

**USO DEL CELULAR PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE Y LA
PARTICIPACIÓN EN EL IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS CON LOS
ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN JOSÉ DE CALASANZ
DE DUITAMA**



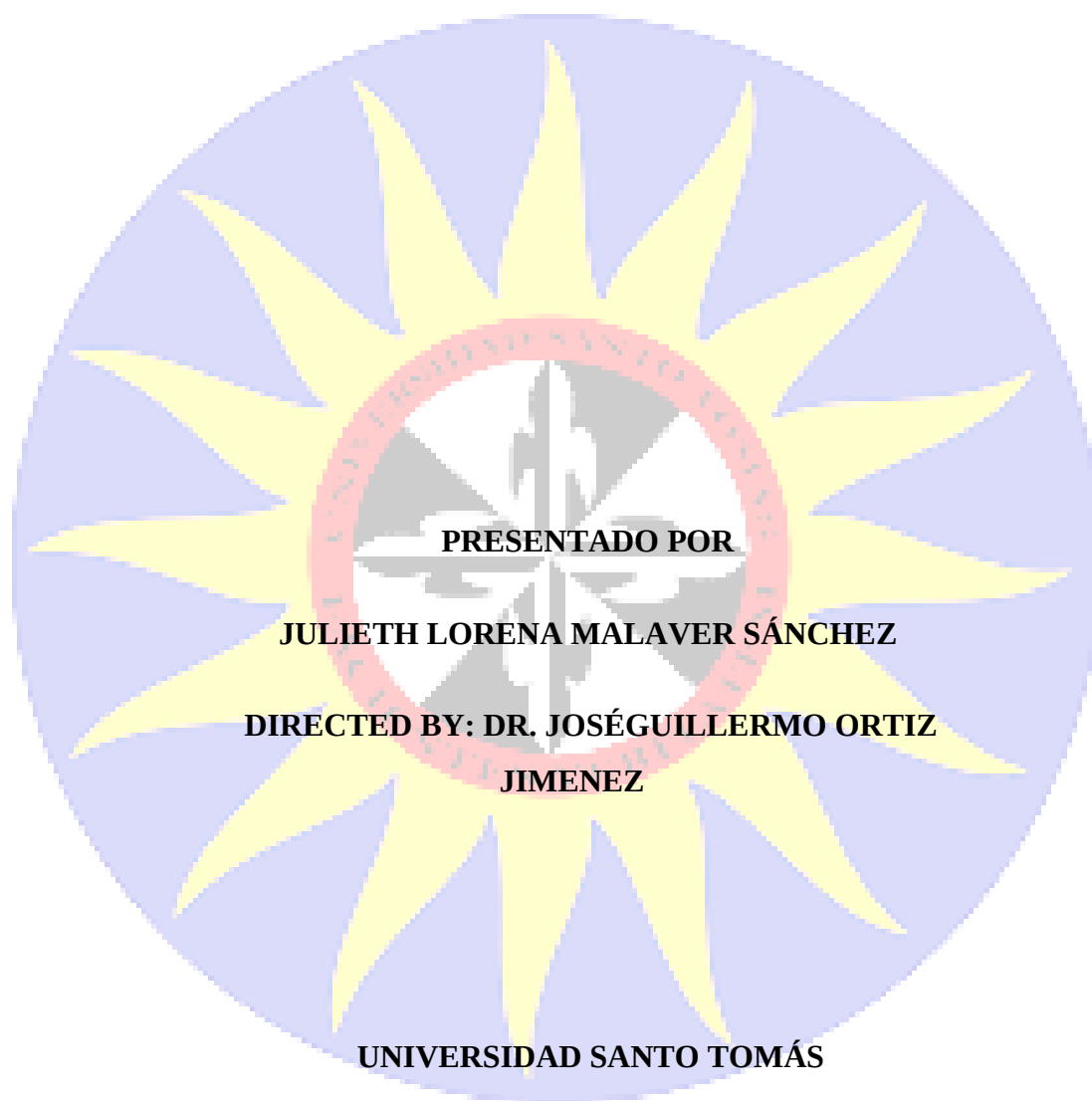
**PRESENTADO POR
JULIETH LORENA MALAVER SÁNCHEZ**

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

BOGOTÁ

**USO DEL CELULAR PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE Y LA
PARTICIPACIÓN EN EL IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS CON LOS
ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN JOSÉ DE CALASANZ
DE DUITAMA**



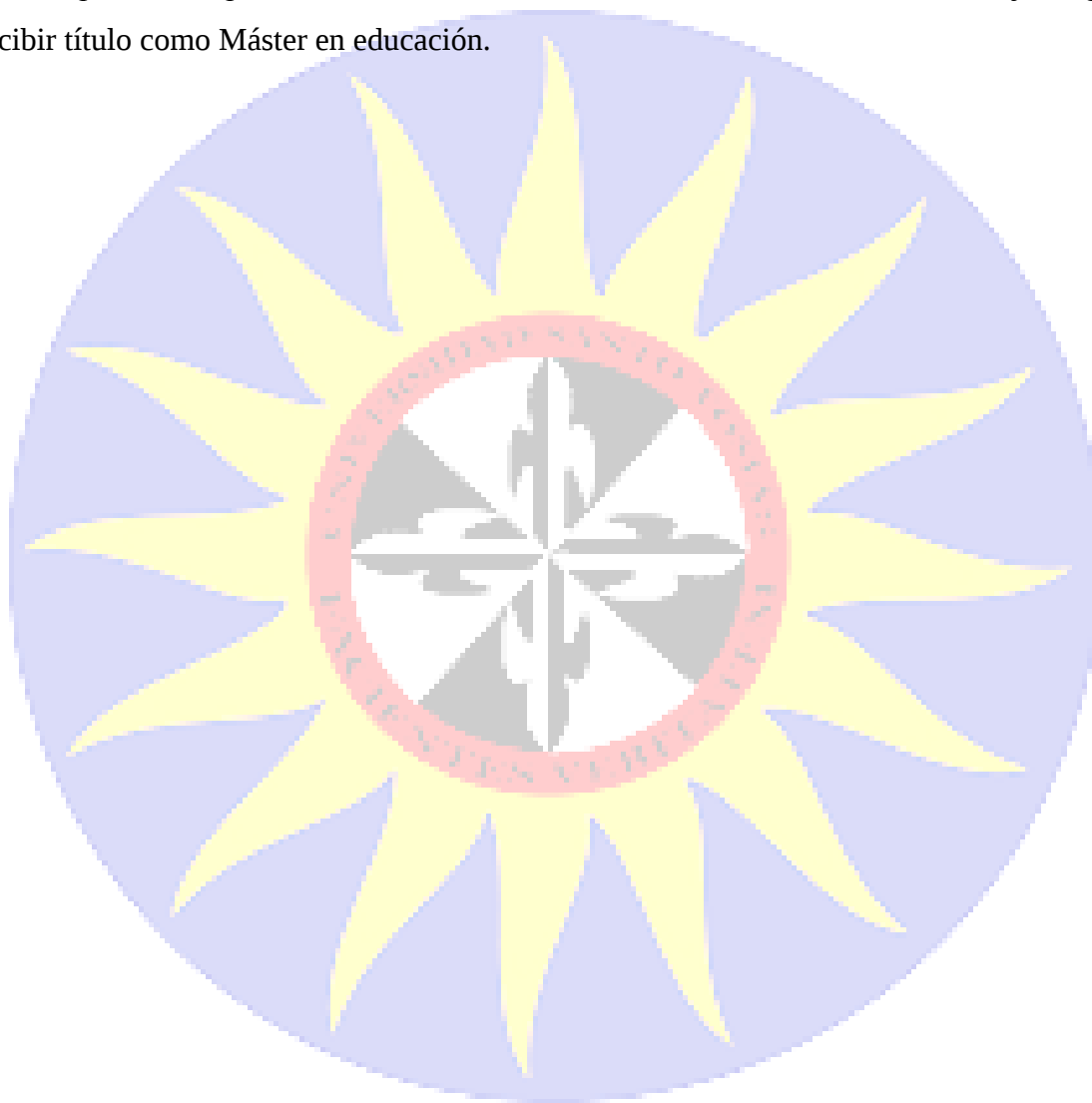
UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

BOGOTÁ

NOTA DE ACEPTACIÓN

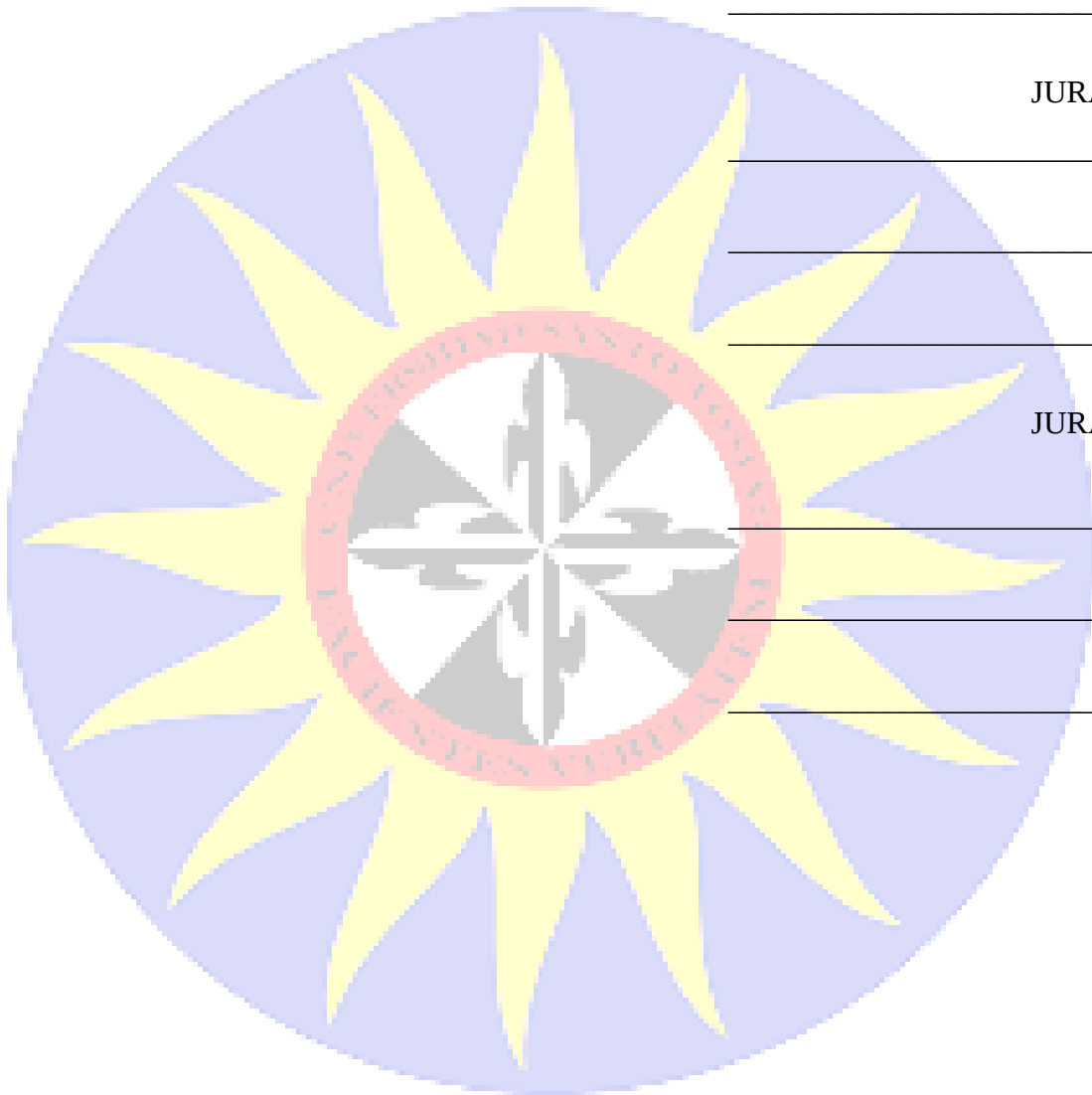
El proyecto de investigación titulado " USO DEL CELULAR PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE Y LA PARTICIPACIÓN EN EL IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN JOSÉ DE CALASANZ DE DUITAMA' presentado por JULIETH LORENA MALAVER SÁNCHEZ como trabajo de grado para recibir título como Máster en educación.



TUTOR:

JURADO 1:

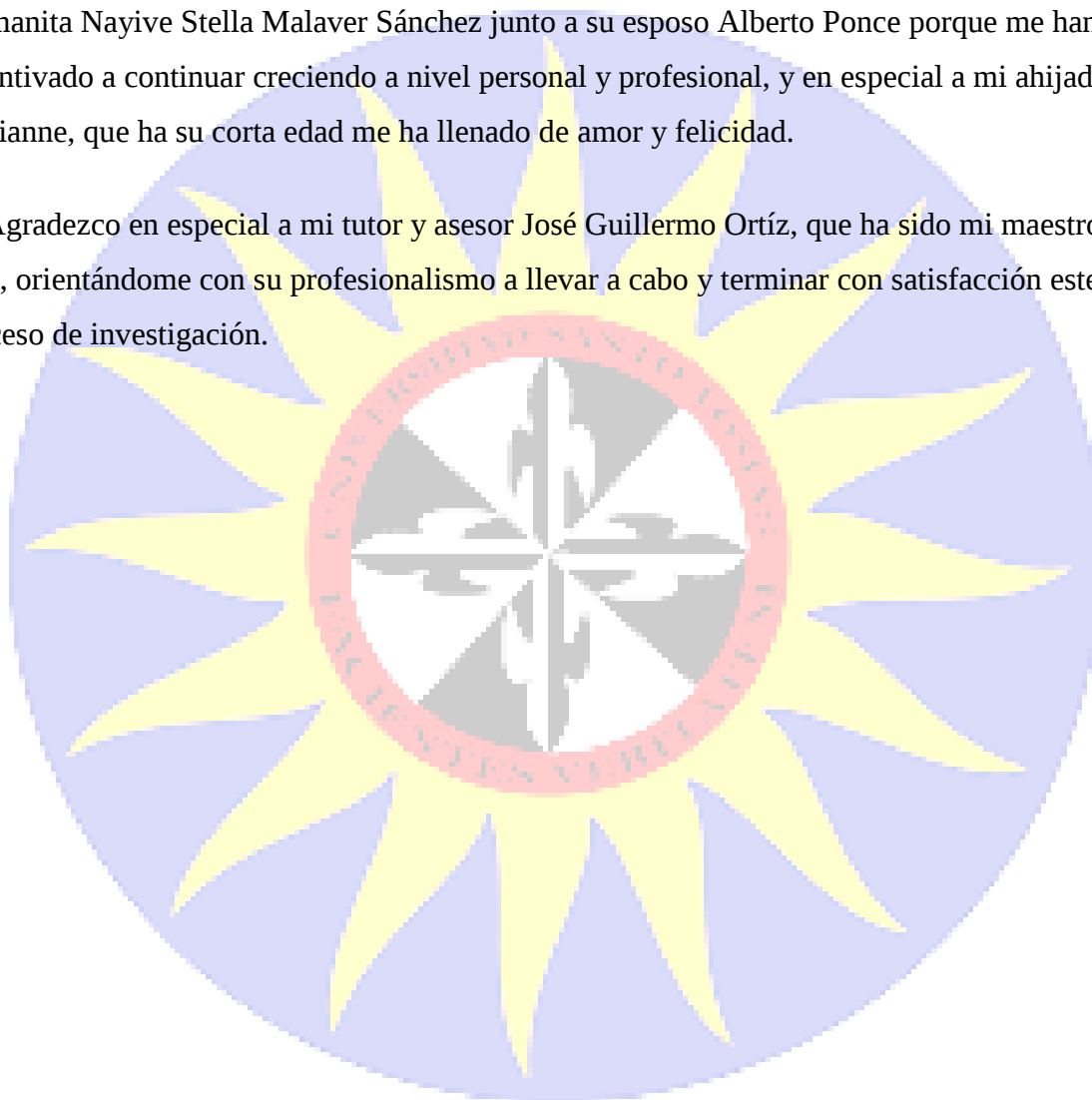
JURADO 2:



DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto a Dios por guiarme en cada momento, a mis padres Rosa Stella Sánchez Rodríguez y Antonio Malaver Sánchez que con su amor se han esforzado día a día, a mi hermanita Nayive Stella Malaver Sánchez junto a su esposo Alberto Ponce porque me han incentivado a continuar creciendo a nivel personal y profesional, y en especial a mi ahijada Issa Marianne, que ha su corta edad me ha llenado de amor y felicidad.

Agradezco en especial a mi tutor y asesor José Guillermo Ortíz, que ha sido mi maestro y guía, orientándome con su profesionalismo a llevar a cabo y terminar con satisfacción este gran proceso de investigación.



RAE

	Descripción
Título	USO DEL CELULAR PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE Y LA PARTICIPACIÓN EN EL IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS CON LOS ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO SAN JOSÉ DE CALASANZ DE DUITAMA.
Autor	Julieth Lorena Malaver Sánchez
Asesor	Dr. José Guillermo Ortiz Jimenez
Fecha	27 de Mayo de 2020
Problema	El problema radica en: - La distracción de los alumnos, la poca participación y la falta de interés por el uso inadecuado del celular durante la clase de inglés.
Pregunta de investigación	¿Cómo puede el uso del celular convertirse en una estrategia para fomentar el aprendizaje y la participación del idioma extranjero inglés en los estudiantes de grado noveno en la colegio San José de Calasanz?
Objetivos	Objetivo General: Fomentar en los estudiantes de grado noveno, participación y aprendizaje en la clase de inglés a través del uso del teléfono celular en el colegio San José de Calasanz.

	Objetivo específico: Presentación de las aplicaciones y herramientas tecnológicas con las que se ejecutará el proyecto durante las clases de inglés a los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz. Utilizar el celular en clase de inglés incrementando la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz. Observar el uso del celular en clase, evidenciando que se cumpla el fin propuesto de aprendizaje y participación en los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz. Evaluar el aprendizaje y la participación obtenido mediante el uso del celular en las clases de inglés con los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz.
Marco de referencia	La investigación tuvo los siguientes autores, (Andrew Trotter, 2009), (Daniel Darghan Felisoni, Alexandra Strommer Godoi, 2018), (Pilgrim, Jodi, Bledsoe, Christie, Reily, Susan & Gamma, D.K., 2012), (Grant, 2015), (Ali, 2012), (Kumar, 2011), (Odom, D., 2016), (Kolb, L., 2012), (Carcelén, S., Mera, M. & Irisarri, J., 2018), (Luthar, B. & Kropivnik, S., 2015), (Kuznekoff, J.H., Munz, S., & Titsworth, S., 2015), (Bolkan, S. & Griffin, D., 2017), (Jawad, J. & Sohail, S., 2019), (Elder, Anastasia D., 2013) y (Harman, B. & Sato, T., 2015)
Marco metodológico.	El enfoque de este proyecto es investigación acción (Colmenares, A., & Lourdes, M., 2008), la investigadora realizó e intervino en las clases de inglés con los chicos de grado noveno

	del colegio San José de Calasanz para apropiarse de la situación y problema que ocurre en este contexto identificando las actitudes, el proceso de aprendizaje y la participación durante las clases de inglés, el enfoque fue una investigación sobre el uso del teléfono celular durante la clase de inglés.
Recomendaciones y proyecciones	Recomendaciones Se recomienda que los maestros planifiquen la clase con aplicaciones que no necesitan internet porque puede fallar la conexión, por lo que debe tener un plan b. Las aplicaciones que se utilizan deben estar relacionadas con los temas que se tratarán, captando y logrando la concentración, el compromiso de aprendizaje y la participación de los estudiantes, para evitar que usen el teléfono celular para sus mensajes privados, de acuerdo con esto, llevar a cabo una interesante orientación didáctica logrando que los estudiantes estén conectados y atentos a la clase para que puedan participar y demostrar su aprendizaje. Lo más recomendable es que se utilicen actividades que demuestren que los estudiantes están enfocados en la clase y logren el objetivo que se plantea por lo que pueden ser de manera online y/u off –line. Como investigadora acción se recomienda que si se requiere internet en los móviles de los estudiantes se les proporciona una nueva contraseña para evitar que los chicos sepan la clave del colegio, para esta razón se utiliza la aplicación baidú (Baidu, s.f.); el funcionamiento de esta aplicación es compartir internet con una clave que el mismo programa indica y cuando no se necesita se desconecta por lo que todos los usuarios que se les ha

compartido no les funcionaría más el internet, en este caso usamos un computador y utilizamos el modo de compartir internet para que ellos presentaran su actividad en línea evidenciando que estaban conectados a la clase y logrando puntaje, participación, aprendizaje y motivación usando este juego y/o aplicación llamada quizizz. (Quizizz, 2018)

Proyecciones:

Se pudo observar que los estudiantes estuvieron más motivados, con un alto índice de participación y teniendo en cuenta según sus apreciaciones que tuvieron un aprendizaje significativo usando el celular durante el proceso de adquisición del idioma extranjero inglés.

