil X Fácil X Moderadamente difícil X Difícil X

19. ¿Consideras la aplicación UNREAL CNSLG como una herramienta para el aprendizaje del segundo condicional?
 Muy bueno X Bueno X Regular X Malo X

20. Selecciona en cuales lugares usaste la aplicación UNREAL CNSLG
 Casa X Salón de clase X Restaurante X Canchas X Ruta escolar X Otro X

21. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más sencillo?
 Sí X No X ¿Por qué? aprendi de una manera divertida

22. Gracias a UNREAL CNSLG, ¿encontré el aprendizaje del segundo condicional más agradable?
 Sí X No X ¿Por qué? la aplicación lo hace más divertido

23. ¿Cuál fue el recurso de más te gustó? ¿Por qué?
 Videos porque es agradable todos los dibujos, dibujos y terminos que se usan.
 Animaciones
 Audios
 Imágenes
 Juegos
 Otros: Muchas gracias por tus aportes

6. Cuestionario de medición final

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIAS DE
LA EDUCACION APLICADAS A LA EDUCACION – UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
COLEGIO NUEVO SAN LUIS GONZAGA
CUESTIONARIO DE MEDICIÓN FINAL

Taken from:

https://www.cambridgeilms.org/main/p/en/class/9382595/resource_home/1112?tabPos=0px

Standard Grammar

Name _____

Class _____

1. Match the verbs (1–5) with the phrases (a–e).

<p>1. win _____</p> <p>2. follow _____</p> <p>3. get sent _____</p> <p>4. wear _____</p> <p>5. be _____</p>	<p>a. a uniform</p> <p>b. punctual</p> <p>c. to the principal's office</p> <p>d. a prize</p> <p>e. the dress code</p>
---	---

2. Complete the sentences. There is one

more word that you need

<p>a uniform bullying</p> <p>cheating detention rude</p> <p>the dress code</p>

1. If we behave badly, we are assigned to _____ and have to stay after school.
2. There isn't a lot of _____ at our school. The students all try to be kind to each other.
3. Do you have to wear _____ at your school?
4. We have to follow _____ at our school.
5. Jared passed all his exams, but only by _____. He didn't study at all.

3 Circle the correct words.

- 1 If I *lived* / *would live* in London, I *visited* / *would visit* the London Eye.

- 2 If he *was* / *would be* nicer, it *won't* / *would be* easier to speak to him.
- 3 We *weren't* / *would be* more relaxed, if we *have* / *had* less homework.
- 4 If Peter *had* / *would* more time, he *would* / *wouldn't* go to the concert.
- 5 I *bought* / *would buy* a new laptop if I *would have* / *had* money.

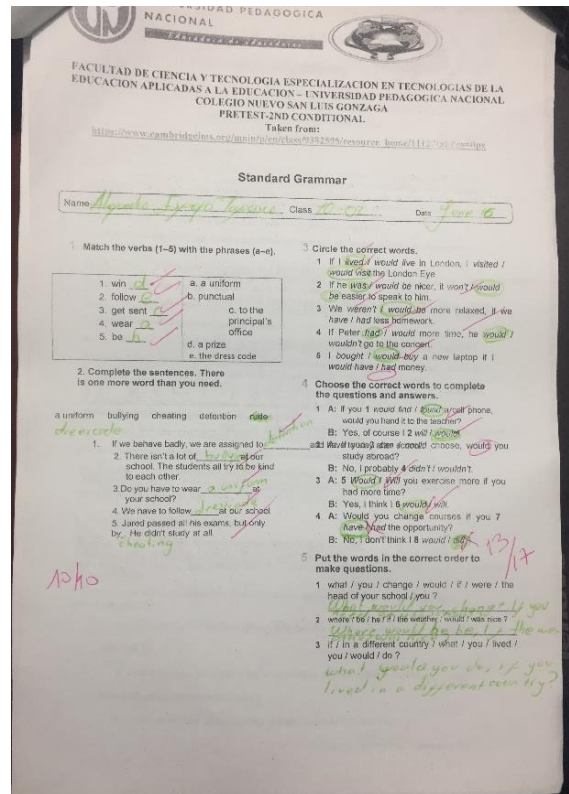
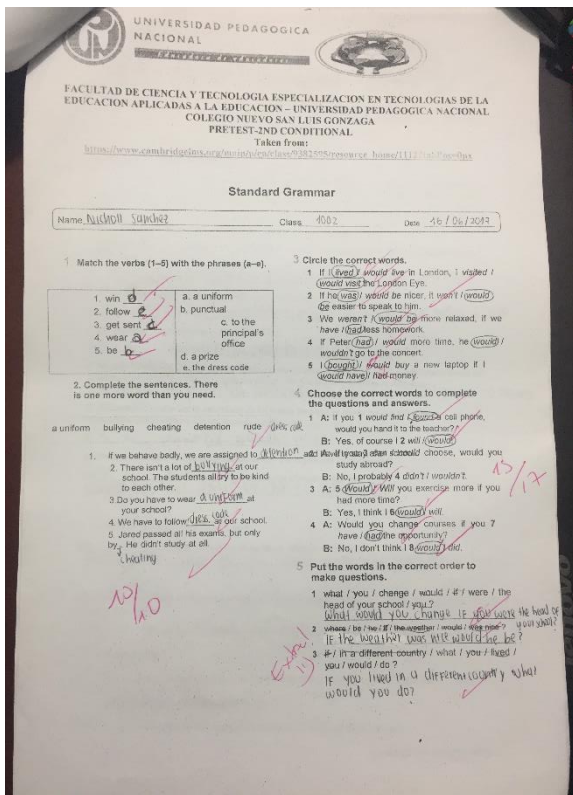
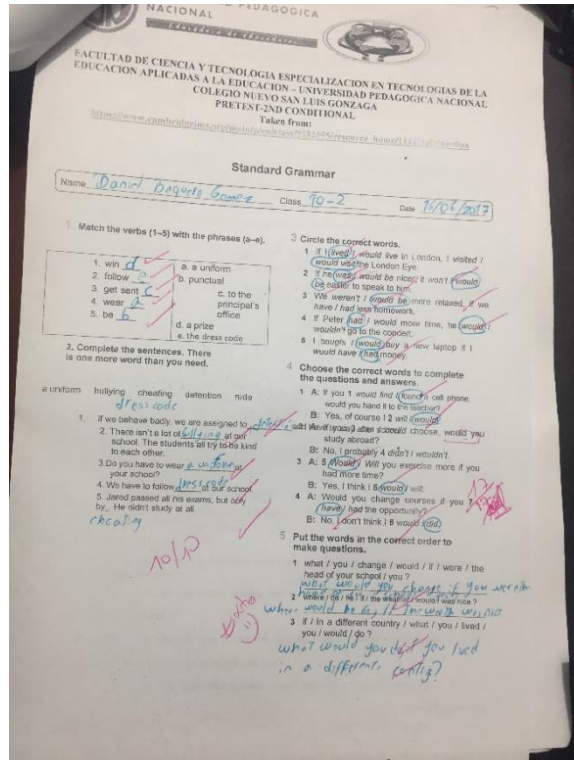
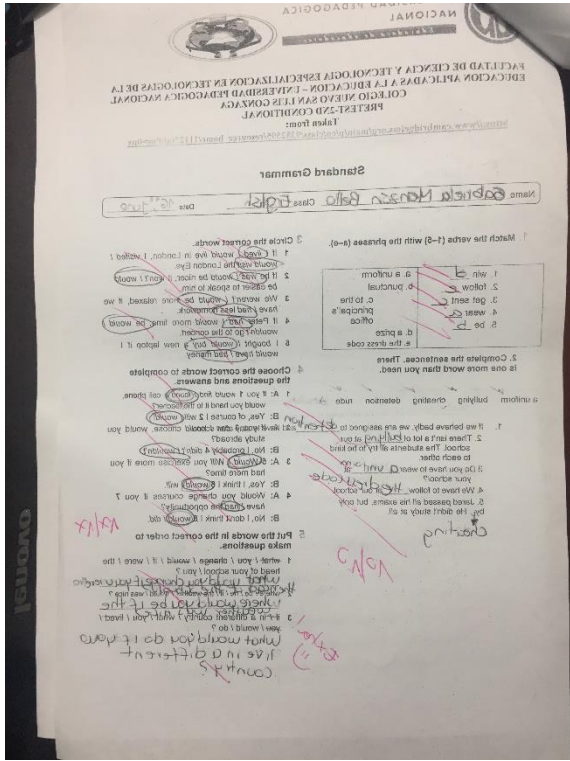
4 Choose the correct words to complete the questions and answers.

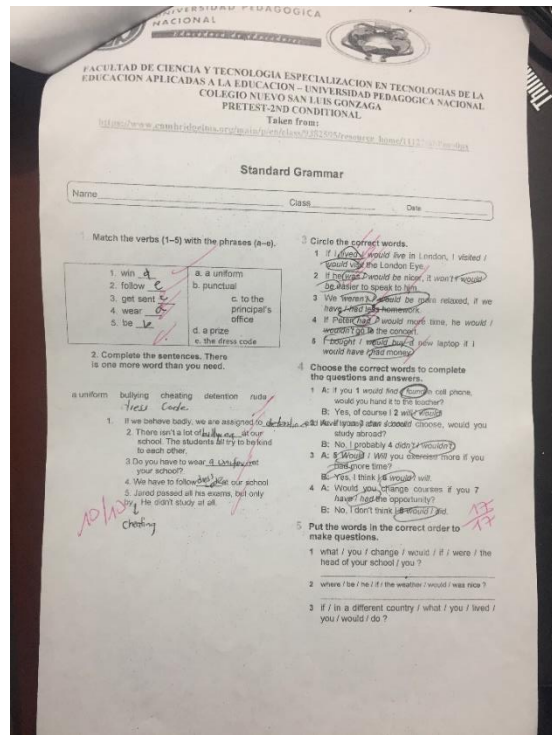
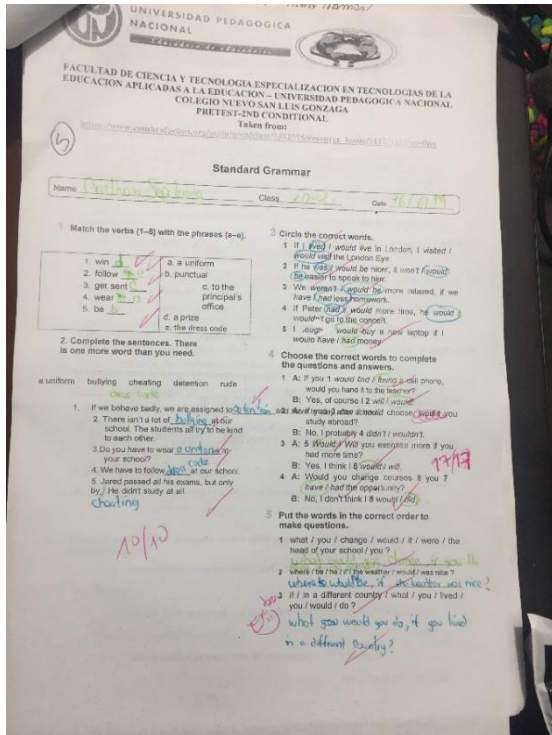
- 1 **A:** If you 1 *would find* / *found* a cell phone, would you hand it to the teacher?
B: Yes, of course I 2 *will* / *would*!
- 2 **A:** If you 3 *can* / *could* choose, would you study abroad?
B: No, I probably 4 *didn't* / *wouldn't*.
- 3 **A:** 5 *Would* / *Will* you exercise more if you had more time?
B: Yes, I think I 6 *would* / *will*.
- 4 **A:** Would you change courses if you 7 *have* / *had* the opportunity?
B: No, I don't think I 8 *would* / *did*.

