



**VNiVERSiDAD  
DSALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

## MEMORIA ACADÉMICA DE EJECUCIÓN

Proyecto de Innovación y Mejora Docente ID2016/077

**G A M E (Gamificación y Aplicaciones Móviles aplicados a la Educación): Los dispositivos móviles como herramientas para el aprendizaje en la universidad**

Julio de 2017



800 AÑOS

VNiVERSIDAD  
D SALAMANCA

1218 ~ 2018

# Índice

1.- Introducción.....	3
1.1.-Trayectoria coord y experiencias base .....	5
2.- Grupo de trabajo.....	6
2.1.- Justificación grupo .....	8
3.-Consecución de bjetivos.....	10
3.1.- Objetivos generales .....	10
3.2.- Objetivos específicos .....	11
4.- Plan de trabajo.....	13
4.1. Descripción de actividades .....	13
4.1.1. Recopilación de fuentes y coordinación .....	13
4.1.2. Análisis de aplicaciones .....	14
4.1.3. Formación alumnos/Implementacion apps... ..	15
4.1.4. Análisis de datos .....	16
4.1.5. Conclusiones y puesta en común.....	16
4.1.6. Difusión de resultados.....	17
5. Metodología de trabajo.....	17
6. Recursos empleados.....	19
7. Organización de tareas y calendario.....	20
8. Actividades desarrolladas.....	21
8.1. Fase 1.....	21
8.2. Fase 2.....	22
8.3. Fase 3.....	24
8.4. Fase 4.....	30
8.5. Fase 5.....	37
9. Conclusiones.....	37
9.1. Conclusiones.....	37
9.2. Innovación en la docencia .....	39

## 1.- INTRODUCCIÓN

No cabe plantearse ya la preponderancia de los dispositivos móviles entre los jóvenes hoy en día. En los últimos años, estas tecnologías se han apoderado de un lugar destacado en la sociedad y pueden ya verse de manera cotidiana, no sólo en los bolsillos de los usuarios, sino en museos, colegios y centros sanitarios. Pese a la función comunicativa y lúdica básica de estas herramientas, no debemos olvidar el aprovechamiento pedagógico y didáctico que podemos obtener de los mismos. Smartphones, tablets y notebooks se han convertido en elementos de uso cotidiano con los que el usuario llena espacios de tiempo entre actividades lectivas o laborales, se comunica con su entorno social y accede a grandes cantidades de información desde la palma de su mano. Éstos espacios de tiempo, de camino a casa o entre clases, fueron considerados en la primera y segunda fase de este proyecto como susceptibles de ser aprovechados como tiempos de práctica para mejorar la competencia en lenguas extranjeras mediante la utilización de aplicaciones (Apps) que permiten al usuario profundizar en los contenidos tratados en el aula o practicar. En esta tercera fase, hemos tratado de ahondar más en la relevancia de los dispositivos dentro de las aulas, como instrumentos para la mejora del aprendizaje.

La tercera fase de este proyecto que ahora concluye, queda justificada por varios factores de relevancia. Por un lado, la creciente utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la sociedad actual, herramientas ya imprescindibles entre los jóvenes para mantenerse actualizados, y su creciente incorporación a las aulas de todos los niveles; por otro, el hueco existente en la utilización de estas aplicaciones y recursos como

herramientas pedagógicas, que sirvan a los alumnos como aliados para la práctica autónoma de competencias, así como para el proceso de aprendizaje en las aulas de la Universidad de Salamanca, y, en tercer lugar, la necesidad de mantenerse constantemente actualizado en competencias que demanda el mercado laboral, como la demanda de nivel de idiomas para acceder a formación superior y puestos de trabajo, la realización de video-currículums o presentaciones orales, entrevistas online, etc.

Esta propuesta está asimismo basada en la autonomía del aprendizaje, uno de los focos de atención de las directrices del Espacio Europeo de Educación Superior, y que responde a un rol dinámico y activo del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. De la misma manera, nos apoyamos en la idea del que el aprendizaje debe ser un proceso que se lleve a cabo a lo largo de toda la vida, sin quedar relegado al espacio y tiempo del aula.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, presentamos la memoria de la tercera fase de este proyecto, en el que hemos trabajado para implementar como herramientas de aprendizaje una aplicación que proporciona a los alumnos nuevas estrategias para la mejora de su nivel de competencia oral en inglés, concretamente a la hora de elaborar presentaciones orales en el Grado de Turismo. De forma complementaria, hemos trabajado también la recogida de información entre el nuevo alumnado de primer y segundo cursos de los Grados en Maestro de Infantil y en Maestro de Primaria de la escuela de Educación y Turismo de Ávila, que quedaron fuera de la parte de muestreo en la fase anterior.

## 1.1. TRAYECTORIA CONSOLIDADA DEL COORDINADOR, DATOS Y EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN QUE SIRVEN COMO BASE AL PROYECTO:

- TÍTULO DEL PROYECTO: “Aprendizaje electrónico móvil: dispositivos y aplicaciones para la práctica de destrezas orales en inglés” (Fase 4)

INVESTIGADOR PRINCIPAL: Blanca García Riaza

ENTIDAD FINANCIADORA: Programa de ayudas de la Universidad de Salamanca para la Innovación Docente. Vicerrectorado de Docencia.

REFERENCIA DEL PROYECTO: ID2015/0214 (valoración 97,5 de 100)

CONVOCATORIA: Ayudas de la Universidad de Salamanca para la Innovación Docente, curso 2014/2015.

DURACIÓN: Curso 2015-2016

- TÍTULO DEL PROYECTO: “Aprendizaje electrónico móvil: dispositivos y aplicaciones para la práctica de destrezas orales en inglés” (Fase 3)

INVESTIGADOR PRINCIPAL: Blanca García Riaza

ENTIDAD FINANCIADORA: Programa de ayudas de la Universidad de Salamanca para la Innovación Docente. Vicerrectorado de Docencia.