Los estudiantes manifestaron que les llamó mucho la atención el cambio de metodología al usar el teléfono celular en el aula ya que hubo una nueva estrategia de aprendizaje, así fue como proporcionó un factor positivo del proyecto que evidenciaba que si se podía trabajar con el móvil en el aula. Los alumnos estuvieron atentos a las indicaciones, y todo el grupo estaba pendiente por lo que la participación fue activa.

Finalmente y personalmente, fue una gran experiencia, ya que mostró una buena estrategia metodológica de aprendizaje hacia los estudiantes utilizando la herramienta más utilizada por sí mismos vinculando la adquisición del idioma extranjero inglés.

Se visualiza que las clases futuras se podría utilizar esta herramienta, no sólo para enseñar el área inglés, sino al contrario usarlo en todas las asignaturas pero sin exagerar su uso. Es muy importante que nosotros, como maestros, nos visualicemos y

	sepamos realmente qué podemos usar, para qué y cómo ayudamos a ser guías de un aprendizaje significativo acorde a Jorge Rivera (2004), llevando a cabo y teniendo como referencia esta y otras investigaciones en el uso del teléfono celular en el aula. Refiriéndonos a esta investigación es fundamental y más centrándonos en la maestría en educación como formadores de conocimiento de nuevas generaciones, es primordial que como docentes focalicemos nuestras clases a futuro, llevando a cabo nuevas herramientas didácticas como es el celular, el maestro antes podía usar un libro, completarlo con los estudiantes, aunque a ellos no les llame tanto la atención, sabiendo que en su exterior está la web 2.0.
--	--

Tabla de contenido

RAE.....	6
Introducción	14
Capítulo 1: Contextualización del problema y antecedentes.	16
1. Planteamiento del problema	16
2. Pregunta de investigación	17
3. Objetivos	17
3.1 Objetivo General:	17
3.2 Objetivos Específicos:	17
4. Justificación	18
5. Estado de arte	19
5.1 Antecedentes.....	19

5.2 Balance	26
Capítulo 2: Marco contextual y referentes teóricos.	28
6. Marco contextual	28
6.1 Referentes teóricos	31
7. Marco teórico	33
Capítulo 3: Diseño metodológico y análisis de diagnóstico	36
8. Marco metodológico.....	36
8.1 ¿Qué es la investigación de acción?	40
8.2 Hay algunas características que se destacan en la investigación de acción,.....	41
Tabla 1:	41
Tabla 2:	43
Tabla 3:	44
Tabla 4:	45
Tabla 5:	47
Tabla 6:	48
8.3 Evaluación	49
8.4 Encuesta:	50
8.5 Gráficos	50
8.6 Mejora la práctica social:	55
8.7. Articulación de la investigación de acción con el uso de teléfonos celulares en el aula.	56
8.8. Enfoque de la realidad:	56
8.8. Protagonistas en la investigación:	57
9. Diseño de la investigación	57
9.1 Tipo de estudio:	57
9.2 Muestreo	57
9.3 ¿Cuáles son sus razones para investigar su problema-pregunta?	57
9.4 ¿Quién participará en tu investigación?.....	58
9.5 Rol como investigador	58

10. Análisis de los datos.....	58
10.1 Etapas o fases en el proceso de investigación:	58
10. 2 Grabación de vídeo:.....	60
10.3 Google drive:	60
10.4 WhatsApp:	60
11. Análisis:	61
11.1 Piezas de video-grabación:	62
11.3 Servicio en línea, Google drive	62
12. Recopilación de datos	62
12.1 Video-grabación de piezas.....	62
13. ¿Por qué, cómo y cuándo se utilizaron estos instrumentos?:.....	63
Capítulo 4: estrategia didáctica, aplicación y análisis.	64
14. Unidad didáctica	64
15. Descripción del método de enseñanza.	65
16. Revisión de literatura	67
17. Autores.....	68
17.1. Piezas de video - grabación	68
17.2 Observador participante.....	68
17.3 Servicio en línea:	69
17.4 WhatsApp	69
17.5 Psiphon: (2019)	70
18. Descripción del análisis e interpretación de los resultados.....	70
Capítulo 5: Conclusiones, recomendaciones y proyecciones.....	72
19. Conclusiones, recomendaciones y proyecciones.....	72
21. Proyecciones:	73
22. Referencias.....	75
Referencias	75

23. Anexos	81
------------------	----

Figuras:

Figura 1: Visión panorámica del Colegio San José de Calasanz.....	
---	--

Gráficos	56
-----------------------	----

1. Gráfico	56
2. Gráfico pregunta uno	56
3. Gráfico pregunta dos	57
4. Gráfico pregunta tres	57
5. Gráfico pregunta cuatro	58
6. Gráfico pregunta cinco.....	58
7. Gráfico pregunta seis	59
8. Gráfico pregunta siete	60
9. Gráfico pregunta ocho	60

Tablas:

Tabla 1.....	38
Tabla 2.....	39
Tabla 3.....	40
Tabla 4.....	41
Tabla 5.....	42

Introducción

Esta investigación se realizó en el Colegio San José de Calasanz de Duitama con estudiantes de grado noveno, este curso está compuesto por cuarenta estudiantes y el muestreo para obtener los resultados fue con 21 de ellos.

De acuerdo con el problema que fue hallado, se observaron en las clases de inglés el uso del teléfono de manera constante, razón principal que llamó la atención para el desarrollo de este proyecto, se amplió esta intención teniendo en cuenta como metodología la investigación acción, donde el investigador forma parte de este proceso, actúa y dirige, se hallaron estos autores Ana María Colmenares y María Lourdea Piñero (2008) que fueron referentes destacados durante toda la indagación.

Para la realización de las clases se tuvieron en cuenta los temas del libro guía del colegio llamado Choices book de Michael Harris and Anna Sikorzynska (2018), durante la creación de los planeadores se destacó combinar los temas del libro con el teléfono, la intervención de la investigadora acción fue de cuatro clases durante un mes los días lunes, martes y miércoles, los roles fueron, en primera medida como investigadora observadora y luego como investigadora acción para realizar las clases usando el celular.

En este proyecto se destacaron los instrumentos para obtener los resultados de esta investigación enfatizándonos en el trabajo con los estudiantes que usan el móvil, la grabación de video evidenciando las clases, el cuestionario de Google Drive y el uso de WhatsApp como comunicación directa, los estudiantes al finalizar todo este proceso desarrollaron un cuestionario en línea usando google drive (2012) como herramienta virtual,.

El objetivo fue fortalecer el aprendizaje y la participación de los estudiantes de grado noveno en la clase de inglés usando como herramienta tecnológica el celular y se tuvo en cuenta el término y sus componentes de gamificación como motivación y forma de emplear el juego en el aula teniendo como referente Nick Pelling (2002).

Se tendrán en cuenta 5 capítulos los cuales se titulan así:

Capítulo 1: Contextualización del problema y antecedentes.

Capítulo 2: Marco contextual y referentes teóricos

Capítulo 3: Diseño metodológico y análisis de diagnóstico.

Capítulo 4: Estrategia didáctica, aplicación y análisis.

Capítulo 5: Conclusiones, recomendaciones y proyecciones.

Abstract:

This research was worked at the San José de Calasanz college from Duitama, it has a good social status, this is a great help to explain and to do this project, it was worked with night grade, they are forty students but to get the results, it practice the sampling and It analyzed twenty one guys, according to the problem that be observed the last classes the first entertainment to them were the using to the smartphone, it is the reason the main goal to this research is high the engagement to the students using the mobile during the class of English, into account the topics of this grade using the corresponding book, after we let's went to create the lesson plans to combine this topics of the book and the smartphone, during the class was necessary to present the instruments to get the results of this project as, the work of the students using the mobile, the video-recording to the class, the questionnaire by Google drive, the director to class help me as internal observer during the WhatsApp and Facebook and the previous were the data collection and the different apps used to the classes.

It realized to do this project to strengthen engagement of the students of ninth grade in the class of English using new technology tools (the smartphone). The development to the class is according with the units the Choices book, the intervention were of four classes during one month the days Monday, Tuesday and Wednesday, the Monday were two hours, the Tuesday one hour and the Wednesday one hour too, the roles will be, my role as researcher is to define this present study. It defined the processes to carry out this project. As a part of the methodology, it

was in charge of designing the lesson plans including the smart phones and I will do the classes. After each class, it observed the video recording. The mentor teacher was an internal observer that provided qualitative information in relation to the objective of this study while it did the class. And the students had to complete an online questionnaire after each class delivery,

In the following project a type of research action is proposed where the researcher is part of this, acts and directs, the authors of this type of research were taken into account, this idea has had a trajectory where the information about the use has been expanded of the cell phone so it has been very important to obtain updated data, carry out new authors, new research to support this project.

Capítulo 1: Contextualización del problema y antecedentes.

1. Planteamiento del problema

El problema que se halló en el grado noveno del colegio San José de Calasanz en Duitama - Boyacá, se plantea de la siguiente manera. En las primeras clases de inglés se observó a algunos estudiantes usando el teléfono celular durante el desarrollo de la misma, escuchando música o interactuando en algunas redes sociales mientras que el profesor explicaba el tema, aunque el docente les llamaba la atención constantemente ellos continuaban. El maestro avanzaba la clase con diferentes actividades en las que solo unos pocos estudiantes participaban, lamentablemente a la mayoría de los estudiantes no les interesó, cuando sacaban el celular la reacción del docente era preguntarle sobre la temática, pero no respondían lo que se les preguntaba o las respuestas eran sin coherencia por lo que causaba risas a los demás compañeros, por lo tanto se evidenció que la metodología del maestro no era eficaz para captar la atención de todo el grupo, durante varias clases de inglés se observó la misma situación.

El problema involucró diferentes aspectos como: La distracción de los alumnos usando el celular durante la clase, la falta de participación, la falta de interés y motivación.

2. Pregunta de investigación

- ¿Cómo puede el uso del celular convertirse en una estrategia para fomentar el aprendizaje y la participación del idioma extranjero inglés en los estudiantes de grado noveno en la colegio San José de Calasanz?

3. Objetivos

3.1 Objetivo General:

Fomentar en los estudiantes de grado noveno, participación y aprendizaje en la clase de inglés a través del uso del teléfono celular en el colegio San José de Calasanz.

3.2 Objetivos Específicos:

Presentación de las aplicaciones y herramientas tecnológicas con las que se ejecutará el proyecto durante las clases de inglés a los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz.

Utilizar el celular en clase de inglés incrementando la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz.

Observar el uso del celular en clase, evidenciando que se cumpla el fin propuesto de aprendizaje y participación en los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz.

Evaluar el aprendizaje y la participación obtenido mediante el uso del celular en las clases de inglés con los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz.

4. Justificación

Se realiza este proyecto cuyos destinatarios son los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz por la problemática evidenciada en las clases de inglés, siendo esta la falta de interés, distracción y poca participación, viéndose afectado el proceso de adquisición de la lengua extranjera, a causa del frecuente uso inadecuado del celular, focalizando su atención en el mismo, ya sea interactuando por redes sociales, escuchando música o navegando con otros fines.

La finalidad de este proyecto es transformar el problema en una herramienta que beneficie a la adquisición del idioma, generando en ellos la participación activa durante la clase de inglés y el aprendizaje significativo como hace referencia Jorge Rivera (2004), *‘el aprendiz sólo aprende cuando encuentra sentido a lo que aprende’*. Actualmente el uso del celular se ha convertido en un elemento indispensable para el ser humano en los diferentes contextos que se desenvuelve, por esta razón se ve la necesidad de hacer uso del mismo y de todo lo que este ofrece de una manera positiva y adecuada que incentive al aprendizaje de la segunda lengua al estudiante cumpliendo a cabalidad el objetivo de la investigadora acción.

Como primera medida, es importante destacar la enseñanza del idioma extranjero porque es esencial para cualquier contexto sea personal, académico o laboral. Como investigadora observadora y posteriormente como investigadora acción, la intención de desarrollar este proyecto es incentivar a los estudiantes a que aprovechen de esta tecnología que tanto llama su atención lo utilicen como medio de aprendizaje.

Es importante destacar que el propósito de este proyecto también es hacer eco de él en otras áreas y niveles académicos, exhortándolos a un aprendizaje integral, tecnológico y de un fácil acceso.

Para la institución, fue una oportunidad de mejora el permitir y apoyar el desarrollo de esta investigación, ya que este proceso ayudó a analizar e identificar las falencias que se estaban presentando en cuanto a la participación y aprendizaje en la clase de inglés en los estudiantes de grado noveno, logrando hallar una metodología innovadora y la posibilidad de usar esta estrategia en otros cursos y asignaturas como ventaja de enseñanza.

Esta investigación es importante para la universidad por la innovación que este proyecto representa al utilizar un elemento de uso diario, en el cual se puede extraer varios factores beneficiosos en el aula con los estudiantes focalizándolo no solo en el aprendizaje de un nuevo idioma sino en diferentes asignaturas que la universidad presenta, también porque fortalece la practica investigativa en diferentes facultades como lo cita (Arauz, 2013), “la investigación debe entenderse como un proceso integrado al currículo, el cual debe desarrollarse en la medida en que la formación es una acción formativa investigada e investigativa, por la exigencia de indagar de forma permanente las tendencias, los enfoques, los procesos, el objeto de estudio, las prácticas; de tal manera que el futuro profesional lleve las competencias que exige la sociedad y los avances del mundo actual”.

5. Estado de arte

5.1 Antecedentes

Los antecedentes se centraron en investigaciones relacionadas con el uso del teléfono celular. En referencia a estos estudios que fueron tomados de la base de datos de la universidad santo Tomás CRAI USTA creada por la universidad Santo Tomás (2017), se encontró un bagaje de aportes sobre la importancia del móvil en el contexto educativo en otras áreas y culturas con la misma directriz de este proyecto viéndose también análisis, experiencias, ventajas y desventajas del mismo que resaltan y describen la intención del uso del celular en clase, buscando la enseñanza la participación y el aprendizaje del idioma extranjero inglés.

Tipo de referencia	Número de referencia	País
ARTÍCULO	1	United States
ARTÍCULO	2	United Kingdom
ARTÍCULO	3	United State
ARTÍCULO	4	United State
ARTÍCULO	5	United State

ARTÍCULO	6	India
ARTÍCULO	7	United State
ARTÍCULO	8	New York and Bern
ARTÍCULO	9	España
ARTÍCULO	10	United State
ARTÍCULO	11	United State
ARTÍCULO	12	United State
ARTÍCULO	13	Pakistan
ARTÍCULO	14	United State
ARTÍCULO	15	United State

El primer artículo fue realizado por Andrew Totter (2009), lo nombró Students Turn Their Cellphones On for Classroom Lessons; New Academic Uses Challenge Restrictions, cuya traducción es: Estudiantes que usan sus teléfonos celulares para las clases en el aula; Restricciones del nuevo desafío de usos académicos. La finalidad de este artículo era usar el móvil durante la clase con diferentes estrategias. De acuerdo a los resultados que mencionó el referente, fue una gran herramienta en el aula para identificar el cambio de lápiz, papel, pizarra, nuevas tecnologías y la interacción con estos nuevos elementos.

Este proyecto se basó en la metodología de trabajo de campo, los autores seleccionaron un grupo de estudiantes como muestra para evidenciar los resultados satisfactorios del uso del teléfono celular. Este estudio permitió innovar y aumentar la participación usando nuevas herramientas en clase, fue una oportunidad de salir de la zona de confort, de generar nuevas responsabilidades de aprendizaje tanto de profesores como de estudiantes así mismo del aprovechamiento de este elemento tan utilizado en el mundo actual.

El segundo artículo realizado por Daniel Darghan Felisoni, Alexandra Strommer Godoi (2018) en las instituciones Scimago, recibió como título, cellphone usage and academic performance: an experiment, uso del teléfono celular y rendimiento académico: un experimento, tuvo como objetivo analizar el uso del teléfono celular teniendo en cuenta lo que se quiere aprender, cambiar el método tradicional al método tecnológico.

La metodología en este artículo fue trabajo de campo, el resultado en esta investigación fue negativo porque el contexto tuvo un desempeño desfavorable, ya que los estudiantes interactuaban en sus mensajes personales y esto generó el uso excesivo de dispositivos móviles en todo momento e implicó el bajo rendimiento académico de los alumnos, cabe resaltar que aunque es una gran herramienta, en algunos casos es complejo y no trae los resultados esperados

El tercer artículo fue realizado por Pilgrim, Jodi; Bledsoe, Christie; Reily, Susan (2012) en la Universidad Mary Hardin Baylor con nuevas tecnologías en el aula, con un objetivo intensivo donde se integraron las nuevas herramientas tecnológicas en el aula con la finalidad que los estudiantes aumentaran las habilidades en el idioma extranjero utilizando diferentes estrategias resaltando el uso del móvil en la clase.

La metodología de enfoque en este artículo fue la revisión crítica de la teoría obteniendo un resultado positivo, porque esta estrategia fue una buena manera de enseñar y usar las nuevas herramientas tecnológicas que nos brinda el mundo.

El cuarto artículo fue elaborado por tres universidades, Carolina del Sur, Colombia, EE. UU., Memphis, EE. UU. Y Mississippi Oxford University, ellos Grant, Michael M.; Tamim, Suha; Brown, Dorian B.; Sweeney, Joseph P.; Ferguson, Fatima K.; Jones, Lakavious B.(2015), teaching and learning with mobile computing devices – case study in K-12 classroom, (investigaron sobre la enseñanza y el aprendizaje con dispositivos informáticos móviles: estudio de caso en el aula K-12), fue un estudio de nueve profesores sobre el uso del móvil en el aula cuyo objetivo principal era enfocarse en cinco temas para resaltar los aspectos positivos y negativos del mismo.

La metodología que utilizaron los autores para este artículo fue la revisión crítica de la teoría, se vinculó con los siguientes resultados según las respuestas de los docentes en esta investigación, y comentaron que había aspectos positivos y negativos, donde los estudiantes tuvieron una gran interacción utilizando nuevas tecnologías en el aula, el objetivo era aprender y crear nuevo material como proceso de enseñanza.

El quinto artículo de esta investigación fue realizado por Ali, Papakie & McDevitt, (2012) en los Estados Unidos por Indiana y la Universidad de Pennsylvania cuyo nombre es, dealing with the distraction of cellphone misuse / use in the classroom a case example, (la distracción de la falta / uso del teléfono celular en el aula, ejemplo de caso), fue una discusión objetiva sobre las estrategias del uso de dispositivos móviles en el aula porque fue en ciertos momentos de la clase una gran herramienta, pero también un distractor ya que se evidenció que los estudiantes lo usaban para sus mensajes personales y no para lo académico.

La metodología utilizada para esta investigación es el trabajo de campo y el resultado principal de esta investigación es el rechazo del móvil en el aula, aunque existían las posibilidades en el uso correcto de esta herramienta, sin embargo, los maestros deberían usar una estrategia para evitar distracciones en el contexto e interactuar con esto.