5 Put the words in the correct order to make questions.

- 1 what / you / change / would / if / were / the head of your school / you ?
- 2 where / be / he / if / the weather / would / was nice ?
- 3 if / in a different country / what / you / lived / you / would / do

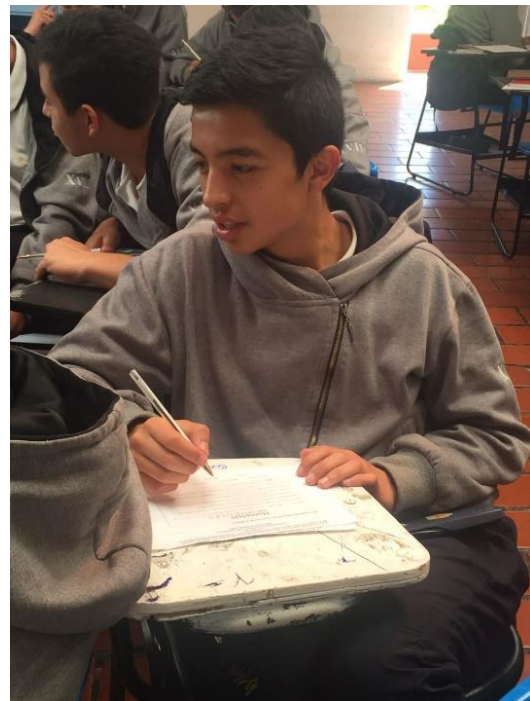
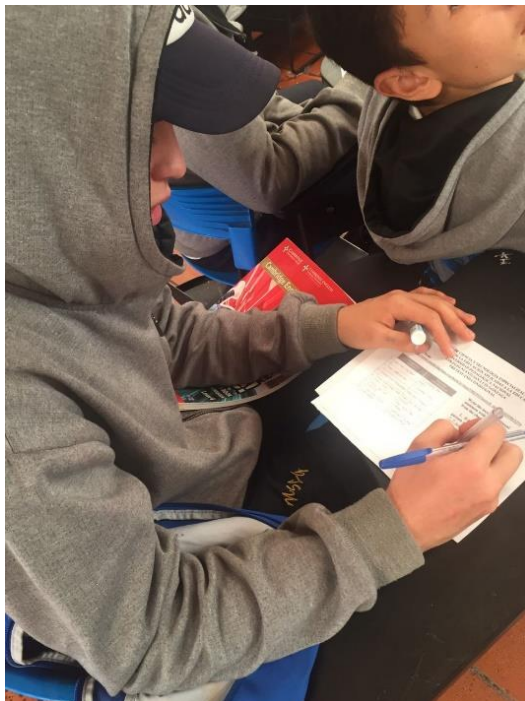
6.1 Evidencias del cuestionario de medición final

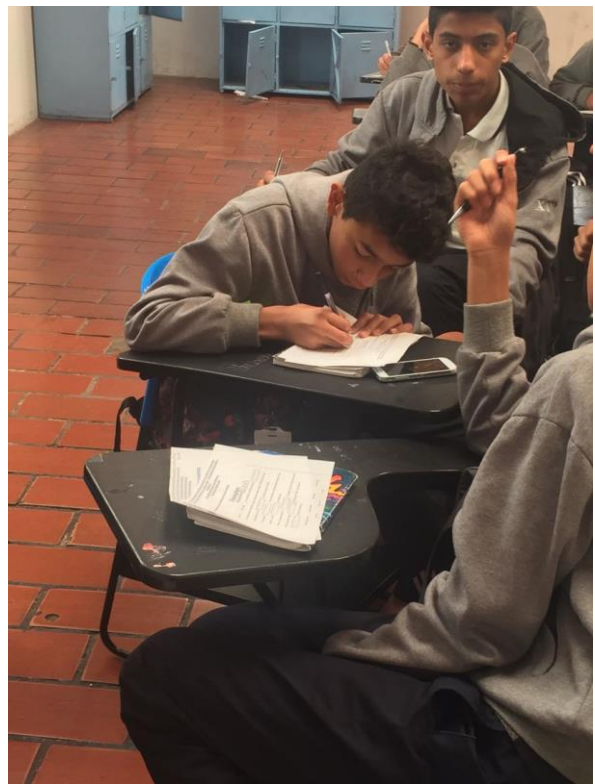
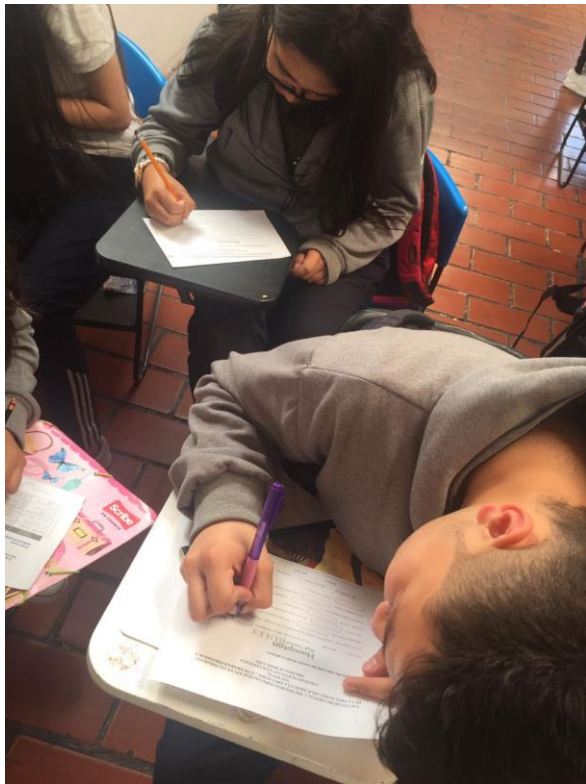
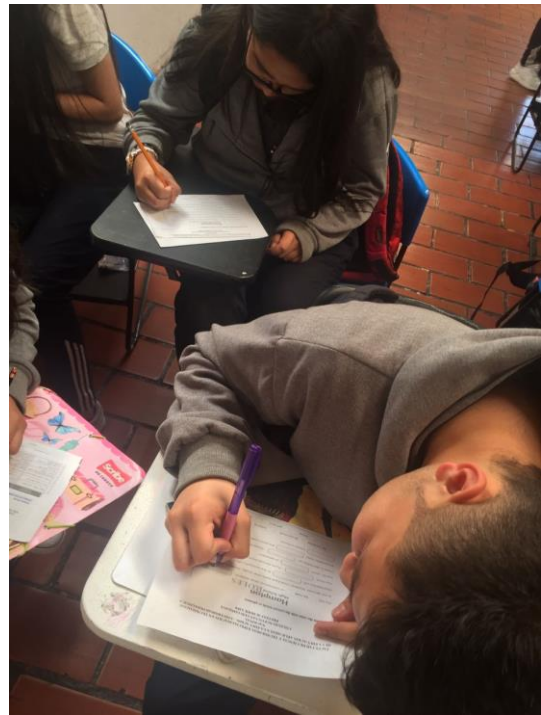
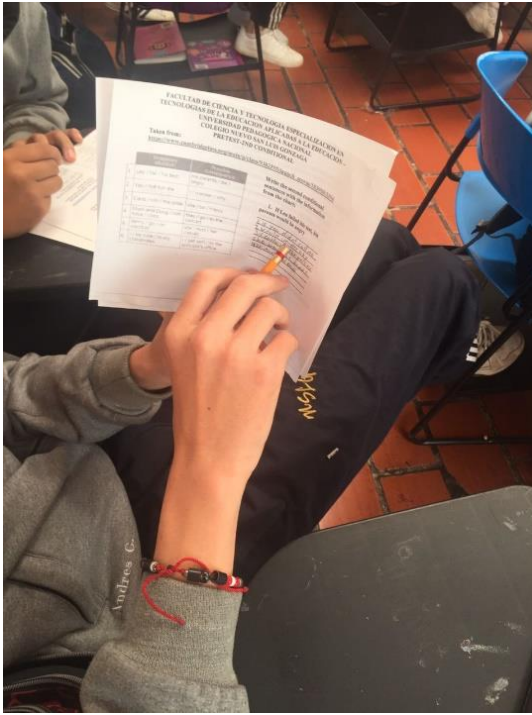