El sexto artículo fue creado por Anuj Kumar¹ , Anuj Tewari² , Geeta Shroff¹ , Deepti Chittamuru³ , Matthew Kam¹ & John Canny² (2011) an exploratory study of the social context for cellphone based learning games in rural India, un estudio exploratorio del contexto social para los juegos de aprendizaje basados en teléfonos celulares en la India rural, este artículo llevo a cabo la investigación en una población de bajos ingresos cuyo objetivo era que ellos interactuaran por primera vez con el celular como herramienta tecnológica y académica cuyos resultados arrojaron que esto fue una experiencia satisfactoria.

La metodología que utilizaron fue la revisión de la teoría y dieron excelentes resultados porque los maestros usaron los teléfonos celulares, por lo que en este contexto ni se conocían, fue nuevo para los niños y la interacción también, les ayudó a enseñar nuevas actualizaciones en cuanto al estado económico, pero fue un proceso diferente para especializar este contexto y podrían adquirir un aprendizaje significativo y la motivación para usarlo y aprender algo nuevo.

El séptimo artículo fue creado por David Odom (2016) en la enseñanza con teléfonos inteligentes en el aula de educación superior, teaching with Smartphone in the higher education classroom, su objetivo era impactar con tecnología en el aula complementando la educación tradicional impartida diariamente.

La metodología que usaron fue la revisión de la teoría. En un principio hubo cierta complejidad de realizarlo, ya que algunos estudiantes no tenían teléfono por lo que el investigador buscó la manera de interactuar con esta nueva estrategia de enseñanza llevándoles algunos celulares para intercambiar saberes por lo que fue un resultado de experimentación y de innovación positivo.

El octavo artículo fue realizado por Liz Kolb (2012) el título fue, teléfonos celulares en el aula por Liz Kolb, en inglés fue nombrado, cellphones in the classroom by Liz Kolb, la población destinataria fueron niños, los cuales desarrollaron ejemplos de uso del celular, enfatizando la tecnología en el aula de manera sencilla.

La metodología principal en este artículo fue la revisión documental. En el estudio mencionado, se evidenció un cambio interesante en la interacción de los estudiantes con esta estrategia educativa, trabajando en la web 2.0, con aplicaciones académicas utilizando la tecnología en tiempo real.

El noveno artículo fue realizado por Sonia Carcelén, Montserrat Mera, José Antonio Irisarri (2018) en dos universidades Complutense de Madrid y Villanueva, el título fue el uso del teléfono móvil por estudiantes universitarios en Madrid: una tipología basada en la gestión en tiempos de aprendizaje, en inglés fue mencionado, Mobile phone use by university students in Madrid: a management based typology during times of learning, esta investigación fue realizada en España pero escrita en inglés, el objetivo principal era analizar si el uso del teléfono celular tenía influencia en los resultados positivos o negativos en el rendimiento académico, teniendo en cuenta las diferentes estrategias para usar el móvil en clase.

La metodología de enfoque que usaron los autores fue la investigación de acción y los resultados obtenidos concluían que los estudiantes usaron excesivamente el teléfono celular, lo emplearon todo el tiempo y lo usaron cuando tenían un mensaje instantáneo, no evitaron mirarlo y responderlo, algunos estudiantes comentaron sobre esto y dijeron que el móvil es una herramienta útil pero también es una distracción. Por esta razón, los maestros tomar medidas pedagógicas que le permitan a sus estudiantes un adecuado uso del celular durante la clase.

El décimo artículo realizado por Breda Luthar y Samo Kropivnik (2015) titulado, capital cultural y teléfono móvil, se desarrolló en Estados Unidos en la Universidad de Liubliana, el objetivo principal era analizar los resultados de una entrevista con la temática del uso del teléfono celular durante la clase, donde el enfoque era conocer diferentes puntos de vista resaltando los pro y contra del mismo.

Utilizaron la metodología de revisión bibliográfica para este artículo y los resultados que se obtuvieron de las entrevistas sobre el uso del teléfono celular en el aula, la mayoría de personas refirieron que la tecnología contribuye a la sociedad, es una herramienta inclusiva para nuestra cultura, puede articularse en diferentes contextos con una gran influencia en el aula, los estudiantes son más rápidos cuando usan el móvil y puede ser un aspecto positivo y atractivo para aprender rápidamente.

El undécimo artículo fue realizado en la Universidad de Ohio en Estados Unidos por Stevie Munz & Scott Titsworth (2015), titulado teléfonos móviles en el aula: examinando los efectos de los mensajes de texto, twitter y el contenido de los mensajes en el aprendizaje de los estudiantes, en inglés, mobile phones in the classroom: examining the effects of texting, twitter, and message content on student learning; este artículo tenía como objetivo evidenciar el uso de mensajes instantáneos durante la clase y la reacción de los estudiantes ante su proceso de aprendizaje.

La metodología utilizada fue la investigación acción, se evidenció como resultado ante este objetivo que los estudiantes a pesar de usar su teléfono para sus mensajes privados le dieron también la importancia en la interacción de las clases demostrándolo con participación e interés.

El duodécimo artículo fue realizado por San Bolkan y Darrin J. Griffin (2017), titulado, El uso de los teléfonos celulares por parte de los estudiantes en la clase para comportamientos fuera de la tarea: el impacto indirecto de los comportamientos de enseñanza de los instructores; en inglés fue titulado, Students' use of cell phones in class for off-task behaviors: the indirect impact of instructors' teaching behaviors through, esta investigación se centró en el uso de los teléfonos celulares por parte de los estudiantes, el objetivo principal fue identificar y analizar los diferentes factores de comportamiento y aprendizaje que influyeron en los estudiantes que usaron el móvil

en clase. La metodología de este artículo es exploratoria y se identificó la influencia del teléfono celular en los estudiantes tanto en su comportamiento como en las diferentes actividades, demostrando un mayor compromiso pero sin el uso del teléfono celular.

El decimotercer artículo fue realizado por Jawad Jalil y Sohail Sabir (2019), titulado, uso de teléfono móvil y distracción en las sesiones de aprendizaje, en inglés se tituló como, mobile phone usage and distraction in learning sessions, hicieron este documento en febrero de 2019 en la Universidad de Ciencias Médicas, el objetivo principal fue identificar en el aula si el teléfono celular es una de las principales causas de distracción en los jóvenes, a pesar de que el móvil es necesario para situaciones de emergencia o diferentes casos de esta magnitud.

La metodología principal de este artículo es documental y los resultados que arrojó esta investigación fue la opinión propia de los estudiantes de que el teléfono celular es una gran herramienta, pero también es un gran distractor, fue una gran causa para obtener bajos resultados académicos e interrumpió el proceso de aprendizaje, por lo que ellos decidieron no usar el teléfono celular durante la clase, y prefirieron evitar la interrupción, aunque en momentos de emergencia podían usarlo y no se les sancionaría.

El catorceavo artículo fue hecho por Elder, Anastasia (2013) titulado, sobre el uso de teléfonos celulares de los estudiantes universitarios, las creencias y los efectos en su aprendizaje, en inglés fue titulado, the college students cellphone use, beliefs and effects on their learning, fue realizado en Estados Unidos en agosto de 2013, el objetivo principal de este documento fue identificar en la universidad estudiantes que usaran el teléfono celular de manera académica y el efecto que tendría positivo o negativo durante el proceso de aprendizaje, este documento fue hecho para ochenta y ocho personas y las respuestas de los estudiantes fueron más en contra del teléfono celular en clase porque mencionaban que era un elemento distractor.

Para finalizar este estudio de los quince artículos, continuamos con el décimo quinto, realizado en Estados Unidos por Harman, Brittany A. Sato, Toru (2015), lo titularon, uso de teléfonos celulares y promedio de calificaciones entre estudiantes universitarios de pregrado, en inglés fue titulado, cellphone use and grade point average among undergraduate university

students, el objetivo principal se enfocó en buscar la frecuencia que utilizan los chicos el celular y si esta acción tiene relación con el promedio final, el tipo de población de esta investigación fueron estudiantes de pregrado.

La metodología de este artículo es la revisión documental, los resultados que se evidenciaron fueron acorde a las respuestas de los estudiantes relacionadas con el puntaje final, por lo que se concluyó que dependía del interés de cada uno en clase ya que el celular no se sujetaba totalmente de los resultados obtenidos.

5.2 Balance

Según el estudio de diferentes referencias, autores, ciudades, países, espacios, contextos, investigaciones y enfoques, es importante resaltar los proyectos similares relacionados con el uso del teléfono celular durante la clase; hubo distintos tipos de investigación como, investigación cualitativa, investigación cuantitativa, investigación de acción, revisión de teoría, investigación documental, investigación bibliográfica e investigación exploratoria e investigaciones cualitativas.

Hubo cinco investigaciones de acción con los siguientes títulos, uso de teléfonos celulares y rendimiento académico: un experimento nuevas tecnologías en el aula, en inglés, Cell phone usage and academic performance: An experiment, New Technologies in the Classroom, un estudio exploratorio del contexto social para los juegos de aprendizaje basados en teléfonos celulares en la India rural, en inglés, an Exploratory Study of The Social Context for Cellphone-Based Learning Games in Rural India, teléfonos móviles en el aula: examen de los efectos de mensajes de texto, Twitter y contenido de mensajes sobre el aprendizaje del estudiante, en inglés, Mobile Phones in the Classroom: Examining the Effects of Texting, Twitter, and Message Content on Student Learning.

Hubo una revisión de la teoría, titulado, distracciones del uso / uso indebido del teléfono celular en el aula: un ejemplo de caso, en inglés, dealing with the Distractions of Cell Phone Misuse/Use in the Classroom -- A Case Example).

Hubo tres investigaciones documentales, tituladas, sobre el uso del teléfono móvil y la

distracción en el aprendizaje, en inglés, mobile phone usage and distraction in learning, el uso del teléfono celular de los estudiantes universitarios, las creencias y los efectos sobre su aprendizaje, en inglés, mobile phone usage and distraction in learning, college students' cell phone use, beliefs, and effects on their learning, y el uso del teléfono celular y el promedio de calificaciones entre los estudiantes universitarios de pregrado, en inglés, cell phone use and grade point average among undergraduate university students.

Hubo dos investigaciones bibliográficas con los siguientes títulos, Teléfonos celulares en el aula: por Liz Kolb, en inglés, Cell phones in the classroom - By Liz Kolb y Clase, Capital Cultural y el teléfono móvil, en inglés, Class, Cultural Capital, and the Mobile Phone.

Hubo dos investigaciones cualitativas tituladas, los estudiantes encienden sus teléfonos celulares para las lecciones en el aula; Los nuevos usos académicos desafían las restricciones y la enseñanza y el aprendizaje con dispositivos informáticos móviles: estudio de caso en aulas K-12, en inglés, Teaching and Learning with Mobile Computing Devices: Case Study in K-12 Classrooms.

La última investigación fue exploratoria, dos de estos, el primero fue titulado como, el uso de teléfonos celulares por parte de los estudiantes en la clase para comportamientos fuera de la tarea: el impacto indirecto de los comportamientos de enseñanza de los instructores a través del aburrimiento y las actitudes de los estudiantes, en inglés, use of cell phones in class for off-task behaviors: the indirect impact of instructors' teaching behaviors through boredom and students' attitudes, y el segundo es la universidad uso, creencias y efectos del teléfono celular de los estudiantes en su aprendizaje, en inglés, it is college students' cell phone use, beliefs, and effects on their learning.

Las investigaciones cualitativas y de acción están relacionadas con el presente proyecto, teniendo como enfoque el uso del teléfono celular en el aula, las metodologías apropiadas para llevar a cabo la construcción del conocimiento significativo. Estas investigaciones aportan y complementan este proyecto para hallar los resultados que posiblemente se puedan encontrar tanto positivo como negativo teniendo como referencia estos artículos y estudios previos relacionados con el uso del teléfono en el aula.

Capítulo 2: Marco contextual y referentes teóricos.

6. Marco contextual

El colegio San José de Calasanz de Duitama fue instituido por el doctor Álvaro Agudelo Corredor, él hizo un acuerdo con la curia diocesana de la ciudad de Duitama para ubicar el colegio en el barrio manzanares, donde el rector del colegio determinó estar allí por un tiempo, este colegio es de la congregación de los Escolapios pero la dirige un laico y es donde esta institución comienza su funcionamiento en el municipio, perteneciendo al sector privado, con característica de tener un solo curso para cada grado.

En el año 2012, el rector del colegio Álvaro Agudelo Corredor, decidió independizarse y cambiar sus instalaciones y llevó su institución al barrio liberador de la ciudad de Duitama. El rector del colegio tomó esta decisión porque en la instalación anterior debía pagar arriendo.

Lo que caracteriza al colegio es evangelizar y tener un crecimiento de espiritualidad pedagógico enfocando los ideales de la palabra de Dios, la iglesia, la creencia católica y apostólica, donde el patrono de esta congregación es San José Calasanz, y es importante la realidad humana creando una comunidad fraterna.

El colegio San José de Calasanz de Duitama, tiene una nueva estructura física, por lo que está compuesta por un estacionamiento amplio, una Iglesia, zona verde, un parque, cancha de fútbol, de voleibol, dos zonas recreativas y de aulas tanto para primaria como para secundaria, una sala de profesores. Las directivas están compuestas por el rector, un coordinador, ocho maestros, hay tres personas de servicios generales, aseo y jardinería, en cada salón cambia el número de estudiantes acorde a la decisión del rector pero está entre 30 a 40 estudiantes cada uno, solo hay un curso por cada grado, la regla principal que recalca el rector es la libre expresión del estudiante en su pensamiento, opiniones y participación en el colegio.

- La competencia de identificación corresponde a que cada alumno tenga su uniforme, la presentación personal, el sentido de pertenencia que tienen dentro del colegio y fuera de él, llevando en alto el nombre del colegio, la competencia social correspondiente al comportamiento con las demás personas, con la administración, el director, los docentes y los demás alumnos, para practicar los buenos valores como es el respeto, la humildad, y la educación; la competencia cognitiva correspondiente en evaluar los temas trabajados durante las clases y el aprendizaje temático; la competencia de proyección corresponde a una o dos preguntas para resumir los temas trabajados durante las clases; la competencia laboral correspondiente a todas las actividades a realizar en clase y la participación de cada alumno, los elementos complementarios correspondientes a los puntos según el profesor pueden ser positivos o negativos, los trabajos extra, y para finalizar la competencia del plan lector corresponde a que cada asignatura tiene una lectura para generalizar el tema del período y el enfoque es que el alumno practique la comprensión lectora, cada maestro usa esta plantilla para evaluar el proceso de cada alumno y cada competencia tiene una calificación diferente.

El colegio tiene el siguiente horario, la hora de llegada es de 7:15 am hasta las 7:30 a.m., los buenos días y/o formación son de 7:30 a.m. a 8:00 a.m., las clases son de 8:00 a.m. a 10:40 a.m. am, el descanso es a las 10:40 a.m. a 11:00 a.m., continuando las clases de 11:00 a.m. a 12:00 mm, para primaria y en secundaria de 11:00 a.m. a 12:30 p.m., la tarde, las clases comienzan a las 2:00 p.m. a 3:40 p.m., tienen un descanso a las 3:40 p.m. a las 4:00 p.m. y las clases terminan a las 4:00 p.m. a las 5:00 p.m.

Se trabajó con los estudiantes de grado noveno para realizar esta investigación, se compone de cuarenta alumnos, por lo que se hizo el análisis con 21 de ellos, de acuerdo con el problema que se observó en las clases, el cual fue la distracción con el uso de teléfonos inteligentes y el segundo fue la falta de participación en el aula, el objetivo principal de esta investigación es fomentar en los estudiantes de grado noveno, participación y aprendizaje en la clase de inglés a través del uso del teléfono celular en el colegio San José de Calasanz, lo mencionado se tuvo en cuenta para la creación de los planes de estudio y combinar estos temas del libro y el teléfono inteligente.

Durante la clase fue necesario presentar los instrumentos para obtener los resultados de este proyecto como, el móvil, el video de evidencia, el cuestionario de Google Drive (2012) y la aplicación de WhatsApp como referentes están, Bouhnik & Deshen (2014), y las aplicaciones a usar, el director de la clase ayudó como observador interno mientras la clase realizaba.

6.1 Referentes teóricos

Esta investigación basada en la metodología acción tiene en cuenta tres niveles de enseñanza, el primero se refiere a la enseñanza en general, el segundo se refiere a la enseñanza en inglés y el tercero se refiere a la relación del inglés con el uso del móvil durante la clase.

De acuerdo a los niveles mencionados anteriormente, es importante resaltar que no todos los contextos son iguales, esta es la razón por la que es propicio usar diferentes estrategias de enseñanza, en el primer nivel destacamos distintos aportes que nos conducen a reconocer lo trascendental de la enseñanza como tal, así como lo señala O'Neill (s.f.), la enseñanza es un trabajo que requiere perseverancia, responsabilidad, compromiso, tanto para formar buenos maestros como para mejorar el proceso de enseñanza, lo importante es lograr los objetivos para obtener el éxito. Es esencial que el maestro sea conciente que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera, por lo que deben buscar la forma más completa y sencilla de enseñar, proporcionando metodologías eficaces para el aprendizaje.

El documento que nos presenta Education (2019) 'acknowledging individual differences' 'reconociendo las diferencias individuales', describe y resalta que no todos los estudiantes son iguales y aprenden de la misma manera, por lo que es necesario que el maestro tenga en cuenta el tipo de contexto para que analice y halle las diferentes estrategias para lograr un aprendizaje significativo, este debe adaptarse a los estudiantes y no los estudiantes hacia el, hallando las necesidades de los mismos y su proceso de adquisición.

Basados en el aporte que nos presenta este documento de Education (2019), 'Using a range of pedagogies', 'Usando una gama de pedagogías' muestra lo que debe hacer un maestro efectivo con el aprendizaje que ha adquirido ya sea por la sociedad o durante el transcurso de su vida, hallando estrategias complementarias relacionadas con el uso de herramientas virtuales que abre

puertas a nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

En el segundo nivel, titulado la enseñanza del inglés, se toma como referencia el estudio, ‘teaching english as a foreign language’, ¿Cómo enseñar inglés como lengua extranjera?, se destacan los siguientes autores, Geoffrey Broughton, Christopher Brumfit, Roger Flavell, Peter Hill and Anita Pincas (1980), los cuales mencionan que es esencial tener en cuenta las cuatro habilidades que se centran para adquirir cualquier idioma, que son escuchar, hablar, leer y escribir, el proceso de aprender un lenguaje en primera medida es escucharlo para interactuar en el habla, luego enfocarse en la lectura relacionada con la escritura, es de esta manera como se relacionan y se complementan.

Este estudio muestra el uso de diferentes herramientas que sirven para la habilidad de escucha como radio, grabadora, cds, YouTube, entre otros. La tecnología nos da estrategias de enseñanza y aprendizaje del idioma, en el documento se enfoca como primera medida la capacidad del lenguaje y la habilidad de escucha, por lo que el desarrollo de la adquisición del lenguaje es aún más simple.

De acuerdo con Geoffrey Broughton, Christopher Brumfit, Roger Flavell, Peter Hill and Anita Pincas, (1980), hay dos aspectos para que el maestro use el contenido real sobre la temática a tratar, el primer aspecto es el vocabulario y el segundo es la gramática para la construcción correcta al momento de interactuar con el idioma inglés.

En el tercer nivel, titulado, la relación del inglés con el uso del móvil durante la clase, se encuentra a Gary Motteram (2014), autor del documento, ‘Innovations in learning technologies for english language teaching` innovación en aprendizaje tecnológico para la enseñanza del inglés, este autor menciona la relación que hay entre el celular y el ambiente escolar, generando diferentes debates, a nivel general, algunos estudiantes apoyan esta opción de usar la tecnología durante su proceso de aprendizaje, a pesar de que varios maestros lo denominan como una herramienta que produce distracción.

Por esta razón y basados en el aporte de Gary Motteram (2014), los celulares en el aula en lugar de tomarlo como distracción, puede ser muy útil, pero la mayoría de maestros y/o colegios

prohibieron el uso de esta herramienta que es tan usual llevarla consigo; los estudiantes, en su mayoría en la sección bachillerato ya tienen su propio teléfono, por lo que los padres lo compran ó ellos mismos lo adquieren. De cierta manera como maestros no se puede evadir un elemento que es tan usado en la sociedad, por su tamaño, por la facilidad que brinda para la comunicación e interacción al mundo, se debe convertir en una ventaja, pues la coyuntura actual nos dirige a tomarlo como una herramienta indispensable y provechosa.

7. Marco teórico

En el marco teórico tenemos como antecedentes específicos quince investigaciones totalmente relacionadas con el uso del teléfono celular en el aula, hay intereses tanto de colegios, universidades, docentes y de los propios alumnos.

Se tomaron en cuenta estos referentes que son similares a esta investigación donde también se debe resaltar que son contextos diferentes y que el proyecto mencionado aquí tiene como respaldo estos artículos hallados en la base de datos de la universidad Santo Tomás (2017), proporcionando los aspectos positivos y negativos del uso del teléfono celular, relacionándolo con el proceso académico, la participación y la adquisición del idioma extranjero.

Se destacan diferentes investigaciones que se centraron en el uso del teléfono, ciertos casos fueron una opción errónea para usar en el aula, y eso lleva a un estado preocupante, de análisis y cambio en la metodología que podrían usar algunos maestros, ya que esta herramienta es tan habitual hoy en día.

Se puede evidenciar que estas investigaciones que tienen diferentes contextos, ciudades, países, costumbres y cultura tenían en común estas dos herramientas que respaldan esta investigación, de acuerdo con esto, varios artículos analizados enfatizan el cambio de estrategias y elementos en el aula como es el lápiz, papel, cuadernos, libros y pizarra que es un aprendizaje totalmente tradicional, por lo que toma un giro extremo y cambia la dinámica con el uso del teléfono cambiando el chip de contenido y actualizando el aprendizaje y metodología de los alumnos, para llevar a cabo un aprendizaje significativo.

En estas investigaciones también se dieron referencias de algunas aplicaciones que los mismos docentes llevaron al aula y verificaron si eran o no factibles. No todos los estudiantes según los estudios y resultados tenían intención de distracción con el uso del teléfono celular y buscaron la forma de interactuar llevando a cabo un notorio resultado en la búsqueda de los diferentes conceptos y planes que el profesor les proporcionó.

Existe cierta preocupación en el uso del teléfono celular en algunos casos porque ya no es un uso controlado sino muy excesivo y los resultados en las calificaciones fueron notorios.

Algunas investigaciones destacaron que era una muy buena manera de enseñar utilizando las herramientas tecnológicas que proporciona el mundo, por lo que solicitan que sea importante que los colegios, universidades y facultades tengan la autorización correspondiente para llevar a cabo el proceso de interacción con el teléfono celular con nuestros estudiantes.

Hubo estudios que enfocaron solo la opinión del maestro con cinco temas relevantes a tener en cuenta, con ventajas y desventajas, por lo que fue una intención muy interesante que está relacionada con el uso de nuevas tecnologías en el aula; el mismo maestro fue el que guió todo este estudio de caso, por lo que dieron como resultado la relación directa con esta investigación acción, la motivación de los propios estudiantes para usar una herramienta que les resulte un placer tener, usar y sacarle provecho para obtener nuevos conocimientos y aprendizajes, por lo que se mencionó que eran clases muy útiles, que era increíble que estas herramientas tanto el teléfono celular como las tabletas dieran un espacio al aprendizaje constante y significativo en temas que el mismo maestro llevó a cabo y dar como resultado positivo lo que se quería enseñar.

A pesar que el celular es un elemento que se consigue con facilidad, hay áreas en las que es realmente complicado obtenerlo y/o usarlo, por lo que rescatamos la acción de esta metodología y de algunos investigadores de la India donde realmente fue una llamada de atención para la sociedad y que no todos tienen la economía suficiente para estar en una civilización tan tecnológica. Fue un artículo e investigación interesante donde los niños, a pesar de no tener una colegio, aula, libros, tableros, cuadernos, esferos, buscaron la manera y el espacio para conocer e interactuar con el celular, logrando un proceso de aprendizaje en lectura y escritura, los resultados de esta investigación fue exitosa porque los niños aprendieron, estas son producciones

que ayudan a complementar y redondear la intención de este proyecto, dándole enfoque y significado.

Es impactante el cambio que se ha tenido al pasar el tiempo, ahora que ha avanzado todo y que cada interrogante que se tenga se encuentra en una herramienta tan asequible, que tiene toda la información relevante y no relevante del mundo, es esencial destacar la tecnología web 2.0 que brinda lo más innovador, por lo que la generación milenio o más conocidos como millennials o generación y ComunicaWeb, (s.f.), acorde a esta referencia podemos destacar que estos jóvenes la usan constantemente, ellos se destacan con características únicas, son excesivamente preparados, son aquellos que tienen un avance único y su aprendizaje en idiomas es un aún más sencillo que las generaciones anteriores, todo el tiempo están informados y conectados, utilizan su celular y/o Smartphone WhistleOut (2019), para enterarse de lo que sucede a su alrededor, en su ciudad, departamento, país y en el mundo, esta herramienta ya forma parte de ellos, con el uso del celular también como característica primordial sus compras son en línea, y toman su tiempo para realizarla y escoger la mejor oferta, de acuerdo con lo anterior que se relaciona completamente a la generación estudiada donde se ve la coherencia y se le puede dar el diseño relevante de una clase para desarrollar y aprender, en este caso de la investigación que nos impactó en que los estudiantes tuvieron y desarrollaron ejemplos tecnológicos con facilidad e importancia para la sociedad.

Otra referencia que respalda esta investigación acorde al desempeño de alto o bajo rendimiento académico teniendo en cuenta que la investigación de Sonia Carcelén, Montserrat Mera y José Antonio Irisarri (2018), la realizaron en España, pero lo escribieron el idioma inglés, por lo que es aún más soporta este documento; se destaca que hubo estudiantes españoles que usaron demasiado su teléfono, de acuerdo a estos comportamientos se halló el problema para indagar sobre si es necesario y útil el teléfono en el aula. Según la investigación y sus resultados se experimentó que los estudiantes respondían de manera instantánea sus chats y esto generó distracción, de acuerdo a esto se presentó una adicción por parte de los estudiantes donde para ellos era necesario tener sus dispositivos móviles cerca.

La tecnología también es una herramienta inclusiva, es decir que está configurada para todo tipo de contexto, acorde al siguiente artículo de Cilsa (2017), la palabra inclusión se refiere a

incluir en la sociedad personas con cierta condición ya sean sordas, ciegas o mudas. Es una herramienta que se enfoca en aquellos estudiantes que de alguna manera pueden tener una discapacidad y que con un dispositivo móvil pueden tener aplicaciones diarias para tener una vida más simple de comunicación e interacción ante el mundo, ahora, la tecnología y sus contribuciones a la sociedad lo hace factible para que todos sean parte de él y que en el aula su uso pueda ser esencial para comprender y establecer diversas utilidades, también defiende el ideal de un estudio como evidencia sobre el uso de la tecnología que ha abierto una nueva visión al mundo con las diversas maneras de comunicación.

Capítulo 3: Diseño metodológico y análisis de diagnóstico

8. Marco metodológico

El enfoque de esta investigación es la metodología de acción, según Ana Mercedes Colmenares y Lourdes Piñero (2008), y a los referentes principlaes como Kurt Lewin, la metodología acción se refiere a conocer, actuar, investigar y hallar resultados sobre la realidad de un contexto.

La metodología ejecutada con este grupo de estudiantes se llevó a cabo en primera medida, bajo la observación de las clases de inglés, hallando el problema que podía surgir en esta población de grado noveno del Colegio San José de Calasanz, evidenciandose las dificultades en el uso inadecuado y constante del celular, el docente giraba hacia el tablero y entre ellos se comunicaban por medio del chat se miraban y se reían, otros estudiantes prefirieron escuchar música por medio de los auriculares, por lo que es evidente que no focalizaban su atención en la clase, su paticipación era nula, por lo tanto no adquirían el aprendizaje esperado y propuesto por el Docente. Estos comportamientos llamaron la atención, se halló el problema y así mismo la estrategia para que el uso del celular se convirtiera en una estrategia que fomente el aprendizaje y la participación en el idioma extranjero inglés.

Se realizaron las clases con los chicos para identificar los pro y contra de este proyecto, fueron varios momentos donde se tuvieron en cuenta la reacción y la actitud de los estudiantes usando el

celular, con estrategias de descargas previas en casa, buscando la concentración de los estudiantes, usando actividades que se debía tener respuesta inmediata como el juego en línea Quizziz (2018), con puntaje que demostraba que todos debían estar conectados, de esta manera eran actividades dirigidas de aprendizaje, de participación y del uso de la herramienta que les ‘causaba la distracción’.

Este proyecto está respaldado con una estrategia metodológica llamada gamificación, ¿pero de que se trata?, es una estrategia la cuál se centra en aprender jugando, son actividades que tienen reglas y diversión en el que se necesita de un dúo o grupo de personas para realizarlo, donde el objetivo es que los estudiantes centren su atención de manera entretenida logrando y siendo capaces de aprender y entender las temáticas tratadas.

El mundo del marketing observó la influencia de los juegos en el ser humano y el comportamiento que esto conllevaba y tomó como iniciativa para motivar a los clientes y como estrategia para atraerlos, es decir que la gamificación se puede relacionar con la estrategia comercial de ofrecer premios y variaciones de obsequios.

Ya que la gamificación estaba en el campo empresarial, llegó el profesor Malone (1980) que introdujo este concepto a contextualizarlo en lo educativo, la cual realizó una investigación sobre los juegos en la educación redactándolo como gamificación, otro autor importante es Nick Pelling (2002) que intentó adaptar los videojuegos al aula.

Desde el año 2003 el término gamificación fue tomado por el británico Nick Pelling (2002), que fue uno de los autores que difundió el término creando la cultura del juego.

Para contextualizar, según el Instituto Internacional Español de Marketing Digital (2017), ‘la gamificación, es un tipo de aprendizaje mediante juegos, permiten absorber más rápido la información y mejora las habilidades, además las recompensas mantienen la motivación’.

¿Por qué utilizar gamificación?, después de leer varios documentos como estrategias de aprendizaje, esta llamó mucho más la atención y es una técnica de enseñanza interesante, aún más teniendo en cuenta el contexto de este proyecto, fue una razón importante y objetiva para realizarlo destacando los problemas que se hallaron en el aula resaltando constantemente el uso del celular.

El interés de los estudiantes se incrementó, cuando se comentaron y analizaron sobre las aplicaciones online y lo referente a ellas, hallando estrategias metodológicas para que la motivación fuera más grande haciendo referencia a la adquisición de un nuevo idioma, destacando la participación y aprendizaje no solo del idioma extranjero sino teniendo transversalidad.

Teniendo en cuenta este término hubo diferentes aplicaciones relacionadas las cuales fueron muy útiles al momento de trabajar con los estudiantes y que de cierta manera fortalecieron el uso del celular en el aula logrando la conexión y respuesta inmediata de ellos, por ejemplo: **brainscape** Cohen (2010), este programa trata de realizar flashcards con diferentes temas, **knowre** Knowre (2015), este programa trata de aprender matemáticas de una manera más didáctica, **cerebriti** Orejas (2014), este programa se enfatiza en que los estudiantes pueden crear sus propios juegos de igual manera los docentes, **tweetdeck** Dodsworth (2018), este programa mientras se brinda la lección a los estudiantes se puede ir recibiendo el diferente contenido en los dispositivos teniendo en cuenta como ejemplo, imágenes, videos, entre otros. **Kahoot** Brand (2013), y **Quizizz** (2018), estos programas tienen la posibilidad de crear juegos de preguntas y respuestas, el docente puede jugar con los mismos estudiantes en tiempo real con un código que caracteriza el juego a realizar, las preguntas las puede crear el mismo docente que dirige la actividad, ya sean quizzes o evaluaciones y se caracterizan por ser divertidos, sirven para múltiples edades y tienen un puntaje final. Estas aplicaciones tienen cierta similitud, otra aplicación que se enfatiza también como gamificación es **Edmodo** Jeff O'Hara y David Youngman (2008), es lo más parecido a una red social, pero se enfatiza en la educación y ofrece medallas y/o insignias a los estudiantes como manera de motivación, también tenemos a **classcraft** Young (2013), esta aplicación es lo más cercano a un videojuego donde tanto el docente como los estudiantes tienen un rol donde la clase se convierte en una aventura épica, otra aplicación es **codecombat** creada por Saines, Winter y Erickson (2013), esta aplicación es la encargada de que el docente haga un videojuego para aprender, donde se irán resolviendo diferentes retos y problemas a través de códigos para ir armando y mejorando nuestro nivel y equipamiento especialmente para aprender algunos de sus lenguajes disponibles, **Classdojo** creada por Chaudhary y Liam Don (2011) esta aplicación se puede descargar por Play Store o iOS y se encarga de que los

padres de familia sepan cuántas participaciones, actividades, tareas, registro de comportamiento entre otras tienen sus hijos en tiempo real, esta aplicación sirve también para que el profesor tenga un registro de evolución de cada estudiante, **chempcaper** Studio (2016), sirve específicamente para aprender química, la siguiente aplicación que veremos qué se llama **quizlet** Sutherland (2005), es una plataforma para crear flashcards y ayuda al docente a crear las unidades de estudio, **toovari** Rodriguez (s.f), es una mezcla de plataforma multijugador en la que se realiza en una clase para que todos los alumnos se unan, poniendo a prueba sus conocimientos, esto tiene como énfasis unir tanto la parte evaluativa como la comunicación, **Play brighther** Teachers (s.f), crea un entorno de aprendizaje online específicamente de acuerdo al contexto y a lo que requiere el docente y por último tenemos la app **plickers** Nolan (s.f), es una plataforma interactiva donde el estudiante se va a motivar al momento de responder un examen o ciertas preguntas ya que utiliza las herramientas tecnológicas y respuestas con código.

Con estos estudiantes se escogió la siguiente aplicación que se puede trabajar de la siguiente manera; la aplicación se llama **quizizz** Quizz (2018), esa aplicación consiste en que el docente puede crear una serie de preguntas abiertas y/o cerradas, con el tema que requiera o lo puede buscar en la misma página ya que hay juegos relacionados con la temática, se trata de una competencia virtual y los estudiantes están en línea, el docente proporciona un tiempo específico para responder una serie de preguntas donde el enfoque del juego es ese, es decir el docente crea un sin número de preguntas pueden ser 5, 10, 15 o más y les configura el tiempo para responderlas y se les proporciona un código donde todos los estudiantes van a estar conectados y respondiendo al tiempo para evidenciar el tiempo y si el estudiante ha entendido el tema, esta aplicación se puede descargar por iOS o Play Store.

Usando esta aplicación, un móvil en clase complementa a que sea aún más didáctica, ya que hace énfasis en el uso de las tics y en el uso de un encuentro presencial, de esta manera también se puede evidenciar que los estudiantes aprendieron la temática y que de cierta manera se divirtieron durante la clase, como investigadora acción estas fueron aplicaciones apropiadas y sirven para todo tipo de contexto como la interacción del uso del celular, de la adquisición del idioma, la participación y el aprendizaje a pesar de que hayan muchas más aplicaciones, es importante recalcar que hacen parte de la metodología acción y de la

estrategia de enseñanza, gamificación, qué es un método no tradicional muy actualizado y muy divertido, por lo que se puede implementar no sólo en el área de inglés sino en las diferentes áreas que competen un nuevo aprendizaje tanto formal e informal y que es una aplicación que da como resultado un aprendizaje significativo, acorde a Rivera (2004) es un tipo de aprendizaje que es para toda su vida, llevando a cabo el uso de una nueva metodología, nuevas herramientas de aprendizaje.

8.1 ¿Qué es la investigación de acción?

Según varias teorías, la investigación de acción tiene diferentes definiciones como que es una investigación participativa, donde el mismo investigador es parte de ella y depende de él o ella resaltar el problema, el contexto y lo que se quiere encontrar.

El autor representativo de investigación de acción es Kurt Lewin (1993), él describió la acción como un proceso de relevancia con un enfoque experimental, abordando los problemas sociales de una población específica, por lo que rescató que de esta manera podría resolver cualquier problema.

De acuerdo con lo anterior, se destacan varios autores que hicieron referencia a esta investigación acción, que son Stephen Kemmis, Jhon Elliot y Kurt Lewin (1984), la definieron como parte de una ciencia crítica, en este caso para Kemmis (1984), este tipo de indagación es un llamado para la autorreflexión que exalta las situaciones sociales, destacándose principalmente en el aula, hasta ahora Elliot (1972), es uno de los autores que sobresale en la investigación de acción, por lo que lo define como el estudio de un contexto en el que se puede mejorar la calidad en ciertas situaciones, expone también la necesidad de que el ser humano reflexione, que los docentes lleven a cabo el estudio del problema y que encuentre una posible solución. Otro referente importante es Kurt Lewin (1993), él hace énfasis a la investigación acción en tres elementos fundamentales para el desarrollo profesional que son la investigación, la acción y la capacitación.

8.2 Hay algunas características que se destacan en la investigación de acción,

Es una investigación donde las personas trabajan en ella, toma en cuenta la planificación de las estrategias para observar y relacionar, resalta las críticas que participan en la investigación, conlleva un compromiso constante, destaca la práctica, lleva a cabo todos los datos y compila el paso a paso de cada una de las situaciones que ocurren durante la investigación, se realizan análisis críticos, los cambios se reflejan día a día y se resalta el análisis de los problemas del contexto.

Esta investigación se realizó desde el punto de observación de que los estudiantes tomaron sus teléfonos celulares durante la clase, por lo que enviaban y/o respondían mensajes privados, escuchaban música o hacían diferentes cosas a la clase, así como una iniciativa propia, estas reacciones fueron las que atrajeron la atención, de acuerdo con esto es una realidad constante en el colegio, la investigación de acción acorde a Colmenares y Lourdes (2008), es 'Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y la transformación de realidades y prácticas socioeducativas' (A heuristic methodological tool for understanding and transformation of realities and socio-educational practices).

Tabla 1:

Luego, que se presentarán algunos planificadores como evidencia de la realización de las clases con los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz, primero durante la clase se explica la presencia de su participación en el aula y asistirá durante un mes dictando clases de inglés con el uso del teléfono celular para adquirir el idioma, de acuerdo con esto, los martes, miércoles y jueves deberán llevar su celular teléfono con las aplicaciones que la misma docente investigadora les pedirá por el grupo de WhatsApp, la docente que realiza la investigación tendrá en cuenta la gramática y los temas de la guía, que el libro referente tuvo para el periodo académico.

Lesson Planning – San José de Calasanz College – Phrasal Verbs			
Grade level: ninth grade	Subject: phrasal verb	Prepared by: Julieth Lorena Malaver Sánchez	
Overview and purpose: To integrated and explain the knowledge to the students on the research project and the students increase the engagement using the mobile during the class of English.			
Time	Day and activities	Teacher and Student Guide	Material needed
5 minutes	Order of classroom		
20 minutes	The teacher explain to the students my presence and participation in the room during classes various.	Oral content	The book guide.
40 minutes	Getting and explication on the project and the objective of this.	Oral content	The book guide.
35 minutes	To explicate of new topic, ‘phrasal verbs’ by the course director.	Oral content and using the book guide	The book guide.

Tabla 2:

En esta clase, se les pide los números para crear el grupo de whatsapp, ellos los envía por la misma aplicación, para mantener la conexión, se trabajó el tema de phrasal verb, se conectaron a internet y buscaron un diccionario que estuviese relacionado con esta temática y buscaron una canción que tuviera este tema.