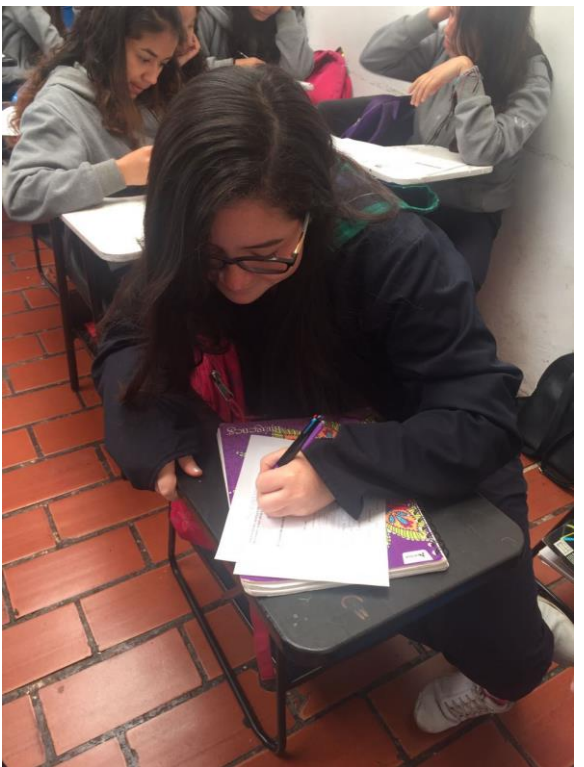
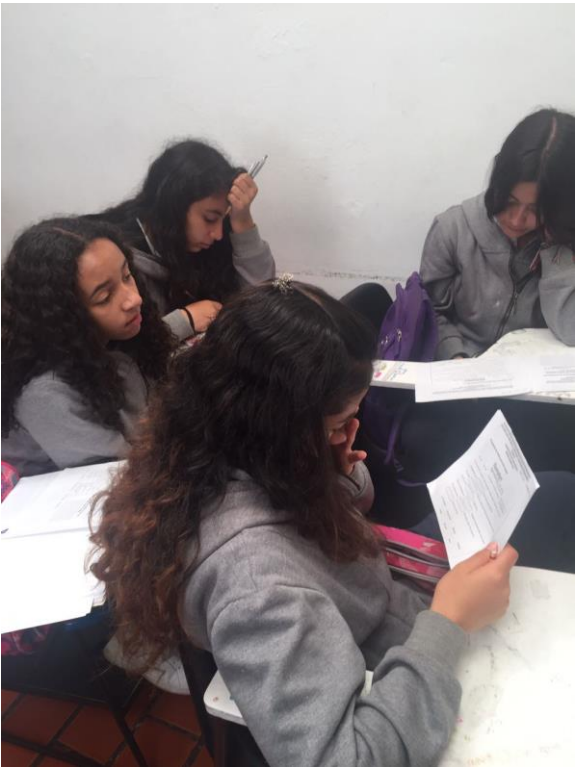
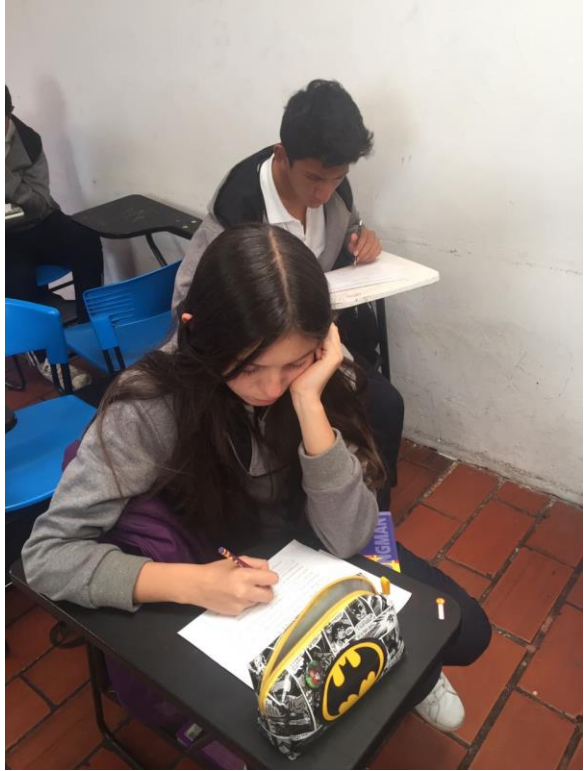
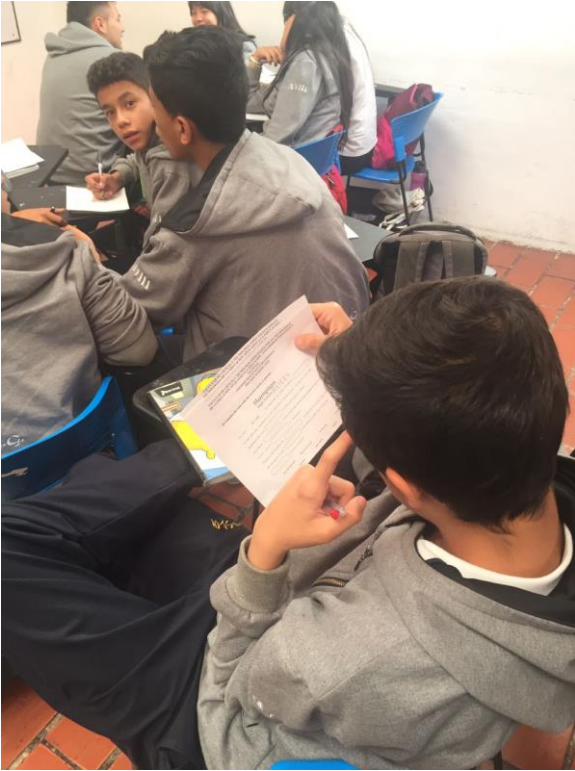


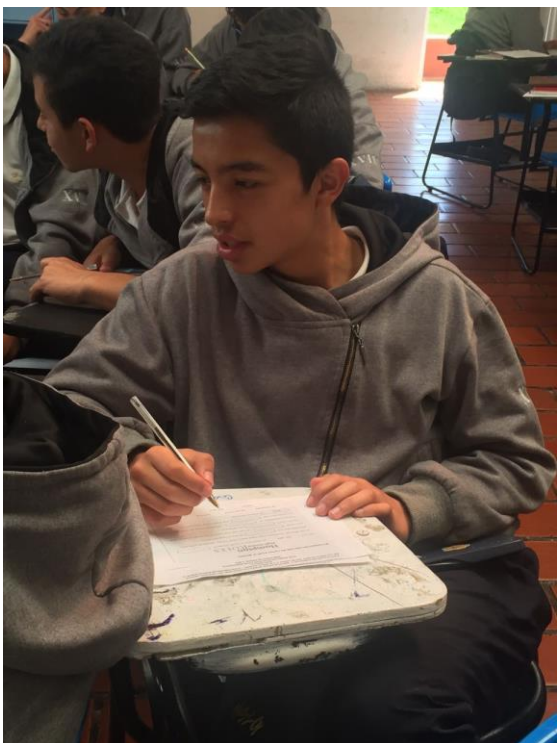
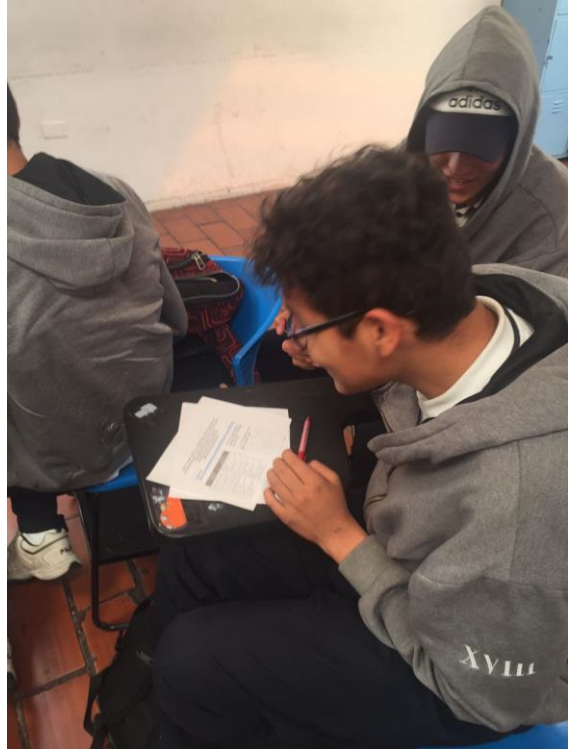
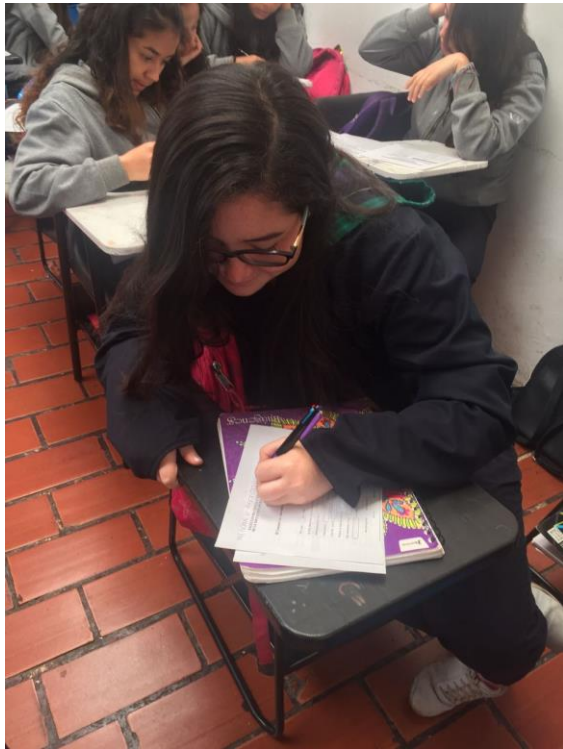
7. Evidencia fotográfica