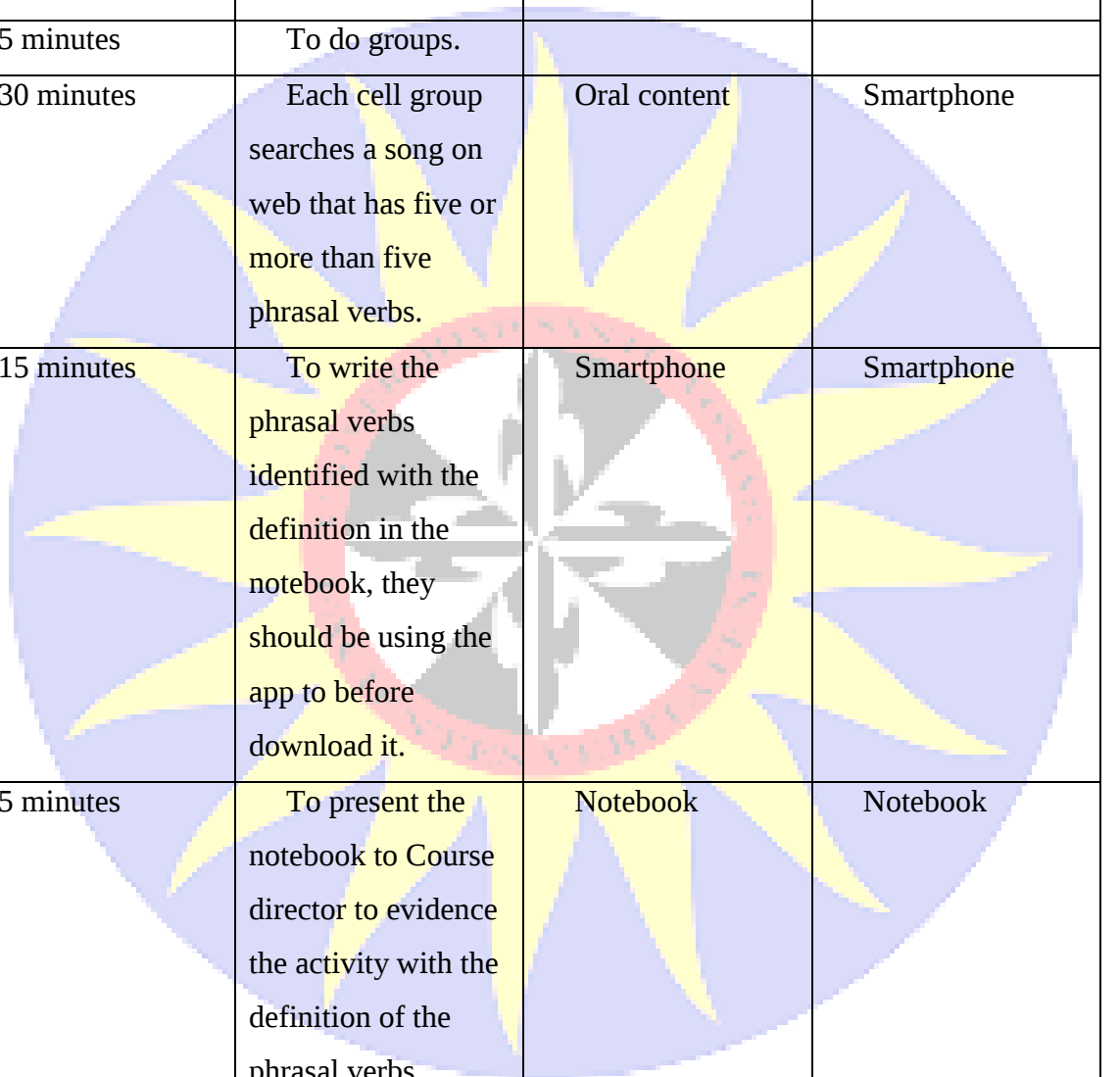
Lesson Planning – San José de Calasanz College – Phrasal Verbs			
Grade level: ninth grade	Subject: phrasal verb	Prepared by: Julieth Lorena Malaver Sánchez	
Overview and purpose: To work with the smartphone and to implement the engagement during the class, practice phrasal verb topic and search a song relations with this topic..			
Time	Day and activities	Teacher and Student Guide	Material needed
5 minutes	Order of classroom		
10 minutes	It is written on the board rules: Administrator number is written for everyone to connect to WhatsApp to create a group, students write their numbers by whatsapp app.	Board	Marker Mobile Mobile
30 minutes	Teacher explain them about use of cellphone during the class, first, teacher	Smartphone	Mobile

	explain them phrasal verb topic, again, and we connect to internet to interact in groups to search a dictionary to identify phrasal verb and a song with this content. They said their numbers using spelling.		
5 minutes	Teacher verify in each group the song and she sends them by whatsapp.	Smartphone	Mobile

Tabla 3:

El objetivo de esta clase es que cada estudiante aumente la pronunciación, la lectura, el habla y las habilidades de lectura, por lo que cada estudiante debe elegir una canción que contenga verbos con frases ‘phrasal verb’, de acuerdo con esto, se relaciona con el tema y luego se usa la aplicación de la traducción de estos para comprender mejor los temas y las canciones.

Lesson Planning – San José de Calasanz College – Phrasal Verbs		
Grade level: ninth grade	Subject: phrasal verb	Prepared by: Julieth Lorena Malaver Sánchez
Overview and purpose: To learn new vocabulary and high the level of pronunciation and reading.		



Time	Day and activities	Teacher and Student Guide	Material needed
5 minutes	Monday Order of classroom		
5 minutes	To do groups.		
30 minutes	Each cell group searches a song on web that has five or more than five phrasal verbs.	Oral content	Smartphone
15 minutes	To write the phrasal verbs identified with the definition in the notebook, they should be using the app to before download it.	Smartphone	Smartphone
5 minutes	To present the notebook to Course director to evidence the activity with the definition of the phrasal verbs.	Notebook	Notebook

Tabla 4:

Los estudiantes preparan la pronunciación con la canción para presentarla en grupos usando el teléfono celular y llevándola a la práctica, dando como identificación de los verbos enunciados

que es el tema central de esta clase, de esta manera el uso de las habilidades del lenguaje. Se visualiza, el tema y el uso del teléfono celular, el objetivo principal de esta clase es que aceleren su capacidad de lectura y pronunciación teniendo en cuenta la clase elegida.

Lesson Planning – San José de Calasanz College – Phrasal Verbs			
Grade level: ninth grade	Subject: phrasal verb	Prepared by: Julieth Lorena Malaver Sánchez	
Overview and purpose: To help to the students of ninth grade to best the fast of reading and pronunciation of the songs			Day: Wednesday
Time	Day and activities	Teacher and Student Guide	Material needed
5 minutes	Order of classroom		
5 minutes	To organize the groups.	Smartphone	Smartphone
30 minutes	Practice with each group the pronunciation and reading skills of the song to chosen them.	Smartphone	Smartphone
5 minutes	Let them know about the failures and to help improve the presentation in front of the whole class for groups.	Smartphone	Smartphone

Tabla 5:

El objetivo es identificar si los estudiantes entendieron el tema usando el teléfono celular e interactuando la aplicación quizziz (2018) que se realizó on- line, es una actividad donde se evidenció la participación de todo el curso con el código que el mismo juego proporciona, se utilizó esta aplicación para evidenciar el aprendizaje de este tema.

Lesson Planning – San José de Calasanz College – Phrasal Verbs			
Grade level: ninth grade	Subject: phrasal verb	Prepared by: Julieth Lorena Malaver Sánchez	
Overview and purpose: identify if students understand the topic using cellphone with quizziz (2018) app online to practice phrasal verb.			
Time	Day and activities	Teacher and Student Guide	Material needed
5 minutes	Order of classroom		
10 minutes	Using video bean, teacher show the quizziz (2018) app to play with them at time, they should write the code to enter.	Board Computer Quizziz(2018) game. Smartphone	Marker Mobile Mobile
30 minutes	Begin to play, the teacher projects the game on the board, they begin to interact on-line with smartphone, pronunciation, interact with the language and the phrasal verb topic.	Smartphone Link of game: https://quizziz.com/admin/quiz/5b04aa7a9de4920019cdfed4	Mobile
5 minutes	Show the results on the game and verify to	Smartphone	Mobile

	advance of comprehension about topic.		
--	--	--	--

Tabla 6:

El objetivo de esta clase es que los estudiantes utilicen las herramientas tecnológicas para aprender un nuevo idioma, teniendo en cuenta el uso del teléfono celular y, por supuesto, el desarrollo de las cuatro habilidades para adquirir el idioma extranjero, por eso se continuó , la actividad de los verbos enunciados con los alumnos obteniendo resultados de aprendizaje, nuevas estrategias pedagógicas, didácticas y con el juego online.

Lesson Planning – San José de Calasanz College – Phrasal Verbs			
Grade level: ninth grade	Subject: phrasal verb	Prepared by: Julieth Lorena Malaver Sánchez	
Overview and purpose: Lose the fear and show commitment in the English class using the mobile phone and take into account the pronunciation, reading and creativity.			Day: Monday
Time	Day and activities	Teacher and Student Guide	Material needed
5 minutes	Wednesday Order of classroom		
10 minutes	To organize the groups to do the presentation of the song with the lyrics on the mobile.	Smartphone	Smartphone
10 minutes	To choose the random order to	Smartphone	Smartphone

	present the song on front of the class.		
35 minutes	Presentation of the activity, to sing and to present the song and game of quizziz about phrasal verb.	Smartphone	Smartphone

8.3 Evaluación

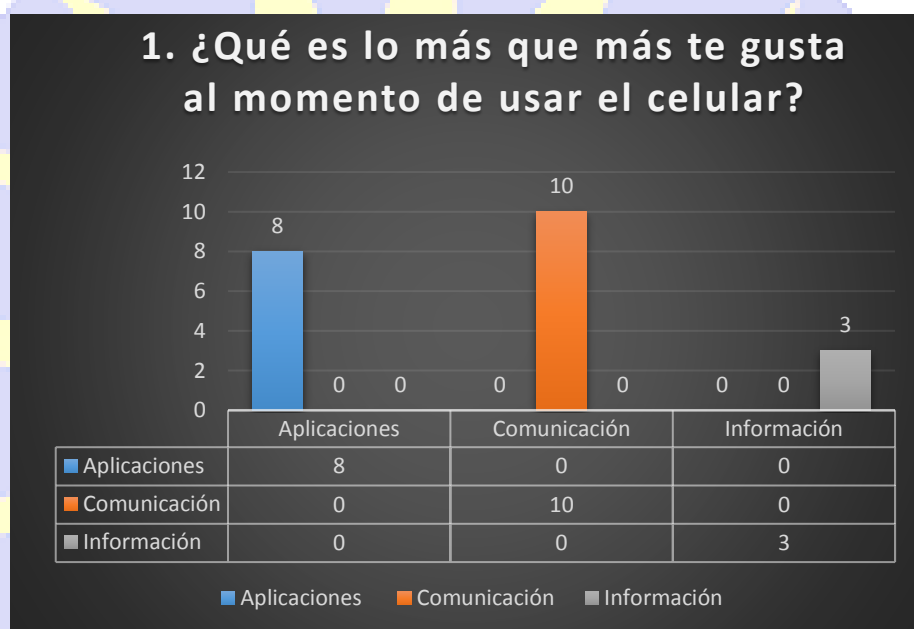
Tipo de evaluación		
Grado: noveno		Preparado por: Julieth Lorena Malaver Sánchez
En la presentación de las actividades, en este caso de la canción y el resultado del quizz en grupos, podrían ser exonerados de la competencia de proyección, por lo que:		
Primer lugar	Presentación superior	Exonera el 100%
Segundo lugar	Alta presentación	Exonera el 50%
Tercer lugar	Presentación básica	Exonera el 30%
Cuarto puesto	Presentación de abajo	Exonera el 0%

8.4 Encuesta:

La siguiente encuesta de 21 estudiantes es la respuesta de los estudiantes del Colegio San José de Calasanz de la ciudad de Duitama, estuvieron relacionadas sobre las clases y el uso del teléfono celular.

8.5 Gráficos

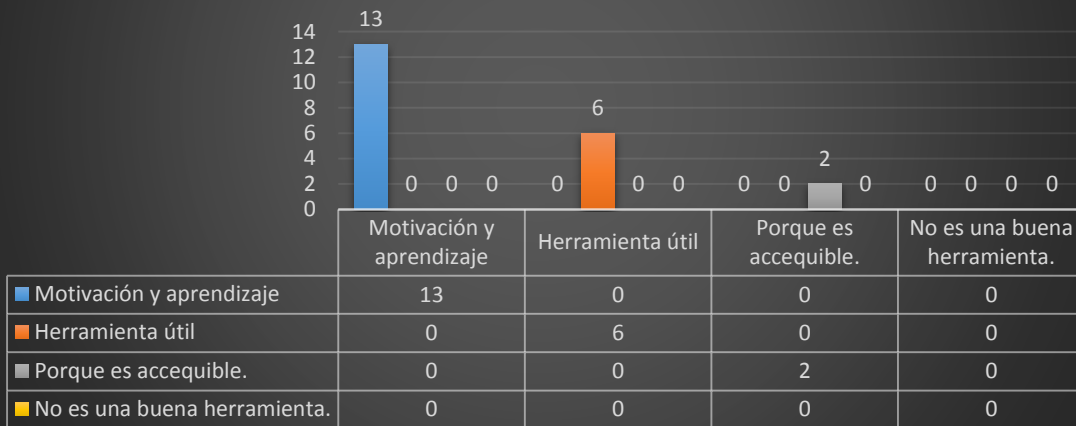
1. El gráfico de resultados de la pregunta uno.



De acuerdo con la primera pregunta, se clasificaron en tres las cuales la comunicación y las redes sociales obtuvieron mayor resultado, fueron exaltadas y de cierta manera se podría decir que es mucho más alto, de acuerdo con esto se obtiene un 47.61% donde se identifican con la comunicación, en el segundo punto están utilizando diferentes aplicaciones y este grupo pertenece al 38.09% y terminamos con otros que es importante tener internet y juegos interactivos obteniendo el 14.28%.

2. Gráfico de resultados de la pregunta dos.

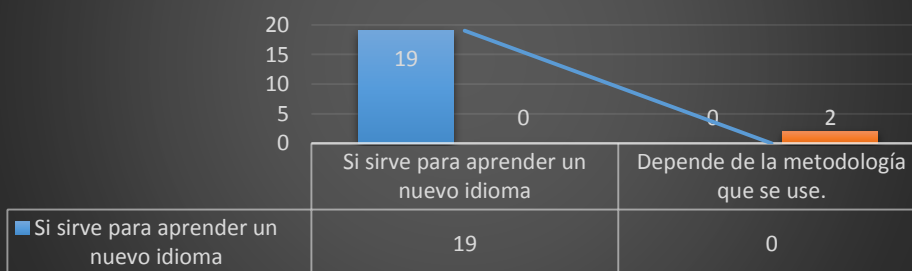
2. ¿Por qué usar el celular en el aula con actividades dirigidas serían una gran herramienta para aprender el idioma extranjera inglés?



En la segunda pregunta, las respuestas se dividieron, con un 61,09 % destacando que es una herramienta en la que los estudiantes están motivados para el proceso de aprendizaje, en la segunda opción que se presentó se obtuvo que era una herramienta útil con 28.57% y finalmente que el móvil es muy accesible con 9.52%.

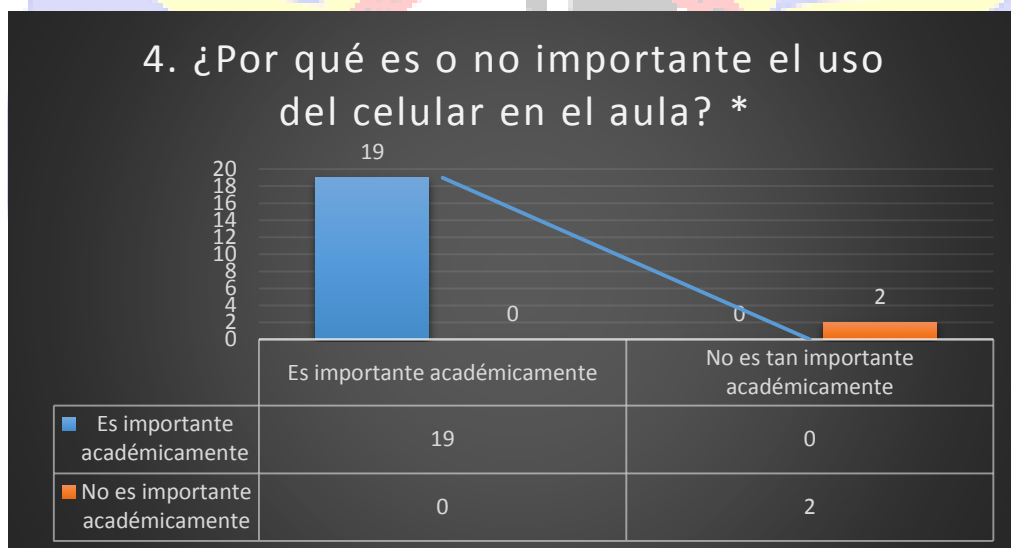
3. Gráfico de resultados de la pregunta tres.

3. ¿Por qué te parece que usar algunas aplicaciones dirigidas en el celular durante clase sirve para aprender un nuevo idioma?



La pregunta número tres destacó dos tipos de respuestas, la primera que tiene el puntaje más alto, con el enunciado, ‘sirve para aprender un nuevo idioma’ obtuvo un 90.47% y la segunda los estudiantes enfatizaron que eran actividades dirigidas, con el enunciado, ‘depende de la metodología que se use’ con 9.52%.

4. La gráfica de resultados de la pregunta cuatro.



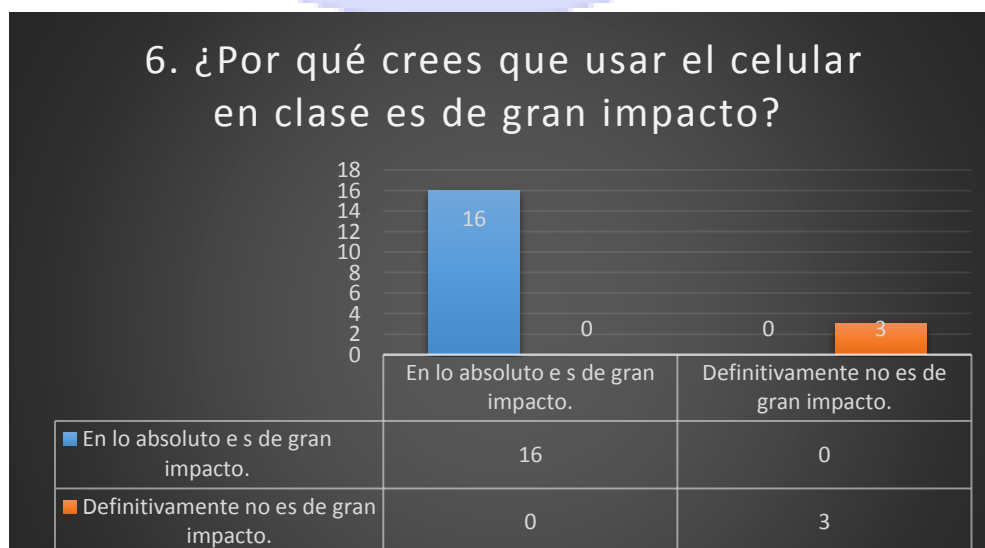
Según las respuestas de la pregunta cuatro, se destacó académicamente la importancia de usar teléfonos celulares, por lo que varios estudiantes contribuyeron que fue un procedimiento importante académicamente con el 90.47% y no fue tan importante con el 9.52%.