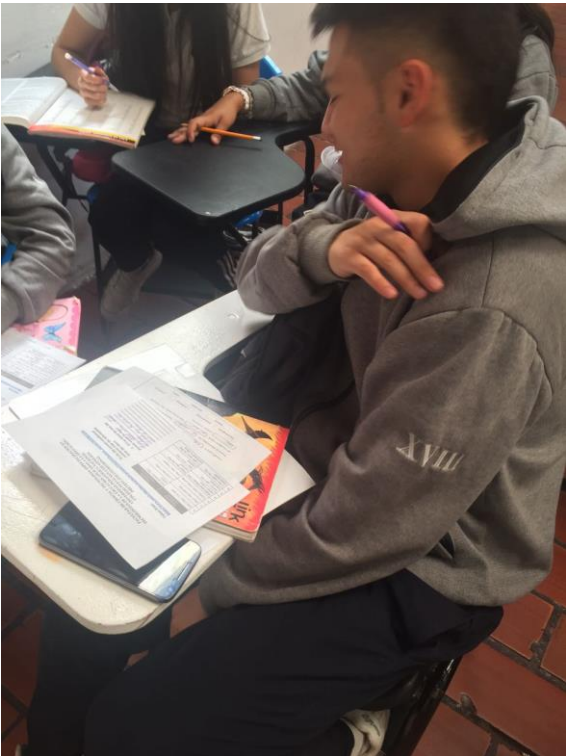
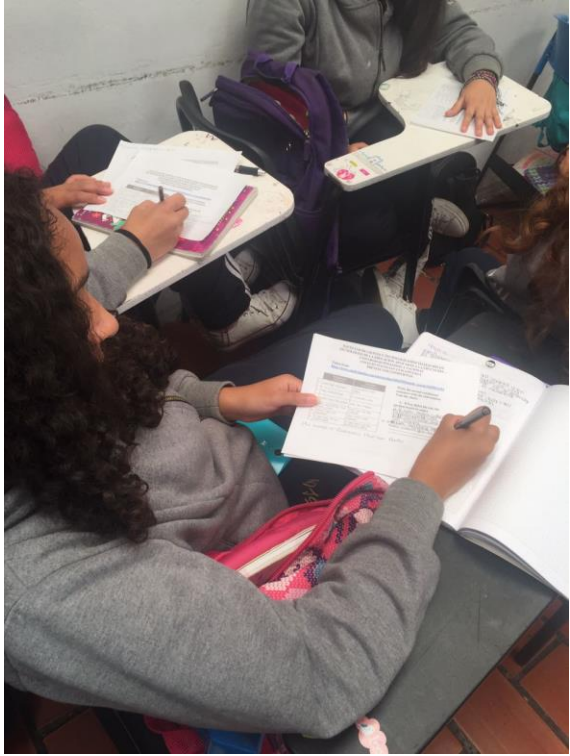
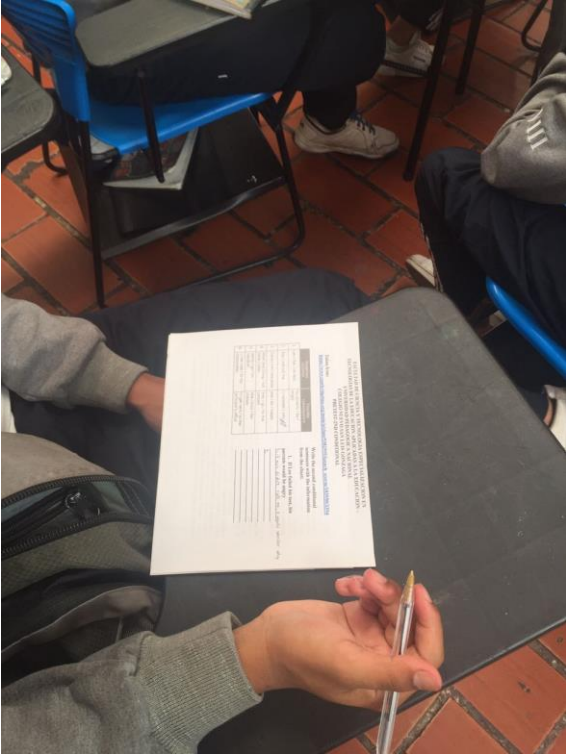
7.1 Evidencia fotográfica de los cuestionarios de medición inicial y final



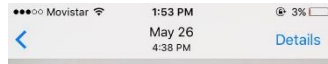
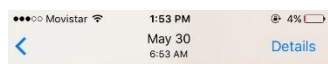
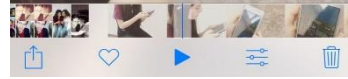
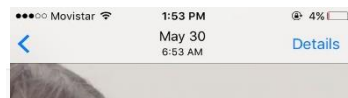
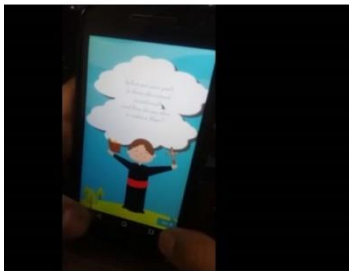
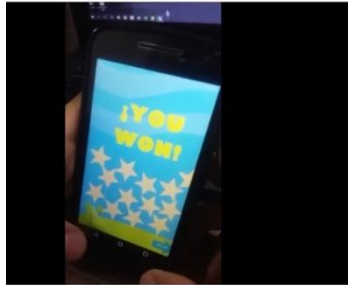
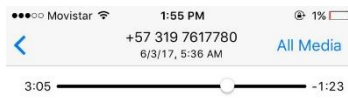
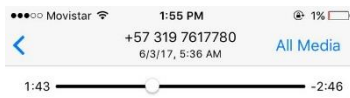


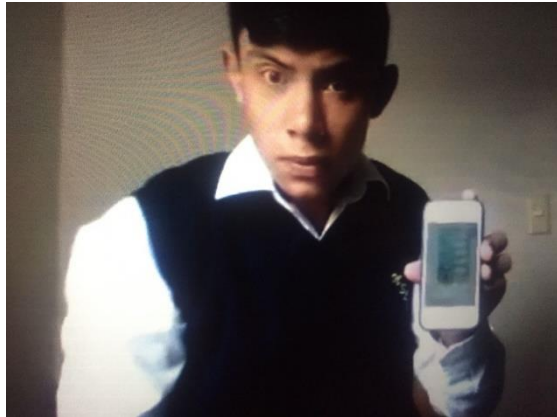
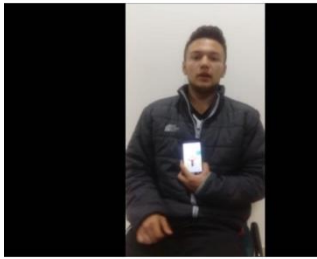
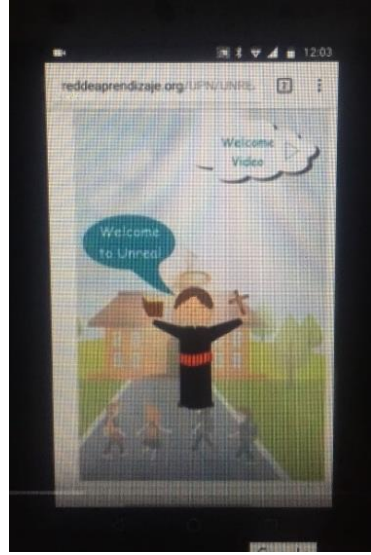
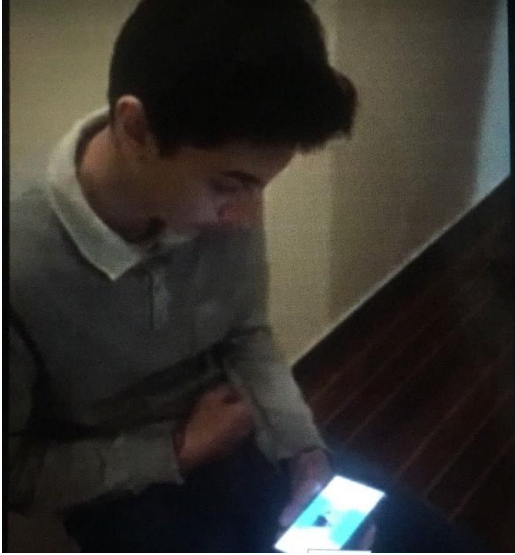




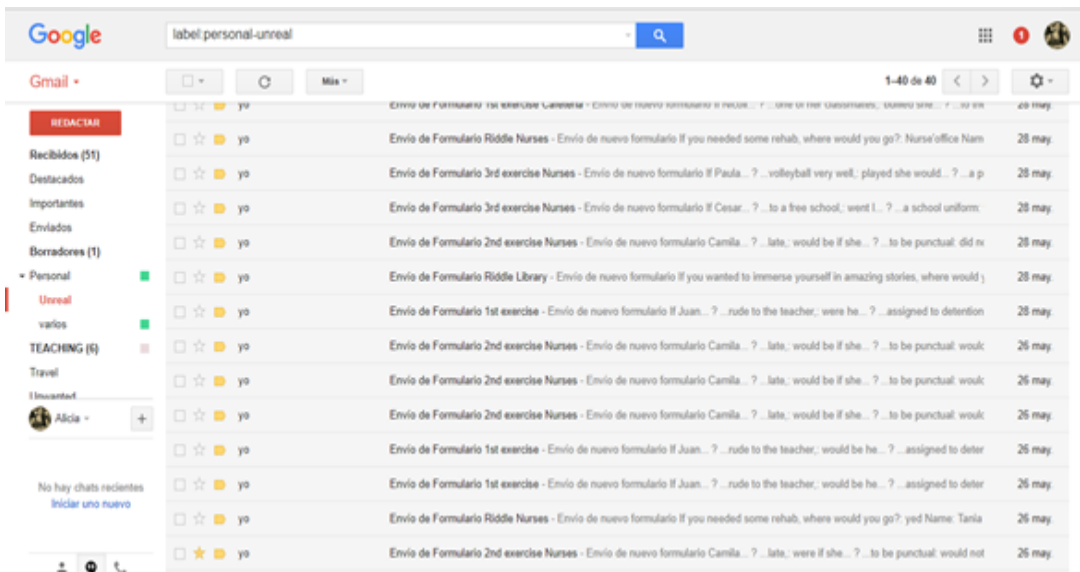


7.2 Uso de la aplicación UNREAL CNSLG por parte de los educandos del curso 1002





8. Recepción de actividades del botón “show what you know”



9. Formato de consentimiento



PERMISO CONSENTIDO Y AUTORIZACIÓN PARA EL MANEJO DE LA INFORMACIÓN

“Toda la información recolectada con este ejercicio será utilizada exclusivamente con fines académicos. Para ello, le solicito amablemente, me autorice para emplear algunos de sus datos y registrarle mediante fotos y video durante la realización de este ejercicio. En ningún caso su nombre será usado en el informe y en su lugar será remplazado por el genérico “estudiante #”. Si está de acuerdo por favor firme el siguiente texto:

De antemano muchas gracias. Quiero empezar solicitándole cierta información:

Ficha datos del entrevistado

Nombres y apellidos: _____

Género: Femenino. Masculino. Otro.

Edad: _____ años

Ocupación: _____ Teléfono: _____

Correo electrónico: _____

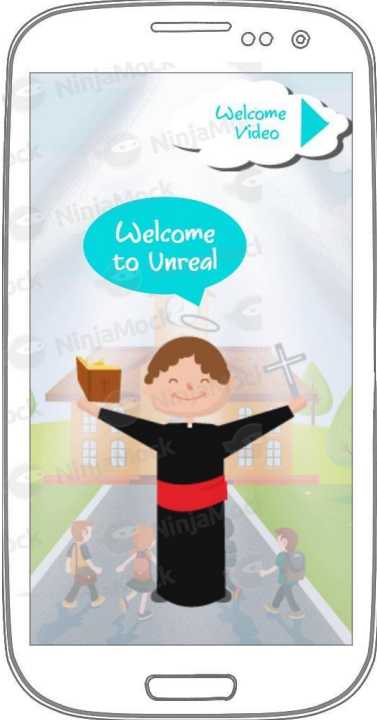

Fecha: _____

FIRMA

En caso de respuesta negativa, agradezco respetuosamente su participación y el tiempo dedicado

10. Wireframe

1 – HOME

	<p>Activity 1</p> <p>Este Activity muestra el fondo de un Colegio con el Avatar de San Luis Gonzaga dando la bienvenida a la APP.</p> <p>Contiene un botón (WELCOME VIDEO) que al dar click te llevará al video de las creadoras de la aplicación</p>
	<p>Activity 2</p> <p>Este activity muestra el video de las creadoras de la APP; un corto saludo a los estudiantes. Incluye un vínculo que nos llevara al menú inicial</p>



Activity 3

El Activity 3 muestra el menú de la aplicación en el que se visualiza cada una de las pantallas a las que podrá acceder el estudiante en la aplicación.



Activity 4

El Activity 4 muestra la primera actividad de la aplicación que consiste en un video en el cual se presenta a los estudiantes vocabulario necesario para comprender algunas actividades que vendrán posteriormente.

El video es significativo puesto que los mismos niños son partícipes del mismo

Posterior a ver el video hay una frase al lado superior derecho que dice: Do you want to continue? (¿Quieres continuar?) Si el estudiante decide hacerlo hay una flecha al lado inferior derecho que lo llevará a la siguiente actividad

La intencionalidad pedagógica de estas preguntas es motivar al estudiante y que se haga partícipe de la decisión de aprender y continuar con la actividad.

Activity 5

Antes de empezar con el segundo botón, los educandos deberán reflexionar sobre la siguiente pregunta Do you think that you are able to achive the goal (Piensas que eres capaz de alcanzar la meta), una vez hayan tomado la decisión de continuar, se dará click en let´s go. Para enlazarse con el botón when to use the second conditional.

La intencionalidad pedagógica de estos botones es que los estudiantes se cuestionen sobre si realmente serán o no capaces de terminar la actividad y alcanzar la meta.



Activity 6

Al finalizar cada una de las actividades de las nubes y cuando los estudiantes dan click en el botón let´s go, aparecerá el siguiente mensaje: congratulations you earned 10 stars. Las cuales ayudarán a San Luis Gonzaga de salvarse de la muerte. Este es un incentivo para que los educandos continúen con el proceso de aprendizaje del segundo condicional (motivación extrínseca)

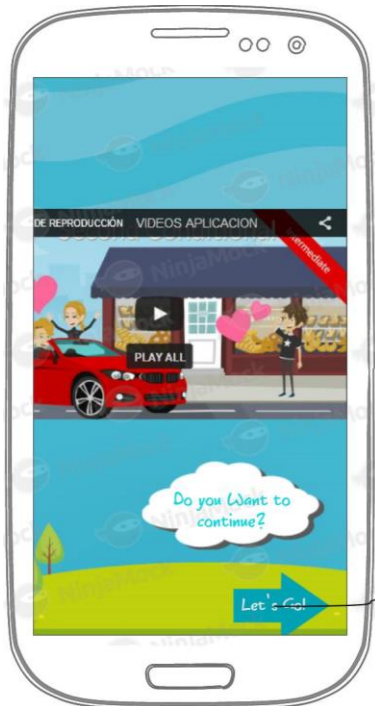


Activity 7

El Activity 7 muestra la segunda actividad de la aplicación que consiste en un video en el cual explica en qué situaciones comunicativas se usa el segundo condicional

Posterior a ver el video hay una frase al lado superior derecho que dice: Do you want to continue? (¿Quieres continuar?); Si el estudiante decide hacerlo hay una flecha al lado inferior derecho que lo llevara a la siguiente activity.

La intencionalidad pedagógica de estas preguntas es motivar al estudiante y que se haga participe de la decisión de aprender y continuar con la actividad.



Activity 8

El Activity 8 incluye un video en el cual refuerza situaciones comunicativas del uso del segundo condicional.

Posterior a ver el video hay una frase al lado superior derecho que dice: Do you want to continue? (¿Quieres continuar?); Si el estudiante decide hacerlo hay una flecha al lado inferior derecho que lo llevara a la siguiente activity.





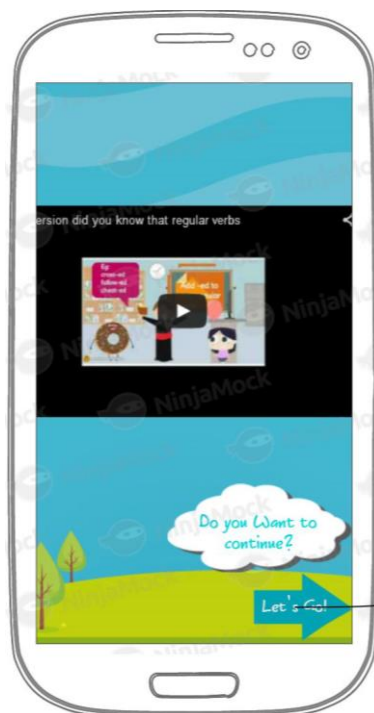
Activity 9

La activity 9 contiene la siguiente frase:

What are your goals to learn the second conditional and how do you plan to achieve them?

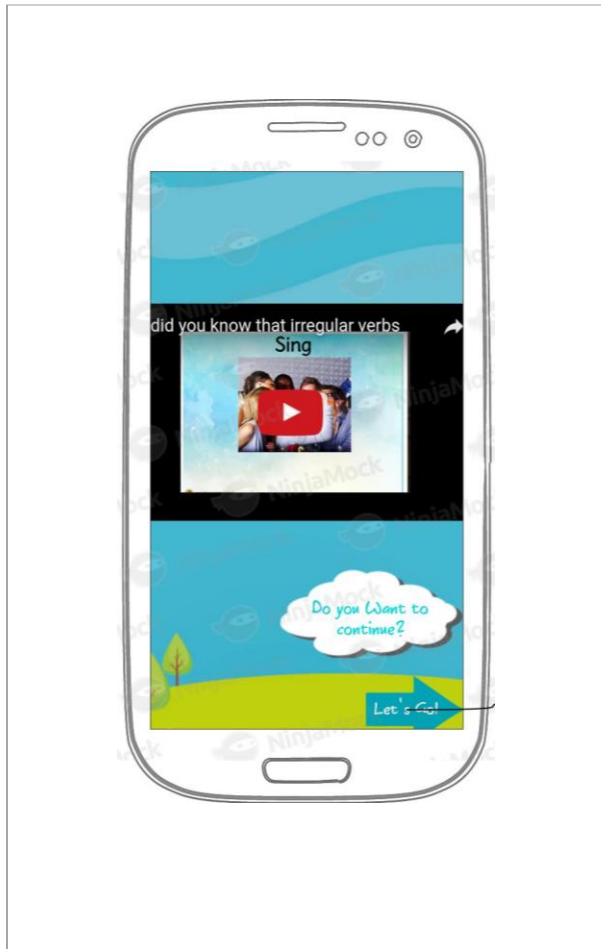
Básicamente, esta activity pretende establecer un punto de cuestionamiento sobre la planeación del aprendizaje de los educandos. De nuevo, es un elemento de reflexión, así que no se pedirá a los estudiantes que escriban nada o envíen algo.

Cuando los estudiantes den click en Let's go los remitirá a la pantalla de estrellas mencionada como activity 6



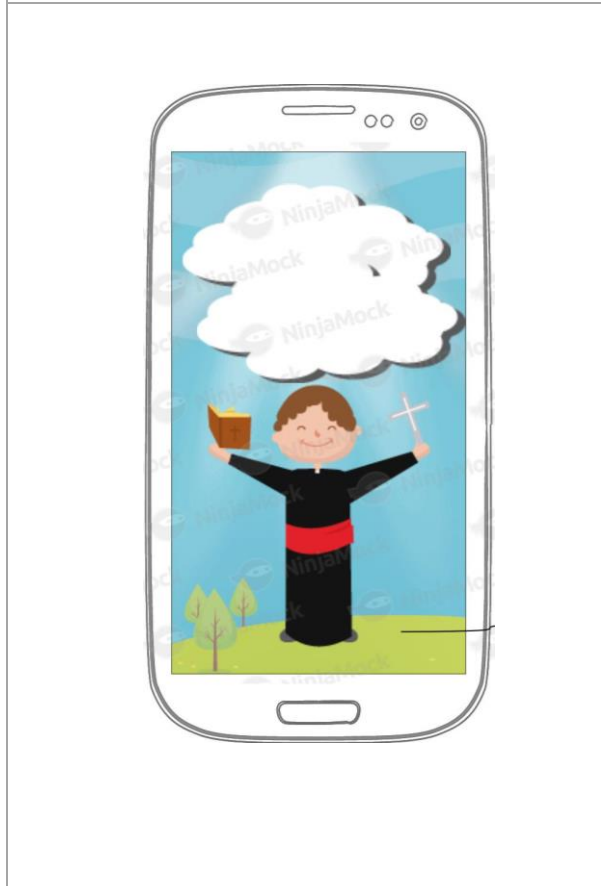
Activity 10

En esta interfaz se muestra un video en el que una serie de personajes bastante particulares como el presidente de EEUU, se encargan de mostrarle a San Luis Gonzaga cómo se forman los verbos regulares en pasado simple, como parte de la estructura del segundo condicional. Los sets de esta animación son salones de clase y algunos de los lugares más representativos del colegio como las canchas centrales. El video tiene una duración de 2:45 minutos; al finalizar a se preguntará a los educandos "do you want to continue" como parte del proceso de autorregulación, si ellos deciden continuar, darán click al botón let's go. Éste los direccionará a la siguiente animación sobre los verbos irregulares.



Activity 11

Continuando con la segunda fase de autorregulación, se explicará a través de dos animaciones las diferencias entre los verbos regulares e irregulares.



Activity 12

Direccionados de la activity 11, los educandos encontrarán la siguiente pregunta: Do you think practice is necessary? (Tu considera que la práctica es necesaria?). Con este cuestionamiento se pretende que los estudiantes autoreflexionen, adicionalmente se exhorta a los estudiantes que sigan trabajando para que al final vean los resultados de su esfuerzo.