5. La gráfica de resultados de la pregunta cinco.

5. ¿Qué prefieres, que se use en el aula, el celular con actividades dirigidas, la clase tradicional de cuaderno y esfero o las dos opciones anteriores y por qué? *

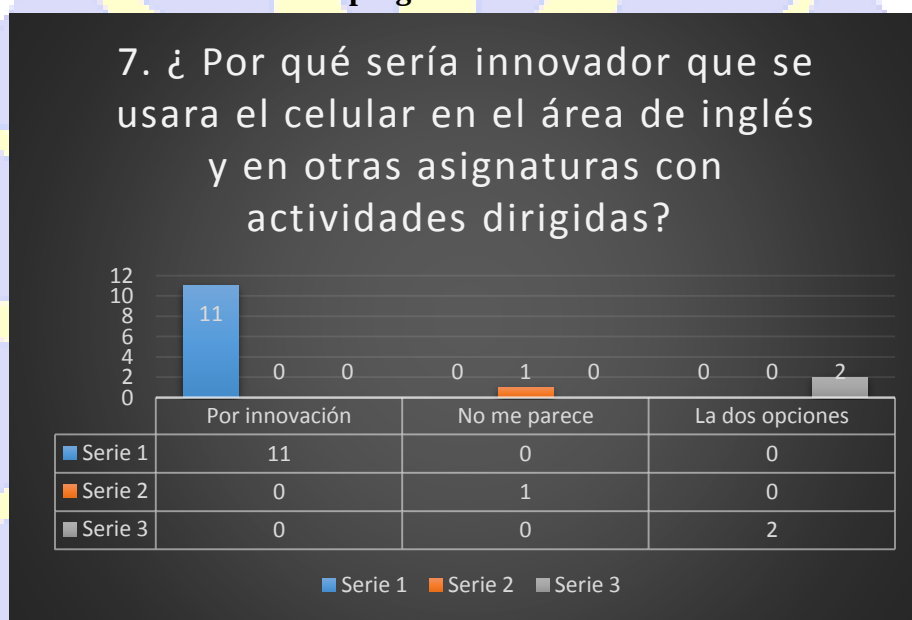
De acuerdo con las respuestas de la pregunta cinco, se destacó el tipo de metodología que los estudiantes les gustaría tener o seguir teniendo, como usar el teléfono celular en el aula con actividades dirigidas, la clase tradicional, las dos opciones o ninguna de ellas, lo anterior de acuerdo con esto, el 14.28% le gustó el uso del teléfono celular con actividades dirigidas en el aula, el 4.76% seleccionó en continuar con las clases tradicionales, aunque el punaje más alto fueron las dos opciones, de clase dirigidas con el uso del teléfono celular sin dejar de lado el cuaderno y bolígrafo con un 66.6% y ninguna opción 14.28%.

6. La gráfica de resultados de la pregunta seis.



En la sexta pregunta, se destacaron dos enunciados los cuales fueron el impacto del teléfono celular en el aula y de la misma manera en los estudiantes de grado noveno durante las clases, por lo que el 76.1% dijo que fue un gran impacto, a diferencia del 23.80%.

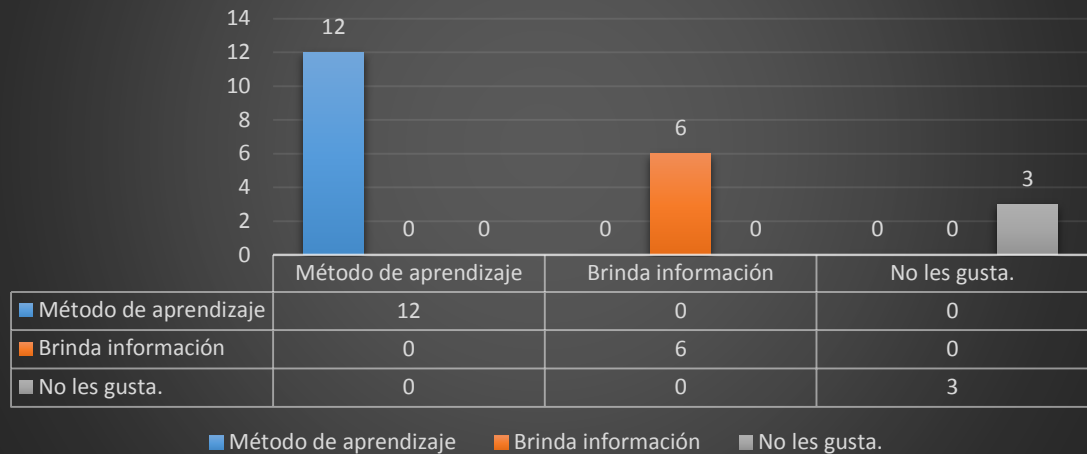
7. La gráfica de resultados de la pregunta siete.



En la séptima pregunta, a pesar del hecho de que hubo una variedad de respuestas, hubo palabras clave para resaltar, 3 en particular, que fueron la innovación de usar el teléfono celular en clase con el 90.47%, las dos opciones se obtuvieron un 4.76% y para terminar en que un alumno no parecía que fuera del 4.76%.

8. La gráfica de resultados de la pregunta ocho.

8. ¿Por qué te gustaría o no te gustaría que se siguiera usando el celular en clase para aprendizaje de nueva lengua extranjera?



En la octava y última pregunta se destacan 3 opciones de respuesta que fueron por el método de aprendizaje que se obtuvo 57.14% a favor, la segunda opción es porque ayuda a los estudiantes a proporcionar más información con 28.57% y la última opción no les gustó a algunos estudiantes con 14.28%.

Como análisis general de la encuesta y de las respuestas de los estudiantes, en su mayoría la aceptación durante las clases el uso del teléfono celular, se evidenció un cambio de metodología. Algunos estudiantes mostraron interés con su participación y aprendizaje usando las aplicaciones, el uso de las redes sociales, que de esta manera funcionaban en la transversalidad junto con la tecnología y el idioma extranjero.

8.6 Mejora la práctica social:

De acuerdo con la definición de investigación acción es evidente que se hizo un análisis donde los estudiantes estaban con una actitud de poca participación, distracción constante con el uso de celulares o auriculares durante la clase de inglés, por lo que este estudio está relacionado con la transformación de la clase tradicional a un aula donde se usa el teléfono como una estrategia de enseñanza, para lo cual es necesario llevar actividades dirigidas donde

la concentración y la participación es más llamativa, interactiva, activa, y el maestro sabe que los estudiantes están conectados y en la misma tónica, por lo que es aún más innovadora.

8.7. Articulación de la investigación de acción con el uso de teléfonos celulares en el aula.

La investigación acción de acuerdo a Kemmis (1984) uno de los referentes más importantes de esta metodología, nos menciona que este tipo de indagaciones son muy participativas, tienen en cuenta el contexto, involucra la concentración de los estudiantes, la intervención activa de los estudiantes para el aprendizaje del idioma extranjero. En este proyecto, primero se analizó el contexto, de acuerdo a esto hubo un proceso de formación con los estudiantes para adquirir el idioma pero transformando la clase tradicional del uso del libro y cuaderno, con llevar a cabo el manejo del celular en el aula, destacando aplicaciones para la participación y adquisición del idioma.

8.8. Enfoque de la realidad:

Durante las observaciones en las clases de inglés, fue evidente que los estudiantes no estaban prestando atención, se demostró con preguntas que el docente les hacía, pero algunos de ellos, no respondieron o lo que respondían no tenían coherencia, sucedió en varios momentos donde fue una desconexión entre profesor, clase y alumno; la raíz de que esto ocurría, se observó que ellos usaban el celular constantemente durante la clase, ahí es donde se halló que había un problema de desconcentración, falta de participación y por supuesto de aprendizaje. De acuerdo a este análisis se quiso que este objeto que era un distractor se usara como estrategia de enseñanza y aprendizaje con los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz.

La conectividad del colegio en algunos momentos no fue muy buena, por lo que se les pidió a los estudiantes días antes de las clases, a través del grupo de WhatsApp, que descargaran la aplicación psiphon (Inc., 2019), y la investigadora acción descargó en el computador personal la aplicación Baidú (Baidu, s.f.) con el objetivo de compartir el internet con los estudiantes.

8.8. Protagonistas en la investigación:

Este proceso estuvo relacionado con la didáctica que el docente de inglés del colegio tenía con ellos, durante el desarrollo de este proyecto estuvo el investigador acción, los estudiantes, y como materiales el uso del celular y las temáticas del libro, el computador para compartir el internet.

9. Diseño de la investigación

9.1 Tipo de estudio:

La investigación formal es un tipo de estudio al que se dirige un investigador externo, es un desarrollo que puede funcionar como un proceso pedagógico basado en la teoría de investigación sobre la pedagogía del lenguaje, este es un estudio que pretende superar un problema identificado a través de algunas estrategias pedagógicas. Todo este proceso se ocupa de los principios de investigación cualitativa y cuantitativa, por lo que implica comenzar con una pregunta problemática, buscar una estrategia para tratar de resolver la pregunta de investigación, analizar los datos, interpretar lo que se va a encontrar y presentar los resultados.

Un estudio cualitativo y cuantitativo tiene diseños experimentales y diseños no experimentales, hay instrumentos que pueden evidenciar los resultados cualitativos, como encuestas, entrevistas y otros análisis cualitativos diferentes.

9.2 Muestreo

Un subconjunto de la población seleccionada para este estudio fue aleatorio. Para hallar un muestreo es la mitad más uno, es decir, en consideración del tamaño del grupo objetivo, 21 estudiantes serán datos de calidad suficiente para respaldar conclusiones sólidas.

9.3 ¿Cuáles son sus razones para investigar su problema-pregunta?

La razón principal para hacer esta investigación es motivar a los estudiantes a que participen y se concentren en el proceso de adquisición del idioma extranjero inglés. En primera medida era cambiar la percepción que tenían los estudiantes ante el área , donde usaban su celular como

forma de distraerse, el observar y analizar este contexto nos ha llevado a cambiar el concepto de clase, ya que se evidenció que los materiales tradicionales no eran de impacto para los estudiantes, donde se volvió de cierta manera monótono, es por esta razón que se evidencia esta investigación, ya que se proporcionaron estrategias de aprendizaje y participación en aprender un nuevo idioma, relacionándolo con materiales de la actualidad, interactuando y trabajando en tiempo real, argumentando la estrategia de cambiar la manera en que los estudiantes observaban y asistían a sus clases de inglés.

9.4 ¿Quién participará en tu investigación?

En esta investigación participaron los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz, en una práctica de observación y estudio del contexto hallando la principal problemática de esta clase, analizándola, estudiándola, realizándola y hallando los resultados.

9.5 Rol como investigador

Se eligió como metodología la investigación acción, por lo tanto el rol de este proyecto fue hacer parte de todo el proceso, como parte de la metodología, la investigadora acción, se apropió de las clases incluyendo el diseño de los planes de aula, dictar las clases de inglés, desarrollar los instrumentos y hallar los resultados. El maestro mentor fue el observador interno, proporcionó información cualitativa en relación con el objetivo de este estudio.

10. Análisis de los datos

10.1 Etapas o fases en el proceso de investigación:

Destinatarios: estudiantes

Grado: noveno

Institución: Colegio San José de Calasanz

ETAPAS:

- Observación de las clases de inglés dictadas por el Docente de la Institución.

- En primera instancia fué observar varias clases de inglés que el docente de la institución realizaba, con el objetivo de hallar un problema en el contexto durante su adquisición, de acuerdo a esto y al haberlo analizado, se encontró que la mayoría de los estudiantes no prestaban atención por que estaban usando el celular, de acuerdo a esto no había participación en el aula.

- Encuentros con el Docente del área de ingles de la Intitución

En segunda instancia se realizaban encuentros con el docente de la Institución para la previa preparación de clases, actividades con el uso del celular en el aula y feedback de las ya trabajadas, de igual manera sobre los temas correspondientes con este proyecto.

Fue de esta manera como se llevó a cabo el analisis de estrategias y apps para emplearlas en clase, fomentar la participación y el aprendizaje del idioma.

- Clases dirigidas por la investigadora acción
 - Explicación del objetivo del proyecto a los destinatarios del proyecto
 - Aplicación de lo planeado en la preparación previa de las clases con actividades usando el celular en tiempo real.
 - Aplicación de encuestas para conocer la opinión de los destinatarios sea positiva o negativa de las clases utilizando la nueva estrategia con el uso del celular en el aula.

- Instrumentos :

Para adquirir los resultados de esta investigación se grabó video como constancia del trabajo en clase con los estudiantes usando el celular.

El servidor en línea – formulario drive, donde se realizó la encuesta con una serie de preguntas relacionadas con la experiencia de usar el teléfono, para que los estudiantes la respondieran en sus celulares usando Google drive (2012) y el uso de las redes sociales como whatsapp (2014), para que previamente se descargaran algunas aplicaciones que se necesitaban al momento de trabajar en el colegio.

10. 2 Grabación de vídeo:

Se evidencia por medio de grabaciones las actividades realizadas en clase usando el celular.

Ayudará a mostrar las ventajas y desventajas en el momento de usar el teléfono. El estudio basado en investigación acción es el método cualitativo donde se especifica el proceso a realizar y desarrollar las etapas con este grupo.

Fases conceptuales

Se halla el problema:

- Uso constante e inadecuado del teléfono móvil en clase
- Poca participación de los estudiantes en clase.

Fase de diseño y planificación

- Se trabajó con los instrumentos anteriormente mencionados para obtener las evidencias y resultados del trabajo con los estudiantes usando el teléfono móvil.

10.3 Google drive:

Se eligió este instrumento como herramienta virtual ya que está relacionada directamente con el uso del teléfono. Se realizó una encuesta para que los estudiantes la respondieran de acuerdo a la experiencia que se había tenido en usar el celular en clase y de esta manera destacando los resultados de este proyecto ante las opiniones de los mismos estudiantes.

10.4 WhatsApp:

Se usó esta aplicación para conectarnos con los estudiantes, evidenciando el uso del celular, con el objetivo de descargar las aplicaciones previamente en casa para trabajarlas en el aula.

En esta aplicación hubo una conexión más cercana con los estudiantes para tener y descargar las actividades y aplicaciones que se requerían previamente para la siguiente clase.

11. Análisis:

Como análisis de esta investigación tenemos como referentes a Grant, Michael M.; Tamim, Suha; Brown, Dorian B.; Sweeney, Joseph P.; Ferguson, Fatima K.; Jones, Lakavious B.(2015), teaching and learning with mobile computing devices – case study in K-12 classroom, (investigaron sobre la enseñanza y el aprendizaje con dispositivos informáticos móviles: estudio de caso en el aula K-12), fue un estudio que se centró en obtener aspectos positivos o negativos en el uso del móvil en el aula, donde los estudiantes tuvieron una gran interacción utilizando nuevas tecnologías. El objetivo era aprender y crear nuevo material como proceso de enseñanza.

A continuación se plasman los resultados de la intervención realizada a los destinatarios del proyecto, estudiantes del grado noveno del colegio San José de Calasanz teniendo como apoyo el Rector, quien permitió que se ejecutara en su Institución, al docente de inglés del grado noveno quien acogió el proyecto para llevar a cabo el mismo.

De acuerdo a este estudio y teniendo en cuenta la encuesta realizada a los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz, el Proyecto fue satisfactorio porque se logró lo propuesto en cuanto al aumento de la participación y focalización de la atención de los estudiantes en clase de inglés, el cuál era el problema de la investigación, para lo cual ellos comentaron que fue diferente el saber que podían aprender inglés, siendo el celular el protagonista, les ayudó a entender mejor la temática, interactuar con diferentes aplicaciones siendo algo innovador, impactante y provechoso para aprender la segunda lengua extranjera.

Para finalizar, este proyecto se ha realizado con la intención de ser extensivo no solo para el área de inglés sino para otras áreas, regiones y a nivel Nacional siendo beneficiarios de la grandes ventajas académicas. Estamos en un momento mundial difícil por el que estamos atravesando con la pandemia, en el que a nivel educativo y en otros niveles nos ha tocado recurrir a la tecnología y es indispensable prepararnos, aprovechar el bagaje de oportunidades que nos brinda la tecnología, ser agentes de cambio y arriesgarnos a buscar y aprender nuevas estrategias sin dejar atrás las tradicionales que se complementan para obtener un aprendizaje

significativo.

11.1 Piezas de video-grabación:

Se analizaron los videos para evidenciar si hubo mayor compromiso, participación y aprendizaje en los estudiantes durante las clases incluyendo el teléfono móvil, siguiendo las instrucciones que se les dieron para usar las aplicaciones con la temática frases verbales ‘phrasal verb’, enfatizando las cuatro habilidades que son esenciales para aprender un idioma.

11.3 Servicio en línea, Google drive

Ayudó a comprender y complementar el análisis utilizando la encuesta enviada a los estudiantes, este instrumento fue la forma en que ellos dieron su opinión sobre las clases, se les hicieron varias preguntas, analizando el lado positivo o negativo que experimentaron, donde nos dan resultados específicos en esta investigación, y nos contribuyen a la intención de este proyecto.

12. Recopilación de datos

Los tres instrumentos nos sirvieron para recopilar datos en el proyecto, se emplearon como evidencia, con la intención de usar el teléfono celular en el aula con los estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz, se tiene en cuenta la investigación acción en la que la investigadora forma parte del desarrollo de las mismas clases.

12.1 Video-grabación de piezas

Los estudiantes fueron grabados para tener evidencia de todo el proceso de la clase usando el teléfono celular, las actividades con los teléfonos celulares y la participaron siguiendo las órdenes que se indicaron.

12.2 El observador participante,

El maestro de la institución hizo las clases primero para que la investigadora acción hallara el problema de dicho contexto por medio de la observación, de acuerdo a esto el docente guía permitió a la investigadora intervenir teniendo en cuenta los dos autores principales de este método Kemmis y Elliot (Kemmis, S, 1984) y (Elliot, J., 1972).

12.3. Servir en línea google – drive,

Esta herramienta ayudó a comprender y complementar el análisis, se enviaron a los estudiantes, para lo que lo desarrollaron y a partir de ahí se encuentran los resultados de este proyecto.

13. ¿Por qué, cómo y cuándo se utilizaron estos instrumentos?:

Al elegir estos instrumentos se visualizó el uso de los teléfonos inteligentes en el aula, teniendo en cuenta los 40 estudiantes que tuvieron la facilidad de usar el móvil, a pesar de que no todos lo utilizaban en clase cuando se vivió la etapa de observación, se pudieron realizar las actividades establecidas, por lo que permitió que los estudiantes estuvieran más conectados con esta herramienta para mejorar la participación en la clase de inglés usando el móvil.

- **Las piezas de videgrabación:** se usó para mostrar evidencia del uso del teléfono inteligente durante la clase de inglés en grado noveno, donde todos los estudiantes participaron en sus teléfonos celulares.

- **El observador participante:** el docente de la institución ayudó a analizar los puntos de vista donde se especificaba que los estudiantes estaban más unidos y más involucrados para comprender el tema y la clase, que algunos estudiantes podían entretenerse con otras redes, pero fue un gran avance.

- **Servicio en línea (encuesta de Gmail):** se realizó una encuesta por este medio porque es la manera de evidenciar el uso de la tecnología y obtener la opinión de los estudiantes con la importancia del inglés y la importancia de usar un teléfono inteligente durante la clase dando evidencia de esta experiencia metodológica.

- **WhatsApp:** Esta aplicación ayudó a mejorar la conexión con los estudiantes, es una gran herramienta de comunicación y es la aplicación que se usó para para enviar la información necesaria sobre el tema, las aplicaciones que se debían descargar y todo el material necesario para la próxima clase, también para aumentar el compromiso con las clases de Inglés, con la participación de cada alumno y su opinión en las actividades.

Capítulo 4: estrategia didáctica, aplicación y análisis.