Cuando los estudiantes den click para avanzar los remitirá a la pantalla de estrellas (Activity 6)



I want to invite
you to visit this awesome

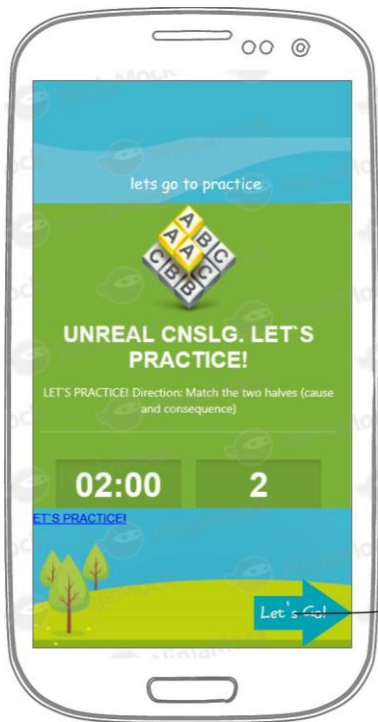
Activity 13

En esta parte de la aplicación se insiste en la opción que el estudiante pueda explorar de e indagar más allá de la aplicación. Es así como decidimos incluir una página muy interesante para la práctica y de esta manera fueron re-direccionados a la página del british council.



Activity 14

En esta interfaz se invita a participar de una actividad diseñada en educaplay



Activity 15

Direccionados de la actividad 13, los educandos encontrarán un recurso de Educaplay creado específicamente para esta aplicación, en la cual practicarán el vocabulario aprendido en el botón 1 (school life) y lo aprendido en el botón número 2 (when to use the second conditional). Esta actividad consiste en relacionar dos partes de una oración en 2 minutos para un total de 5 ejercicios. En suma, lo significativo de este ejercicio es que se creó con base en situaciones de la vida cotidiana, es decir; son frases reales.

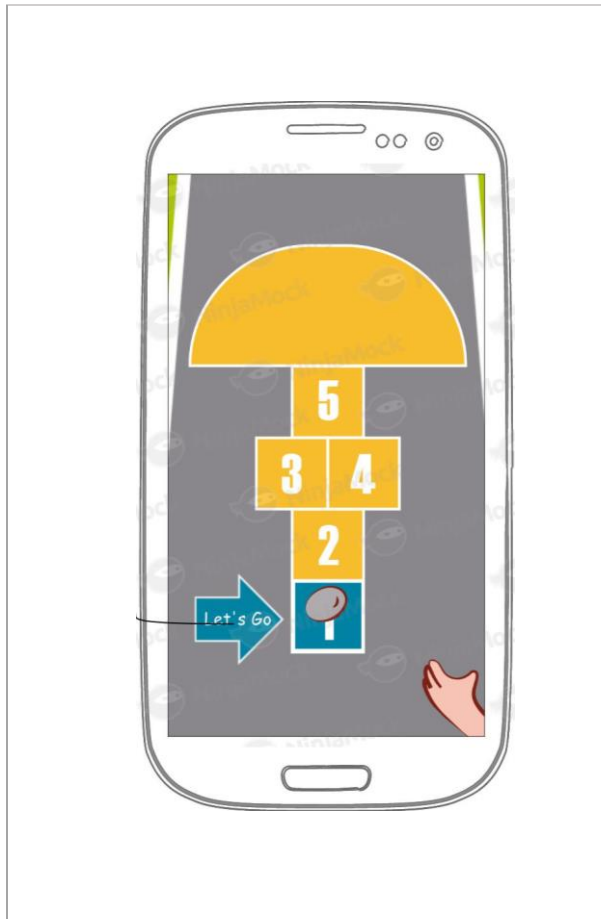


Activity 16

Esta actividad contiene la siguiente frase: Have you learned? if answer is yes, we want to invite to you to continue. (Has aprendido? si la respuesta es si queremos invitarte a continuar).

Este mensaje es un nuevo refuerzo de motivación para continuar y para que los estudiantes se cuestionen si a ese punto de aplicación han aprendido o no.

Posteriormente el estudiante es redireccionado a las estrellas y lo deja pasar a la última fase que es un juego interactivo.

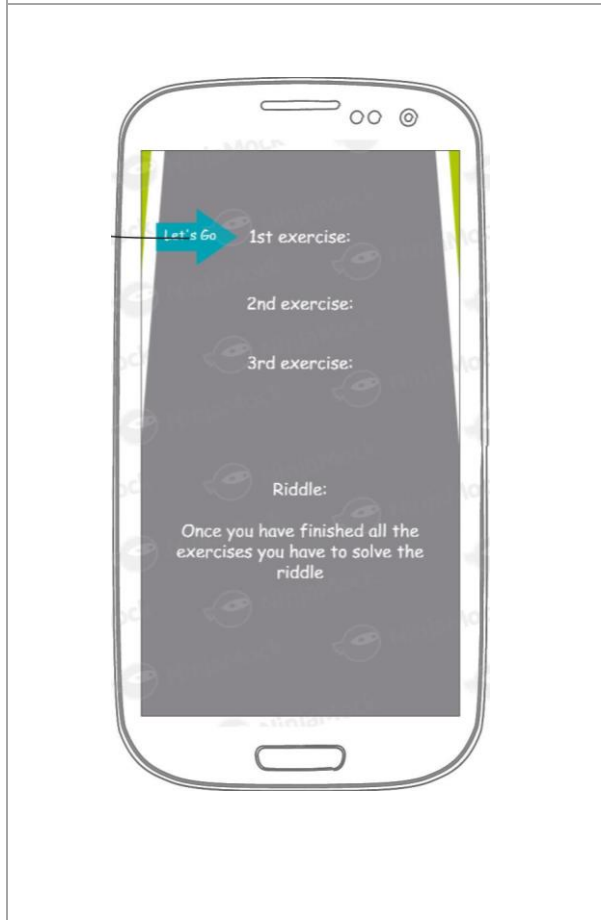


Activity 17

Este activity muestra el diseño de una golosa, en cada número hay tres ejercicios y un acertijo

Cada vez que el estudiante pase un nivel y respondan el acertijo, el estudiante será direccionado a diferentes lugares reconocidos en el colegio como son

- Biblioteca
- Enfermería
- Cafetería
- Salón de Artes
- laboratorio de ingles



Activity 18

Este activity muestra los tres ejercicios y una invitación en la cual se les comunica a los estudiantes que, una vez terminen de resolver los tres ejercicios hay un acertijo que deberán resolver



Activity 19

Este activity muestra el primer ejercicio de los tres que hay que completar para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que re-direccionará al estudiante al ejercicio numero 2



Activity 20

Este activity muestra el segundo ejercicio de los tres que hay que completar para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que re-direccionará al estudiante al ejercicio numero 3



Activity 21

Este activity muestra el tercer ejercicio de los tres que hay que completar para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

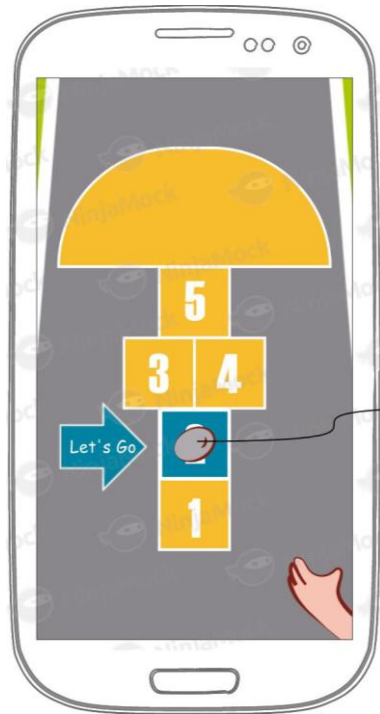
Posteriormente esta la flecha de Let's go que re direccionara al estudiante al acertijo.



Activity 22

En este activity está el acertijo el cual tiene un formulario de google, en el cual el estudiante deberá escribir la que considera la respuesta correcta al acertijo. Dicha respuesta esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Finalmente el click en Let's go le brinda al estudiante la visualización de la respuesta que para este caso la respuesta es: La biblioteca.



Activity 23

Este activity muestra el diseño de una golosa, que direcciona al estudiante al número 2, el cual contiene tres ejercicios de practica



Activity 24

Este activity muestra los tres ejercicios y una invitación en la cual se les comunica a los estudiantes que, una vez terminen de resolver los tres ejercicios hay un acertijo que deberán resolver



Activity 25

Este activity muestra el primer ejercicio de los tres que hay que completar, para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que re-direccionará al estudiante al ejercicio numero 2



Activity 26

Este activity muestra el primer ejercicio de los tres que hay que completar, para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que re-direccionará al estudiante al ejercicio numero 3

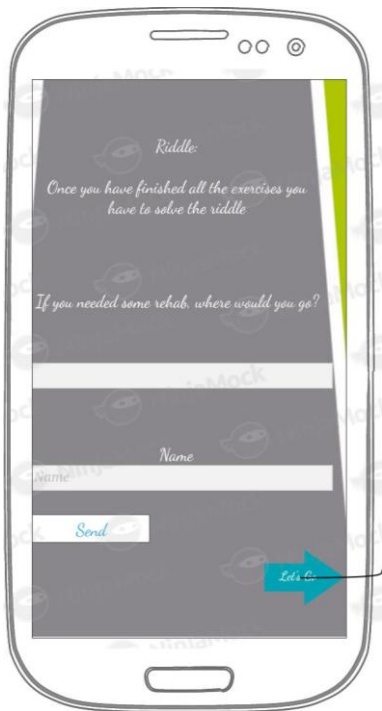


Activity 27

Este activity muestra el tercer ejercicio de los tres que hay que completar para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que re direccionara al estudiante al acertijo.



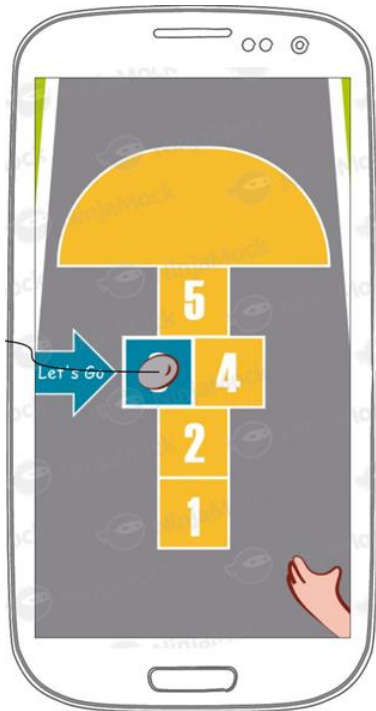
Activity 28

En este activity está el acertijo el cual tiene un formulario de google, en el cual el estudiante deberá escribir la que considera la respuesta correcta al acertijo. Dicha respuesta esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Finalmente el click en Let's go le brinda al estudiante la visualización de la respuesta que para este caso la respuesta es: La enfermería

Activity 29

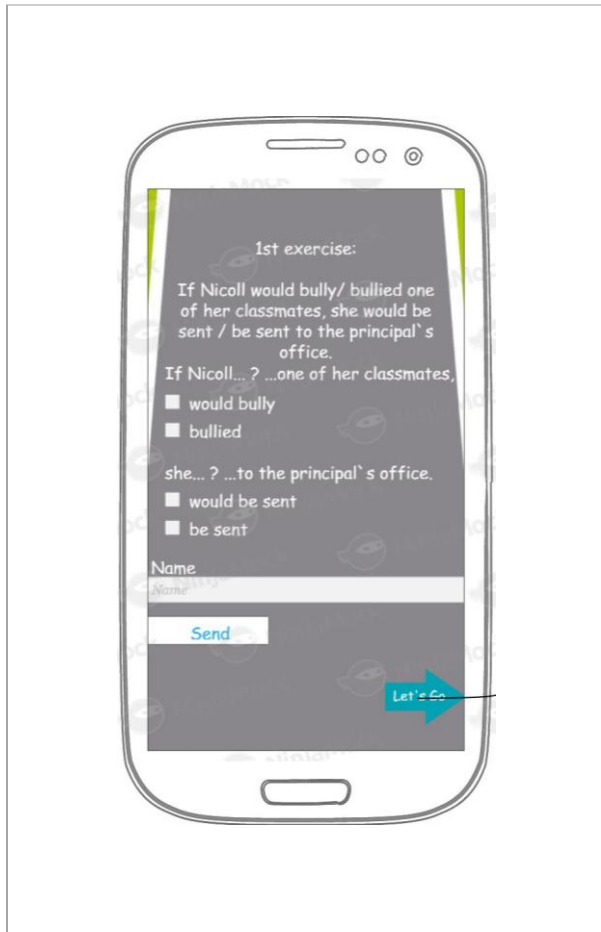
Este activity muestra el diseño de una golosa, que direcciona al estudiante al número 3, el cual contiene tres ejercicios de practica



Activity 30

Este activity muestra los tres ejercicios y una invitación en la cual se les comunica a los estudiantes que, una vez terminen de resolver los tres ejercicios hay un acertijo que deberán resolver



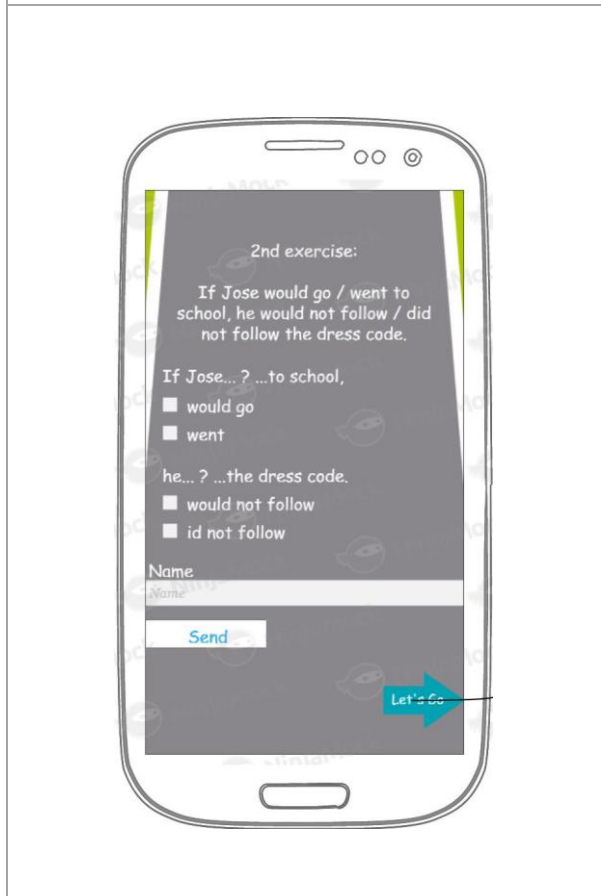


Activity 31

Este activity muestra el primer ejercicio de los tres que hay que completar, para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que re-direccionará al estudiante al ejercicio numero 2

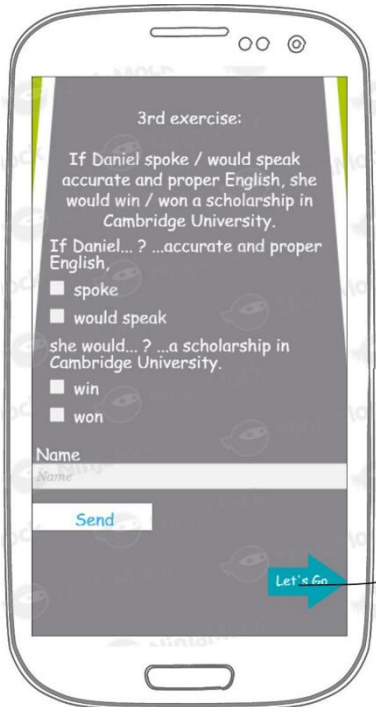


Activity 32

Este activity muestra el segundo ejercicio de los tres que hay que completar, para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que re-direccionará al estudiante al ejercicio numero 3

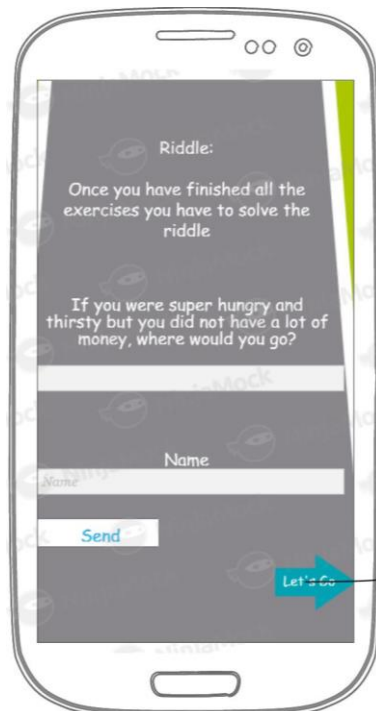


Activity 33

Este activity muestra el tercer ejercicio de los tres que hay que completar para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

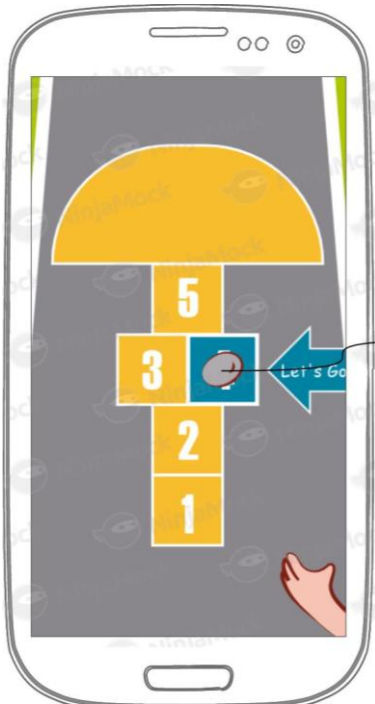
Posteriormente esta la flecha de Let's go que re direccionara al estudiante al acertijo.



Activity 34

En este activity se encuentra el acertijo el cual tiene un formulario de google, en el cual el estudiante deberá escribir la que considera la respuesta correcta al acertijo. Dicha respuesta esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Finalmente el click en Let's go le brinda al estudiante la visualización de la respuesta que para este caso la respuesta es: La Cafetería



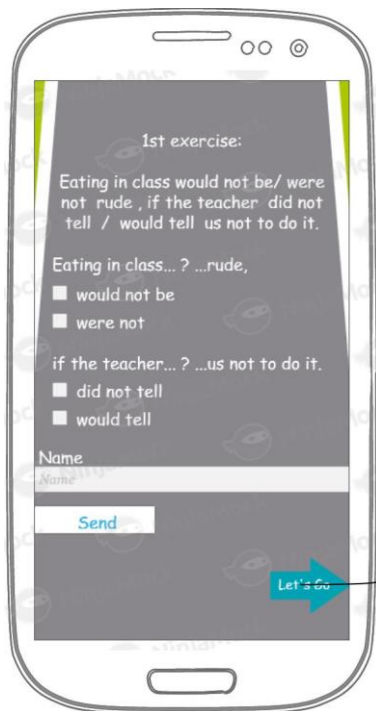
Activity 35

Este activity muestra el diseño de una golosa, que direcciona al estudiante al número 4, el cual contiene tres ejercicios de practica



Activity 36

Este activity muestra los tres ejercicios y una invitación en la cual se les comunica a los estudiantes que, una vez terminen de resolver los tres ejercicios hay un acertijo que deberán resolver



Activity 37

Este activity muestra el primer ejercicio de los tres que hay que completar, para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que re-direccionará al estudiante al ejercicio numero 2

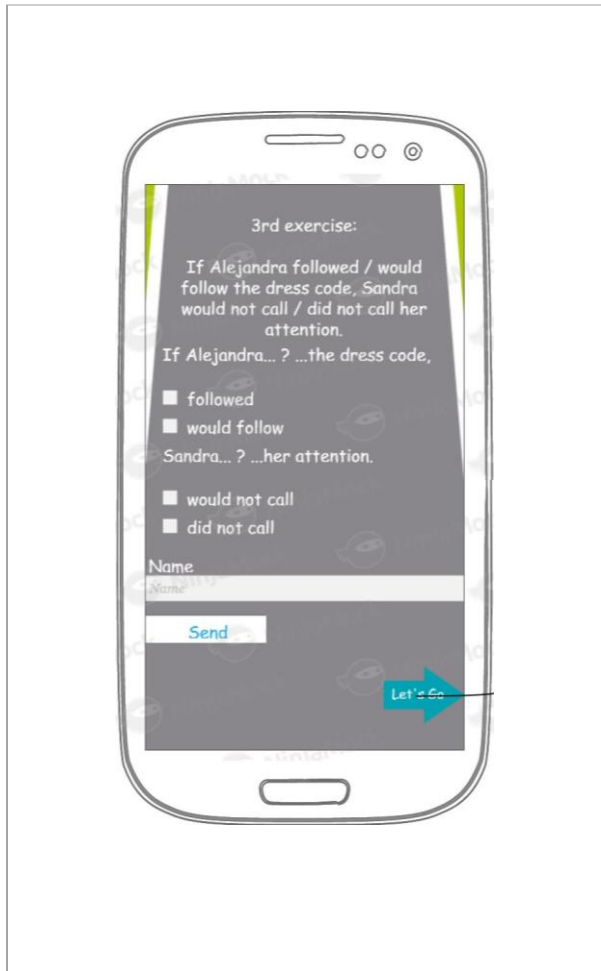


Activity 38

Este activity muestra el segundo ejercicio de los tres que hay que completar, para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que redireccionara al estudiante al ejercicio numero 3