14. Unidad didáctica

Primero se desarrollaron varias fases para que los estudiantes tuvieran algo innovador en las clases de inglés, teniendo en cuenta que la unidad didáctica es el paso a paso que se desarrolló durante esta práctica y que como acción de investigación se enfatiza en la producción de observación, por lo tanto, se hicieron una serie de métodos como la traducción gramatical, el método PPP, el enfoque basado en tareas que en el idioma extranjero son muy necesarios para enseñar y adquirir que se mencionarán más adelante, los cuales fueron muy útiles al trabajar con estudiantes de grado noveno del colegio San José de Calasanz en Duitama, se tuvieron en cuenta las siguientes indicaciones, el colegio solo tiene curso de grado noveno, la investigadora acción habló con el profesor que dictaba esta clase, ya que era necesario que los temas que iban a enseñar a los chicos fueran sujetos a libro y se tuviera un seguimiento, de acuerdo con esto, el maestro presentó el tema phrasal verb, las aplicaciones fueron buscadas y relacionadas con ese tema dando en sí una comunicación significa que puedan trabajar con los estudiantes.

Primero la docente que estaba realizando la investigación estaba interesada en que los estudiantes los identificaran y en que aprendieran algunos de ellos ya que la temática es extensa, en segundo lugar, la interacción en clase usando el teléfono celular de esta manera fue importante resaltar las aplicaciones que nos permitirían conectarnos fácilmente, por lo que la investigadora acción buscó dos aplicaciones Baidú (s.f.) y Psiphon (2019), que permitieron conectar fácilmente los dispositivos en una sola red , esto también dio la posibilidad de que la investigadora tuviera la conexión directa de la red cuando quería usarla, seguido de esto, el maestro realizó competencias entre grupos para que pudieran encontrar el significado de algunas palabras o frases, usando la

aplicación quizziz (2018) , funcionó para formar oraciones, buscar canciones y practicar las letras usando el teléfono celular, se realizaron las clases así, en primera medida el saludo, la oración, la actividad para relacionarse, lo aprendido y la finalización de la clase, por lo general, los estudiantes estaban muy atentos a las clases, también se usó en varias ocasiones la aplicación quizziz (2018), donde la docente investigadora destacó esta aplicación para contrastar con lo aprendido en clase, fue un juego que se usó como estrategia de gamificación acorde a Pelling (2002), se les proporcionó un código acorde a la aplicación y se realizó la actividad online, fue interactivo, cada uno con su celular y demostrando una nueva estrategia metodológica, para evidenciar el aprendizaje adquirido hasta el momento.

15. Descripción del método de enseñanza.

Se utilizaron el método de traducción gramatical, el método PPP, el enfoque basado en tareas.

La traducción gramatical de acuerdo con el Departamento de Idiomas de Cagri Tugrul Mart acorde a Cagri (2013) “The purpose of the grammar translation method was to help students read and understand foreign language literature Larsen, F. (2000)’ (El propósito del método de traducción gramatical fue ayudar a los estudiantes a leer y comprender literatura en idiomas extranjeros Larsen, F. (2000)’. Era una forma eficiente de aprender vocabulario y estructuras gramaticales al centrarse en las reglas de la gramática del idioma de destino, los estudiantes reconocerían las características de dos idiomas que facilitarían el aprendizaje del mismo. Un papel importante de este método es traducir un idioma al otro, en este método se enfatiza el dominio de las reglas gramaticales y el conocimiento del vocabulario; por lo tanto, se espera que se facilite el aprendizaje para comunicarse de manera precisa, significativa y adecuada, las habilidades y prácticas que los estudiantes necesitan se proporcionan utilizando el método de traducción gramática, leer y escribir son las habilidades principales que los estudiantes desarrollan en este método; Además, las oraciones de traducción aportarán claridad al alumno y tendrán la oportunidad de mejorar la precisión en el idioma, cuando los estudiantes puedan cubrir la forma y el significado, su conocimiento del idioma aumentará y mejorarán sus habilidades para estudiar de forma independiente, el proceso de traducción en el aprendizaje de idiomas extranjeros promueve la comprensión.

El método PPP según EFL,

(TEFL, The Teaching Process for EFL, s.f.) Durante su curso de certificación SEE TEFL, se familiarizará con una metodología establecida para la enseñanza del inglés como lengua extranjera conocida como 3P o PPP: presentación, práctica, producción. El método PPP podría caracterizarse como un enfoque de enseñanza de sentido común, ya que consta de 3 etapas con las que la mayoría de las personas que han aprendido estarán familiarizadas.

El método PPP, significa Presentación, práctica y producción, en inglés se traduce como Presentation, practice and production, es una metodología donde el docente presenta una estructura comunicativa donde se le brinda al estudiante a practicarlas con actividades totalmente dirigidas, el objetivo central es enseñar gramaticalmente teniendo en cuenta que sea una enseñanza útil y relevante para los estudiantes.

Este documento mostró dos opiniones especialmente con los maestros y los estudiantes sobre la importancia del uso del móvil durante la clase sin embargo, estas actividades y aprender son grandes herramientas ya que los maestros piensan diferente a los estudiantes a la hora de presentar el móvil en el aula porque solo algunos profesores piensan que los estudiantes que usan el teléfono celular, no pueden realizar sus trabajos y estar conectado al mismo tiempo, también que esto podría ser una distracción y peligroso para el proceso académico.

Es la razón por la que se eligió este tema porque los maestros, los colegios y las universidades de cierta manera están utilizando la metodología tradicional, donde se centran por el control mediante un proceso riguroso tanto en las actividades y todo tipo de documentos, esta metodología muy difícilmente se adapta a nuevos cambios es por esta razón que se quiso cambiar las estrategias, es momento de actualizarnos con el teléfono inteligente, la tableta o la computadora portátil, es necesario un cambio en todos los sentidos de acuerdo con la actitud de los estudiantes en clase, este proceso ayudó a concretar la importancia del uso de estas herramientas para aumentar el aprendizaje.

Procedimientos, se trabajará con los chicos de grado noveno en el colegio de San José de Calasanz, se usará los temas del libro, también los dos métodos en especial el método 10-2 y la traducción gramatical, la idea principal es que aprendan y participen los estudiantes, se hicieron

planeadores de clase que vincularon estos temas usando el teléfono móvil, el enfoque es usar la nueva tecnología y aplicarla en la clase.

16. Revisión de literatura

Esta investigación mostró que el aprendizaje con el uso del celular podría ser una ayuda para los problemas educativos porque es una herramienta que utiliza todos los días los estudiantes, estas palabras mencionan todo el resumen de este artículo realizado por Irwin Jacobs, el presidente fundador de Qualcomm, Inc., (West, D., 2013) “always on, always connected mobile devices in the hands of students has the potential to dramatically improve educational outcomes.” "siempre encendidos, siempre conectados dispositivos móviles en manos de los estudiantes tiene el potencial de mejorar drásticamente los resultados educativos". Este es un modo de facilitar y cambiar nuestro proceso académico, es por esta razón que la conclusión es que los maestros deberían hacer un cambio de no sólo seguir de manera rigurosa donde imponen una disciplina de trabajo a diferencia de usar las nuevas herramientas tecnológicas para cambiar el modo de la clase e implementar las nuevas habilidades para los estudiantes en su aprendizaje, y este documento ayuda a comprender el uso del teléfono celular durante la clase de inglés, la necesidad de los estudiantes es el cambio de metodología y el nuevo siglo o año es decir la innovación en la educación.

El siguiente documento Parson, J., Taylor, L. (2011) (Página 3), informa la preocupación por la participación de los estudiantes, especialmente en los alumnos de la escuela secundaria, pero una razón principal del problema es la parte económica, este artículo menciona que la participación de los estudiantes se ha convertido en un proceso estratégico para el aprendizaje y un objetivo de rendición de cuentas o resultado en sí mismo, sin embargo, es importante la actitud del maestro y el estudiante en la clase, a destacar son los hallazgos que pueden cambiar y el vínculo relacionado con este proyecto.

17. Autores

17.1. Piezas de video - grabación

Según el primer instrumento, las piezas de video-grabación y acorde al siguiente autor, (Leòn, M., 2000) las grabaciones de video se utilizan cada vez más en la investigación educativa; sin embargo, es incierto cuándo realmente forman los datos y cuándo simplemente facilitan su recopilación. Este y otros temas relacionados con el uso de la grabación de video en el aula como fuente de datos para la investigación acción de este documento. El documento culmina con una mirada pragmática sobre cómo aprovechar al máximo las cintas de video.

Se usó la grabación de video para obtener datos para el análisis durante la clase de inglés, esto es importante para evidenciar el proceso del proyecto y los resultados.

El uso de la grabación de video fue una evidencia totalmente práctica, donde solía mostrar el proceso de la investigación, la participación de los estudiantes en este trabajo, las desventajas y ventajas del proyecto. Solía mostrar las clases y como certeza del proyecto, esta recopilación de datos complementa los resultados.

17.2 Observador participante

El uso del participante en este caso, al diseñar un estudio de investigación y determinar si utilizar la observación como un método de recolección de datos, uno debe considerar los tipos de preguntas que guían el estudio, el sitio en estudio, qué oportunidades están disponibles en el sitio para la observación, la representatividad de los participantes de la población en ese sitio y las estrategias que se utilizarán para registrar y analizar los datos.

En esta recopilación de datos fue fundamental la participación del profesor guía, por supuesto, porque el maestro mostró los puntos positivos y negativos y la opinión crítica sobre el desarrollo del planificación de la lección, es por esta razón que estos datos son importantes, porque él ayudó a complementar y comprender las ventajas y desventajas de la investigación.

17.3 Servicio en línea:

El servidor en línea google (Google, 2012), muestra la importancia y la opinión de los estudiantes de acuerdo con la recopilación de datos, en este caso las preguntas de la encuesta, se utilizó las herramientas de Google para conocer la importancia del inglés, la experiencia en las clases y cambiar el compromiso durante la clase usando el teléfono inteligente.

Esta herramienta complementó la idea de la importancia del inglés para los estudiantes de grado noveno de San José de Calasanz, la mayoría mostró el interés por aprender el idioma extranjero pero la importancia de cambiar algo para aumentar la participación, y aprendizaje en esta clase en especial, porque necesitan aprender este idioma como opción para obtener nuevas oportunidades en el futuro.

17.4 WhatsApp

La propuesta de usar esta aplicación es mejorar y aumentar la participación del inglés como segundo idioma y la clase, el enfoque para usar WhatsApp es motivar el uso de herramientas tecnológicas para interactuar con la motivación de los estudiantes durante el proceso de investigación de acuerdo con, Dan Bouhnik and Mor Deshen (Bouhnik, D., & Deshen, M. , 2014), el propósito de este estudio es explorar la comunicación en el aula entre el profesorado de enseñanza y los estudiantes de secundaria utilizando WhatsApp. Esta aplicación es relativamente interesante y utilizada por los estudiantes. Según este documento se llevaron a cabo doce entrevistas semiestructuradas con maestros que usan WhatsApp para comunicarse con sus estudiantes universitarios, la investigación reveló diferentes propósitos de los maestros al implementar WhatsApp con sus alumnos, si bien se mencionó mucha influencia positiva con respecto a cuestiones técnicas, educativas y de instrucción, los maestros aún se enfrentaron a algunos aspectos desafiantes de estas cuestiones. Aunque los entrevistados tenían solo entre seis y dieciocho meses de experiencia con WhatsApp como herramienta educativa, los resultados de esta investigación revelaron una herramienta extraordinaria que tiene un potencial educativo y académico.

Esta aplicación fue la más importante durante el proyecto porque esta aplicación era el lugar

para comunicar los deberes, despejar las dudas, complementar los trabajos y especificar qué aplicaciones descargar a las siguientes clases, utilizaron el grupo de inglés para cuestionar ¿Qué otras actividades habían?, la tarea, las actividades a otras asignaturas y estos comentarios fueron el complemento de la importancia de la comunicación del grupo, sin embargo, esta aplicación en inglés fue una gran herramienta para trabajar en las próximas clases para descargar las otras aplicaciones para usar durante la clase, algunas de estas fueron:

17.5 Psiphon: (2019) (Inc., 2019) Esta aplicación fue la segunda opción para obtener internet, fue totalmente fundamental trabajar muy bien en clase, porque los comunico durante la clase para la traducción gramatical para explicar y presentar el tema usando WhatsApp.

17.6 Baidú: (s.f), Esta aplicación también fue de gran utilidad ya que permitió compartir internet a los dispositivos y ser la clase con conectividad en vivo para usar las diferentes aplicaciones a trabajar.

18. Descripción del análisis e interpretación de los resultados.

De acuerdo con el desarrollo de la clase, los estudiantes tenían una dinámica usando el teléfono inteligente, sin embargo, se crearon tres grupos para el desarrollo de las actividades, el compromiso era cambiar la metodología tradicional, los instrumentos eran importantes para aprender nuevas herramientas, es decir que las actividades se realizaban en el momento de la clase y de la tarea.

Ellos participaban activamente en la aplicación WhatsApp durante la casa, pero en el aula esta aplicación no se usaba porque la comunicación con ellos era directa.

Durante el proceso de la clase y la práctica, algunos muchachos fueron muy dinámicos en cada actividad pero los otros estudiantes no mostraron interés por la clase, el maestro comentó sobre este comportamiento y dijo que estos muchachos iban perdiendo el año. El objetivo de esta investigación fue mostrar el aprendizaje, la participación y el uso del celular en la clase de inglés en el colegio San José de Calasanz de Duitama, el resultado tuvo ventajas y desventajas porque algunos estudiantes trabajaron muy bien y estaban muy interesados en el uso del teléfono

inteligente, aunque durante la clase se pudieron vincular los demás estudiantes y mejorar el compromiso en la clase, ahora las desventajas fue que habían inconvenientes de comunicación y bullying (Duque,I., Jaramillo,C. & Upegui, E., 2018) antes de nuestra visita por lo que no había compañerismo, pero si realizaban las actividades, dentro del aula porque limitaban la realización de los equipos hechos por la docente investigadora, la intervención era complicada para el comportamiento de algunos estudiantes pero la mayoría para ayudar a implementar las nuevas herramientas en la clase de inglés en el grado noveno en el Colegio San José de Calasanz colaboraron en lo absoluto, hubo apoyo a nivel general del Director, el maestro y los estudiantes.

Según las respuestas sobre el servicio en línea de Google, fue un éxito, ya que a los estudiantes les gusta usar el teléfono celular por completo, hubo una gran aceptación sobre esta metodología.

Algunos estudiantes fueron sinceros al momento de preguntarles sobre el uso de teléfonos celulares durante la clase y comentaron que a veces era inevitable no ingresar a sus redes sociales y responder a los mensajes que otras personas les habían enviado, pero que inmediatamente se desconectaron para continuar con la clase ya que les parecía muy interesante, por lo que mostraron que les gustó la forma en que se adaptó el tema usando el teléfono celular y que de cierta manera aunque a veces lo usaron en ciertos momentos para responder los textos, también estaban atentos respondiendo las preguntas o actividades propuestas, ya que hubo una competencia continua entre niños y niñas para motivarlos, llevando a cabo la participación constante de ellos y evitando las penitencias que se pueden poblar allí para que puedan perder puntajes y no puedan exonerar de la evaluación competencia llamada proyección.

Como idea general y como investigador - alumno, personalmente fue muy satisfactorio desarrollar este proyecto teniendo en cuenta el análisis de los resultados, ya que mencionan que es importante utilizar el teléfono celular como herramienta de guía y que se contempló la intención de aprendizaje y más en este caso como una herramienta para adquirir un nuevo idioma que es constantemente importante, de cierta manera se puede encontrar que fue un resultado satisfactorio porque los estudiantes participaron y descargaron las aplicaciones que se les pidieron para la siguiente clase, sin embargo pero a algunos estudiantes también se pidieron que no se pierdan la clase tradicional por ciertas razones de futuras enfermedades de obsesión por

tener siempre el teléfono celular con uno.

Para finalizar, los estudiantes tuvieron un cambio de actitud y compromiso para enfocar su aprendizaje, especialmente en las clases impartidas en el idioma extranjero en inglés, personalmente fue muy interesante llevar esta investigación de acción a la realidad para descubrir que si los estudiantes podían aprender o no un nuevo lenguaje, enfocando su interés usando el teléfono celular en el aula.

Capítulo 5: Conclusiones, recomendaciones y proyecciones

19. Conclusiones, recomendaciones y proyecciones

Conclusiones,

- El problema evidenciado en los estudiantes del colegio San José de Calasanz antes de iniciar el proyecto era el uso inadecuado del celular en la clase de inglés, por ende se evidenciaba su baja atención, participación y rendimiento académico.
- Se ejecutó el proyecto obteniendo resultados satisfactorios esto debido a factores como el apoyo de los directivos, para poderlo llevar a cabo, el compromiso de los estudiantes, la planeación y diseño de las actividades trabajadas en clase por la investigadora acción.
- Hubo empatía entre la investigadora y los destinatarios siendo esta una variable importante permitiendo el avance y desarrollo de las clases y actividades propuestas generando la participación, atención y aprendizaje.

Se recomienda que los maestros planifiquen la clase con aplicaciones que no necesitan internet porque puede fallar la conexión, por lo que debe tener un plan b.

Las aplicaciones que se utilizan deben estar relacionadas con los temas que se tratarán, captando y logrando la concentración, el compromiso de aprendizaje y la participación de los estudiantes, para evitar que usen el teléfono celular para sus mensajes privados, de acuerdo con esto, llevar a cabo una interesante orientación didáctica logrando que los estudiantes estén conectados y atentos a la clase para que puedan participar y demostrar su aprendizaje.

Lo más recomendable es que se utilicen actividades que demuestren que los estudiantes están enfocados en la clase y logren el objetivo que se plantea por lo que pueden ser de manera online y/u off –line.

Como investigadora acción se recomienda que si se requiere internet en los móviles de los estudiantes se les proporciona una nueva contraseña para evitar que los chicos sepan la clave del colegio, para esta razón se utiliza la aplicación baidú (Baidu, s.f.); el funcionamiento de esta aplicación es compartir internet con una clave que el mismo programa indica y cuando no se necesita se desconecta por lo que todos los usuarios que se les ha compartido no les funcionaría más el internet, en este caso usamos un computador y utilizamos el modo de compartir internet para que ellos presentaran su actividad en línea evidenciando que estaban conectados a la clase y logrando puntaje, participación, aprendizaje y motivación usando este juego y/o aplicación llamada quizizz. (Quizizz, 2018)

21. Proyecciones:

Se pudo observar que los estudiantes estuvieron más motivados, con un alto índice de participación y teniendo en cuenta según sus apreciaciones que tuvieron un aprendizaje significativo usando el celular durante el proceso de aprender el idioma extranjero inglés.