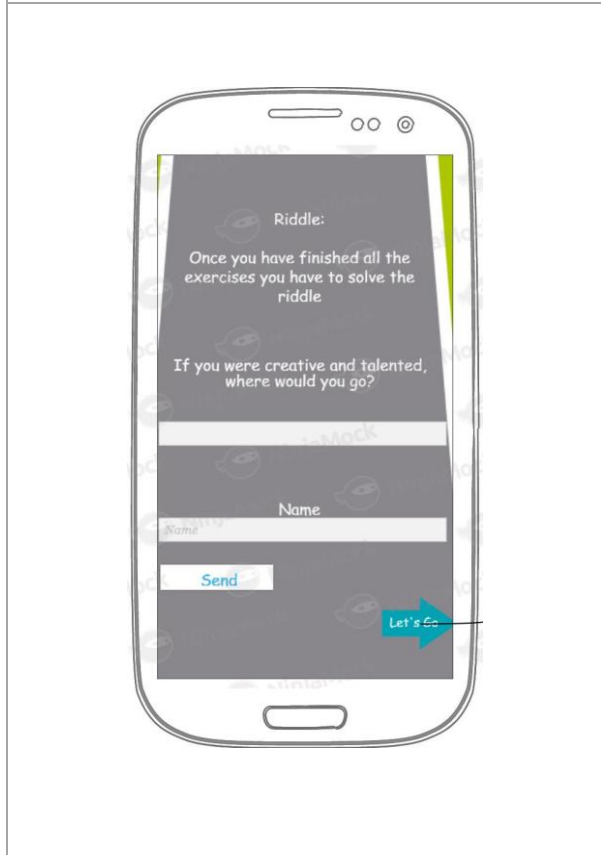


Activity 39

Este activity muestra el tercer ejercicio de los tres que hay que completar para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

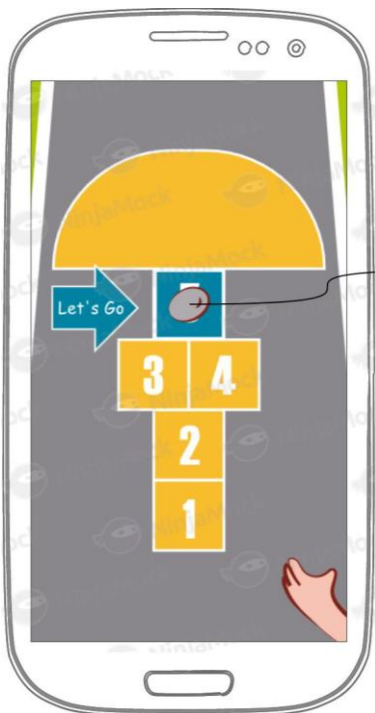
Posteriormente esta la flecha de Let's go que re direccionara al estudiante al acertijo.



Activity 40

En este activity se encuentra el acertijo el cual tiene un formulario de google, en el cual el estudiante deberá escribir la que considera la respuesta correcta al acertijo. Dicha respuesta esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Finalmente el click en Let's go le brinda al estudiante la visualización de la respuesta que para este caso la respuesta es: Art Room



Activity 41

Este activity muestra el diseño de una golosa, que direcciona al estudiante al número 5, el cual contiene tres ejercicios de practica



Activity 42

Este activity muestra los tres ejercicios y una invitación en la cual se les comunica a los estudiantes que, una vez terminen de resolver los tres ejercicios hay un acertijo que deberán resolver

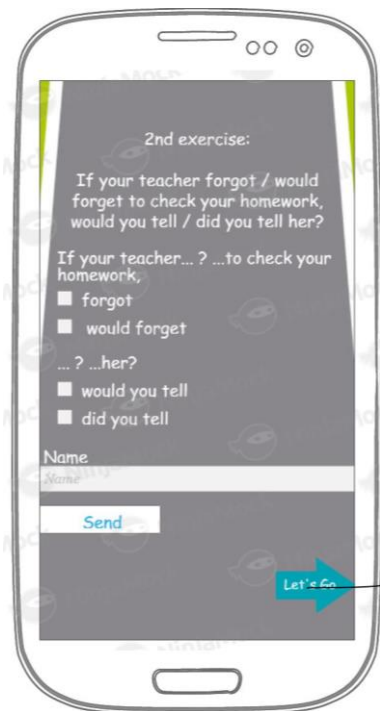


Activity 43

Este activity muestra el primer ejercicio de los tres que hay que completar, para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que re-direccionará al estudiante al ejercicio numero 2



Activity 44

Este activity muestra el segundo ejercicio de los tres que hay que completar, para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que redireccionara al estudiante al ejercicio numero 3

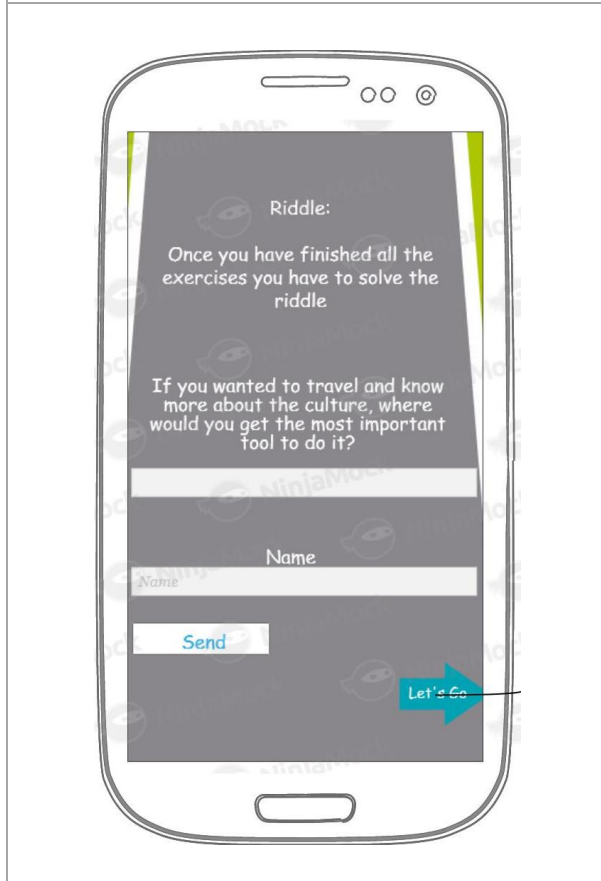


Activity 45

Este activity muestra el tercer ejercicio de los tres que hay que completar para llegar al acertijo

Este ejercicio permite que los estudiantes escriban su nombre con las respuestas. Dicha información esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Posteriormente esta la flecha de Let's go que re direccionara al estudiante al acertijo.



Activity 46

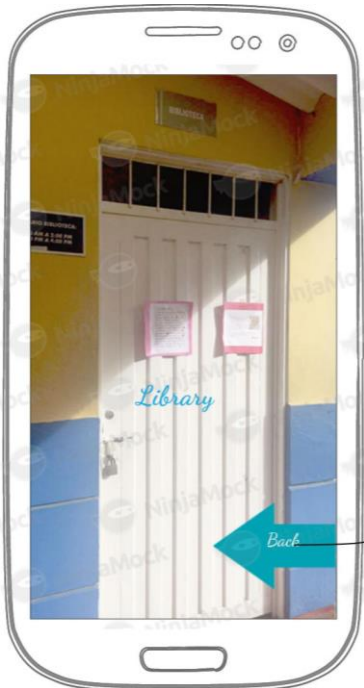
En este activity se encuentra el acertijo el cual tiene un formulario de google, en el cual el estudiante deberá escribir la que considera la respuesta correcta al acertijo. Dicha respuesta esta direccionada al correo de las investigadoras para su posterior análisis.

Finalmente el click en Let's go le brinda al estudiante la visualización de la respuesta que para este caso la respuesta es: English Lab



Activity 47

Esta activity se desplegará cuando los educandos finalicen el último ejercicio del artroom. Este será el feedback positivo que le da la plataforma al estudiante luego de haber recolectado las estrellas de los demás botones y de completar satisfactoriamente todas las actividades.



Activity 48

Esta activity es el primer lugar del juego que es la Library (biblioteca) allí encontraron 3 ejercicios, los cuales los estudiantes resolvieron previamente.

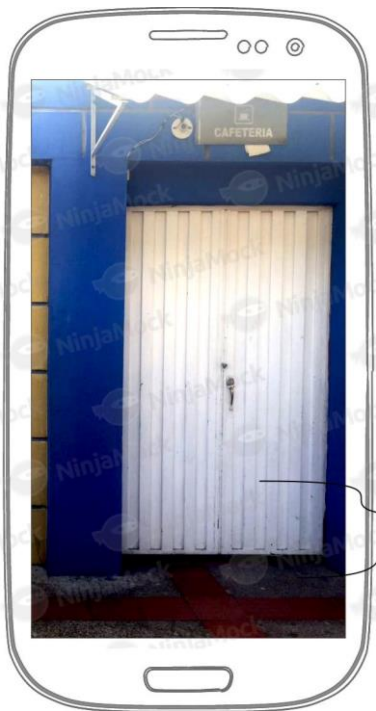
Activity 49

Esta activity es el segundo lugar del juego que es la nurse (enfermería) allí encontraron 3 ejercicios, los cuales los estudiantes resolvieron previamente.



Activity 50

Esta activity es el tercer lugar del juego que es la cafetería allí encontraron 3 ejercicios, los cuales los estudiantes resolvieron previamente.



Activity 51

Esta activity es el cuarto lugar del juego que es el art room (salón de artes) allí encontraron 3 ejercicios, los cuales los estudiantes resolvieron previamente.



Activity 52

Esta activity es el quinto lugar del juego que es english lab (laboratorio de ingles) allí encontraron 3 ejercicios, los cuales los estudiantes resolvieron previamente.