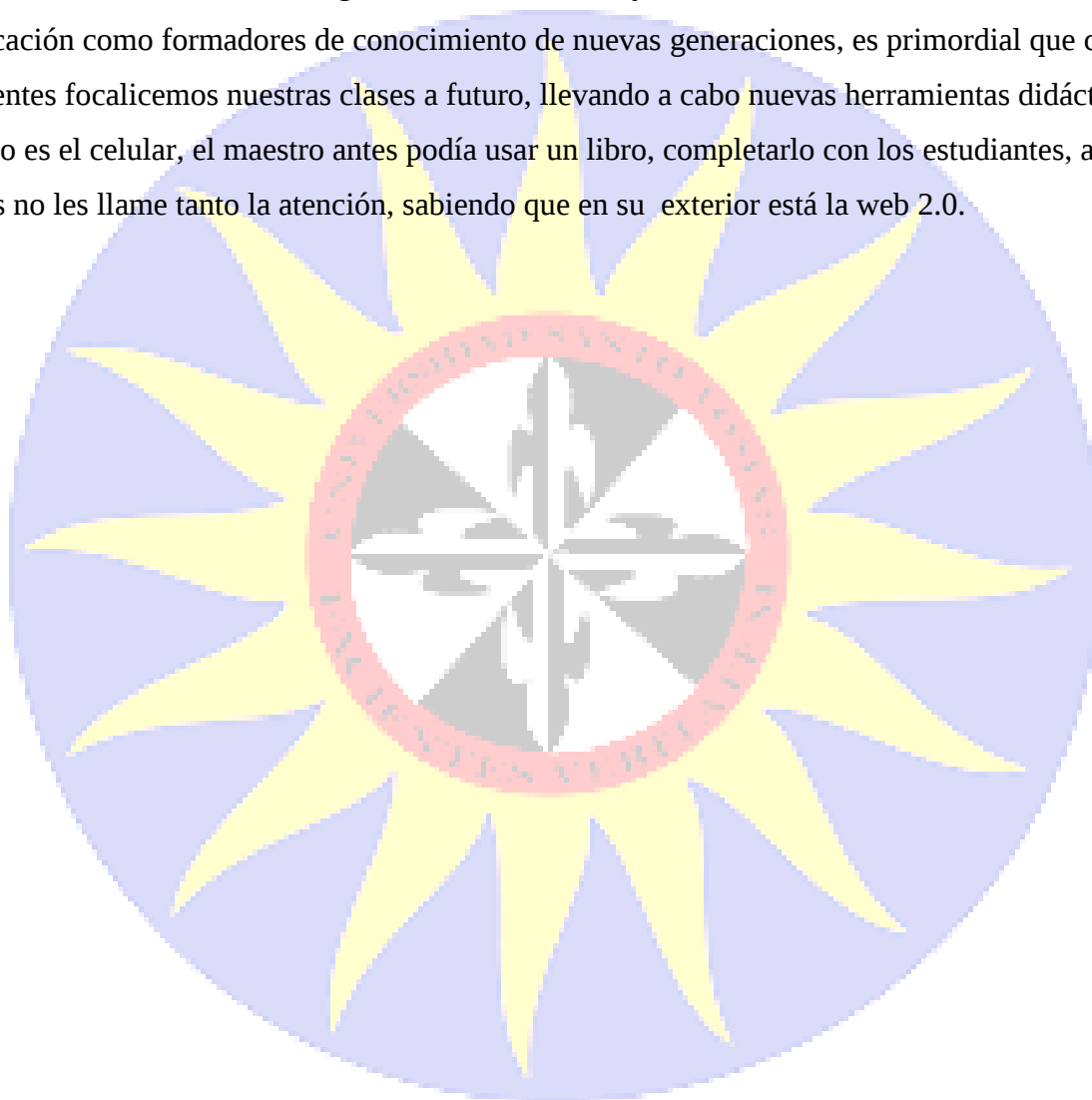
Los estudiantes manifestaron que les llamó mucho la atención el cambio de metodología al usar el teléfono celular en el aula ya que hubo una nueva estrategia de aprendizaje, así fue como proporcionó un factor positivo del proyecto que evidenciaba que si se podía trabajar con el móvil en el aula. Los alumnos estuvieron atentos a las indicaciones, y todo el grupo estaba pendiente por lo que la participación fue activa.

Finalmente y personalmente, fue una gran experiencia, ya que mostró una buena estrategia metodológica de aprendizaje hacia los estudiantes utilizando la herramienta más utilizada por sí mismos vinculando la adquisición del idioma extranjero inglés.

Se visualiza que las clases futuras se podría utilizar esta herramienta, no sólo para enseñar el área inglés, sino al contrario usarlo en todas las asignaturas pero sin exagerar su uso. Es muy

importante que nosotros, como maestros, nos visualicemos y sepamos realmente qué podemos usar, para qué y cómo ayudamos a ser guías de un aprendizaje significativo (Rivera, J. , 2004), llevando a cabo y teniendo como referencia esta y otras investigaciones en el uso del teléfono celular en el aula.

Refiriéndonos a esta investigación es fundamental y más centrándonos en la maestría en educación como formadores de conocimiento de nuevas generaciones, es primordial que como docentes focalicemos nuestras clases a futuro, llevando a cabo nuevas herramientas didácticas como es el celular, el maestro antes podía usar un libro, completarlo con los estudiantes, aunque a ellos no les llame tanto la atención, sabiendo que en su exterior está la web 2.0.



22. Referencias

Referencias

(s.f.).

IIEMD Marketing. (26 de Enero de 2017).

https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=yw6sdJWn3LQ. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=yw6sdJWn3LQ:
https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=yw6sdJWn3LQ

Rodríguez, F. (s.f.). *Toovari*. Obtenido de Toovari: <https://www.toovari.com>

Ali, A. P. (2012). *Dealing with the Distractions of Cell Phone Misuse/Use in the Classroom -- A Case Example*. Obtenido de CRAI USTA:

<https://pdfs.semanticscholar.org/45fe/2167dca8d517d1c8f233ef88e595e43dc8dd.pdf>

Andrew Trotter. (2009). *Students Turn Their Cellphones On for Classroom Lessons; New Academic Uses Challenge Restrictions*. Obtenido de Crai Usta:

<https://www.edweek.org/ew/articles/2009/01/07/16cellphone.h28.html>

Arauz, M. R. (18 de Julio de 2013). *EL NUEVO DIARIO*. Obtenido de

<https://www.elnuevodiario.com.ni/opinion/291933-importancia-investigacion-universidades/?view=amp>

Baidu. (s.f.). *Baidu WiFi Hotspot*. Obtenido de Baidu WiFi Hotspot:

<https://www.filehorse.com/es/descargar-baidu-wifi-hotspot/#targetText=Baidu%20WiFi%20Hotspot%20es%20una,PC%20a%20su%20dispositivo%20m%C3%B3vil>.

BBC. (July de 2005). *BRITISH COUNCIL*. Obtenido de BRITISH COUNCIL:

<http://www.teachingenglish.org.uk/teaching-teens>

Bolkan, S. & Griffin, D. (July de 2017). *Students' use of cell phones in class for off-task*

behaviors: the indirect impact of instructors' teaching behaviors through. Obtenido de

CRAI USTA: <https://eds.a.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=4&sid=c6c4433e-5bf1-41dd-bc5a-fefa4c718876%40sdc-v-sessmgr03&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1lZHMtYGl2ZQ%3d%3d#AN=123074800&db=ufh>

Bouhnik, D., & Deshen, M. . (2014). *WhatsApp Goes to School: Mobile Instant Messaging*

between Teachers and Students. Obtenido de WhatsApp Goes to School: Mobile Instant

- Messaging between Teachers and Students:
<http://www.jite.org/documents/Vol13/JITEv13ResearchP217-231Bouhnik0601.pdf>
- Brand, J. (Agosto de 2013). *Kahoot*. Obtenido de Kahoot: <https://kahoot.it/>
- Broughton, G., Brumfit, C., Flavell, R., Hill, P. & Pincas A. (1980). *Teaching English as foreign language*. Obtenido de
[http://prodibing.fkip.unsri.ac.id/userfiles/Teaching%20English%20as%20a%20Foreign%20Language%20\(Routledge%20Education%20Books\).pdf](http://prodibing.fkip.unsri.ac.id/userfiles/Teaching%20English%20as%20a%20Foreign%20Language%20(Routledge%20Education%20Books).pdf)
- Cagri, M. (January de 2013). *The Grammar-Translation Method and the Use of Translation to Facilitate Learning in ESL Classes*. Obtenido de
https://www.researchgate.net/publication/329268068_The_Grammar-Translation_Method_and_the_Use_of_Translation_to_Facilitate_Learning_in_ESL_Classes
- Carcelén, S., Mera, M. & Irisarri, J. (20 de July de 2018). *Mobile phone use by university students in Madrid: a management-based typology during times of learning*. Obtenido de CRAI USTA: <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/57841/1/37825-105899-1-PB.pdf>
- Chaudhary, S. & Don, L. (2011). *ClassDojo*. Obtenido de ClassDojo:
<https://www.classdojo.com/es-es/?redirect=true>
- Cohen, A. (2010). *Brainscape*. Obtenido de Brainscape: <https://www.brainscape.com/>
- COLLEGE, W. (s.f.). *Regular communication is vital to the health of all classes*. Obtenido de Regular communication is vital to the health of all classes.:
https://www.wellesley.edu/alumnae/volunteer/volunteerresources/handbook/roleclasses/c/class_communications
- Colmenares, A., & Lourdes, M. (Agosto de 2008). *LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN*. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>
- Committee, T. S. (2010). *Social Media/Communications Committee*. Obtenido de Social Media/Communications Committee:
https://cdn.ymaws.com/www.pittsburghhra.org/resource/resmgr/2015_Board_Books/CommitteeResponsibilities_We.pdf
- ComunicaWeb. (s.f.). *Agencia Marketing. Servicios de Marketing Digital e Inbound Marketing*. Obtenido de Agencia Marketing. Servicios de Marketing Digital e Inbound Marketing:
https://www.comunica-web.com/verarticulo-millennials-que-es-definicion-caracteristicas_833.php
- Daniel Darghan Felisoni, Alexandra Strommer Godoi. (February de 2018). *Cell phone usage and academic performance: An experiment*. Obtenido de CRAI USTA:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131517302324>

- Department of Languages, I. U. (Enero de 2013). *The Grammar-Translation Method and the Use of Translation to Facilitate Learning in ESL Classes*. Obtenido de The Grammar-Translation Method and the Use of Translation to Facilitate Learning in ESL Classes: https://www.researchgate.net/publication/329268068_The_Grammar-Translation_Method_and_the_Use_of_Translation_to_Facilitate_Learning_in_ESL_Classes
- Dodsworth, I. (4 de Julio de 2018). *Tweetdeck*. Obtenido de Tweetdeck: <https://tweetdeck.twitter.com/>
- Duque, I., Jaramillo, C. & Upegui, E. (2018). *Agresor Escolar de los grados noveno a once: Análisis Normativo y Socio-Criminológico Agresor Escolar de los grados noveno a once: Análisis Normativo y Socio-Criminológico 2018*. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/13121/1/2019_agresor_escolar_analisis.pdf
- Education. (2019). *Effective teaching*. Obtenido de https://www.education.wa.edu.au/search?q=effective+teaching#_ws_search
- Elder, Anastasia D. (December de 2013). *COLLEGE STUDENTS' CELL PHONE USE, BELIEFS, AND EFFECTS ON THEIR LEARNING*. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1029223>
- Elliot, J. (1972). *Professor John Elliot*. Obtenido de <https://professorjohnelliott.wordpress.com/research/>
- Google. (24 de Abril de 2012). *Google Drive*. Obtenido de Google Drive: https://www.google.com/intl/es_ALL/drive/
- Google Maps. (s.f.). *Colegio San José de Calasanz*. Obtenido de <https://www.google.com/maps/place/Colegio+San+Jose+De+Calasanz/@5.840821,-73.0338559,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xb7c77ecd9e529e83!8m2!3d5.840821!4d-73.0338559>
- Grant, M. M. (July de 2015). *Teaching and Learning with Mobile Computing Devices: Case Study in K-12 Classrooms*. Obtenido de CRAI USTA: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1067325>
- Grant, M. Michael, Tamim, Suha, Brown, B. Dorian, Sweeney, P. Joseph, Ferguson, K. Fatima, Jones & B. Lakavious. (July de 2015). *Teaching and Learning with Mobile Computing Devices: Case Study in K-12 Classrooms*. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1067325>
- Harman, B. & Sato, T. (September de 2015). *CELL PHONE USE AND GRADE POINT AVERAGE AMONG UNDERGRADUATE UNIVERSITY STUDENTS*. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/13ef/b40177adde16f5cb89c047f8a78f0882480f.pdf>
- Harris, M. & Sikorzýnska, A. (s.f.). *Choices book*. Obtenido de <https://www.pearson.com/english/catalogue/secondary/choices.html/>

- Inc., P. (2019). *Cómo usar Psiphon*. Obtenido de *Cómo usar Psiphon*: <https://psiphon.ca/es/user-guide.html>
- inclusión, C. O. (2017). *Tecnología inclusiva*. Obtenido de *Tecnología inclusiva*: <https://desarrollarinclusion.cilsa.org/tecnologia-inclusiva/tecnologias-para-la-inclusion/>
- Jawad, J. & Sohail, S. (February de 2019). *MOBILE PHONE USAGE AND DISTRACTION IN LEARNING SESSIONS*. Obtenido de *MOBILE PHONE USAGE AND DISTRACTION IN LEARNING SESSIONS*.
- Kawulich, B. B. (Mayo de 2005). *Participant Observation as a Data Collection Method*. Obtenido de *Participant Observation as a Data Collection Method*: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/466/996>
- Kemmis, S. (1984). *Action research as a practice-based practice*. Obtenido de *Action research as a practice-based practice*: https://www.researchgate.net/publication/233133766_Action_research_as_a_practice-based_practice
- Knowre. (2 de Marzo de 2015). *Knowre*. Obtenido de *Knowre*: <http://knowre.com/>
- Kolb, L. (September de 2012). *Cell phones in the classroom - By Liz Kolb*. Obtenido de CRAI USTA: <https://id.iste.org/docs/excerpts/celuse-excerpt.pdf>
- Kumar, A. T. (2011). *An Exploratory Study of The Social Context for Cellphone - Based Learning Games in Rural India*. Obtenido de CRAI USTA: <http://bid.berkeley.edu/files/papers/CHI2010a.pdf>
- Kuznekoff, J.H., Munz, S., & Titsworth, S. (July de 2015). *Mobile Phones in the Classroom: Examining the Effects of Texting, Twitter, and Message Content on Student Learning*. Obtenido de CRAI USTA: <https://eds.a.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=1&sid=c6c4433e-5bf1-41dd-bc5a-fefa4c718876%40sdc-v-sessmgr03&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=109136162&db=ufh>
- León, M. (2000). *Memoria, diarios y cintas de vídeo La grabación de vídeos en el campo y su análisis como técnica de investigación antropológica*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/838/83800911.pdf>
- Lewin, K. (1993). *Kurt Lewin and the Origins of Action Research*. Obtenido de <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/0965079930010102>
- Luthar, B. & Kropivnik, S. (December de 2015). *Class, Cultural Capital, and the Mobile Phone*. Obtenido de CRAI USTA: https://www.researchgate.net/publication/228533033_Class_Cultural_Capital_and_the_Mobile_Phone

- Malone, T. (Agosto de 1980). *Origen de la gamificación educativa*. Obtenido de Origen de la gamificación educativa.: <http://espacioeniac.com/origen-de-la-gamificacion-educativa-por-diego-vergara-rodriguez-y-ana-isabel-gomez-vallecillo-universidad-catolica-de-avila/>
- Motteram, G. (2014). *Innovations in learning technologies for English language teaching*. Obtenido de https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/C607%20Information%20and%20Communication_WEB%20ONLY_FINAL.pdf
- Nolan, A. (s.f.). *Plickers*. Obtenido de Plickers: <https://www.plickers.com/>
- Odom, D. (2016). *TEACHING WITH SMARTPHONES IN THE HIGHER EDUCATION CLASSROOM*. Obtenido de CRAI USTA: <https://eds-a-ebscohost-com.crai-ustadigital.usantotomas.edu.co/eds/detail/detail?vid=25&sid=b9947e2e-02e4-4760-a911-5ec458e6dbda%40sdc-v-sessmgr03&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=114739753&db=a9h>
- O'Hara, J., & Youngman, D. (1 de Septiembre de 2008). *Edmodo*. Obtenido de Edmodo: <https://www.edmodo.com/>
- O'Neill, S. (s.f.). Effective teaching. *Department education teaching and training*, 4. Obtenido de <https://www.education.wa.edu.au/documents/43634987/44524721/Effective+Teaching.pdf/5dcc8207-6057-3361-ade8-cf85e5a2c1ab>
- Orejas, L. (2014). *Cerebriti*. Obtenido de Cerebriti: <https://www.cerebriti.com/>
- Panavelil, A. (s.f.). *Teaching and Learning to Write: Using a Task-based approach in an EFL Class*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/273127875_Teaching_and_Learning_to_Write_Using_a_Task-based_approach_in_an_EFL_Class
- Parsons, J., & Taylor, L. (March de 2011). *Student Engagement: What do we know and what should we do?* Obtenido de <https://docplayer.net/237109-Student-engagement-what-do-we-know-and-what-should-we-do.html>
- Pelling, N. (2002). *Gamificación, una estrategia con historia*. Obtenido de Gamificación, una estrategia con historia: <http://espacioeniac.com/origen-de-la-gamificacion-educativa-por-diego-vergara-rodriguez-y-ana-isabel-gomez-vallecillo-universidad-catolica-de-avila/>
- Pelling, N. (2003). *el origen de la gamificación*. Obtenido de el origen de la gamificación: <http://espacioeniac.com/origen-de-la-gamificacion-educativa-por-diego-vergara-rodriguez-y-ana-isabel-gomez-vallecillo-universidad-catolica-de-avila/>
- Pilgrim, Jodi, Bledsoe, Christie, Reily, Susan & Gamma, D.K. (June de 2012). *New Technologies in the Classroom*. Obtenido de CRAI USTA:

- <https://www.questia.com/library/journal/1P3-2724762201/new-technologies-in-the-classroom>
- Pirie, S. E. (14 de October de 1996). *Classroom Video-Recording: When, Why and How Does It Offer a Valuable Data Source for Qualitative Research?* Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED401128.pdf>
- Pollara, P. (March de 2011). *Mobile learning in higher education: a glimpse and a comparison of student and faculty readiness, attitudes and perceptions*. Obtenido de https://digitalcommons.lsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=3348&context=gradschool_dissertations
- Quizizz. (5 de Septiembre de 2018). *Quizizz*. Obtenido de Quizizz: <https://quizizz.com/>
- Rivera, J. . (2004). *EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO y la evaluación de los aprendizajes*. Obtenido de http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf
- Saines, G., Winter, N., & Erickson, S. (2013). *CodeCombat*. Obtenido de CodeCombat: <https://codecombat.com/>
- Studio, A. E. (2016). *ChempCaper*. Obtenido de ChempCaper: www.chemcaper.com
- Sutherland, A. (Octubre de 2005). *Quizlet*. Obtenido de Quizlet: <https://quizlet.com/es>
- Teachers. (s.f.). *Play Brighter*. Obtenido de Play Brighter: <http://playbrighter.com/>
- Teaching, G. B. (14 de November de 2014). *Unit 2 - Create and Share*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?time_continue=18&v=OIjmS--EfW8
- TEFL, S. (14 de October de 1996). *The Teaching Process for EFL*. Obtenido de The Teaching Process for EFL: <http://seetefl.com/ppp-tefl-teaching-methodology/>
- TEFL, S. (s.f.). *The Teaching Process for EFL*. Obtenido de <https://seetefl.com/ppp-tefl-teaching-methodology/>
- Universidad Santo Tomás. (2017). *CRAIUSTA*. Obtenido de <https://crai.usta.edu.co/index.php?start=4>
- Universidad Santo Tomás. . (2017). *Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación CRAI-USTA*. Obtenido de <https://crai.usta.edu.co/index.php/ingresar-salir>
- West, D. (Septiembre de 2013). *Mobile Learning: Transforming Education, Engaging Students, and Improving Outcomes*. Obtenido de <http://www.scienceisavverb.com/Mobile%20Learning%20Transforming%20Education,%20Engaging.pdf>

WhistleOut. (26 de Agosto de 2019). *¿Qué es un Smartphone? Conoce todos los detalles.*

Obtenido de ¿Qué es un Smartphone? Conoce todos los detalles:

<https://www.whistleout.com.mx/CellPhones/Guides/que-es-un-smartphone>

Wright, K. B. (2013). *Health Communication*. Obtenido de Health Communication:

<https://comm.unl.edu/COMM354SyllabusFall2015.pdf>

Young, S. (2013). *Classcraft*. Obtenido de Classcraft: <https://www.classcraft.com/es/>

23. Anexos

https://drive.google.com/file/d/1RMXabfLmiYKE01opUpak_rPcZTn0sXxg/view?usp=sharing

g