REFERENCIA DEL PROYECTO: ID2014/161

CONVOCATORIA: Ayudas de la Universidad de Salamanca para la Innovación Docente, curso 2014/2015.

DURACIÓN: Curso 2014-2015

- TÍTULO DEL PROYECTO: “Aprendizaje electrónico móvil: dispositivos y aplicaciones para la práctica de destrezas orales en inglés” (Fase 2)

INVESTIGADOR PRINCIPAL: Blanca García Riaza

ENTIDAD FINANCIADORA: Programa de ayudas de la Universidad de Salamanca para la Innovación Docente. Vicerrectorado de Docencia.

REFERENCIA DEL PROYECTO: ID2013/231

CONVOCATORIA: Ayudas de la Universidad de Salamanca para la Innovación Docente, curso 2013/2014.

DURACIÓN: Curso 2013-2014

- TÍTULO DEL PROYECTO: “Aprendizaje electrónico móvil: dispositivos y aplicaciones para la práctica de destrezas orales en inglés”

INVESTIGADOR PRINCIPAL: Blanca García Riaza

ENTIDAD FINANCIADORA: Programa de ayudas de la Universidad de Salamanca para la Innovación Docente. Vicerrectorado de Docencia.

REFERENCIA DEL PROYECTO: ID2012/291

CONVOCATORIA: Ayudas de la Universidad de Salamanca para la Innovación Docente, curso 2012/2013.

DURACIÓN: Curso 2012-2013

## 2.- GRUPO DE TRABAJO

El grupo de trabajo que ha participado en este proyecto de investigación es un grupo multidisciplinar, en el que se han reunido expertos de diferentes áreas relacionadas con la filología, la pedagogía y las nuevas tecnologías, tanto de la Universidad de Salamanca como

de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) y de la Universidad Jaume I de Castellón.

COORDINADORA:

Dra. Blanca García Riaza

N.I.F. 70816823-F

Departamento de Filología Inglesa

Universidad de Salamanca

Escuela Universitaria de Educación y Turismo. Campus de Ávila

C/Madrigal, nº 3 CP 05003

Tlf. 920353600 Ext. 3884

[bgr@usal.es](mailto:bgr@usal.es)

MIEMBROS DEL EQUIPO DE TRABAJO:

MIEMBROS DEL EQUIPO DE TRABAJO (sin incluir al coordinador):			
NIF	Nombre y apellidos	E-mail	Teléfono
07971385-E	Ana Iglesias Rodríguez	anaiglesias@usal.es	Ext.3449
70878070-M	Sergio Cilleros Rodero	srodero@usal.es	Ext.3862
70803158-G	Alejandro Morales Sánchez	alejandro.morales@usal.es	Ext. 3854

06561879-W	M <sup>a</sup> Milagros Fernández Herrero	mfh@usal.es	Ext.3877
06545046-M	M <sup>a</sup> Isabel López Fernández	isalopez@usal.es	Ext.3877
71010945-D	Laura Cardeñosa Tejedor	lauracardenosa@usal.es	Ext. 3433
X2203311-A	Timothy Read	tread@lsi.uned.es	91398826 1
30567667-T	María Elena Bárcena Madera	mbarcena@flog.uned.es	91398684 1
18960946-E	Mari Carmen Campoy Cubillo	campoy@uji.es	964 729610
20476333-P	Vicent Beltrán Palanques	vbeltran@uji.es	96472994 5

## 2.1. JUSTIFICACIÓN DEL VALOR AÑADIDO DE LA COMPOSICIÓN Y DIMENSIONES DEL EQUIPO

Los miembros de el equipo de trabajo que llevarán a cabo este proyecto han sido seleccionados atendiendo a su experiencia en el desarrollo e implantación de tecnologías como herramientas de trabajo en las aulas universitarias, así como en la coordinación y/o participación en proyectos encaminados a la mejora en la adquisición, comprensión y evaluación de destrezas mediante dispositivos electrónicos y dispositivos móviles. Los integrantes del grupo constituyen ejemplos relevantes de la investigación llevada a cabo en España sobre aprendizaje asistido por ordenador, e-learning, y su posterior evolución hacia b-learning y m-learning, foco principal de este proyecto. Todos ellos han mostrado su interés y buena disposición

para colaborar en esta iniciativa de innovación docente, en la que cada uno de ellos aportará su experiencia y saber hacer para la buena ejecución de los objetivos planteados.

El equipo de profesores que integran este grupo de innovación docente, pertenecen no sólo a la Universidad de Salamanca y el Instituto Universitario de Ciencias de la Educación (IUCE) de la Universidad de Salamanca, sino también a otras universidades españolas que se encuentran entre las instituciones educativas más innovadoras en cuanto a Innovación en metodologías docentes para clases teóricas y prácticas (Proyectos dirigidos a la innovación en clases magistrales, estudios de casos prácticos, resolución de ejercicios y problemas, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje por proyectos, aprendizaje cooperativo y clases prácticas): la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) y la Universidad Jaume I de Castellón (UJI). Este carácter inter-universitario hace del grupo un núcleo de trabajo que integra no sólo a profesionales de una institución educativa, sino que constituye una red de trabajo colaborativo entre universidades españolas, lo que aportará una enriquecedora puesta en común de perspectivas, experiencias y metodologías de trabajo en la implantación de dispositivos móviles como herramientas para el aprendizaje en la universidad mediante procesos de gamificación en las aulas.

Por otra parte, cabe asimismo destacar la perspectiva multi-disciplinar que tiene el grupo, en el que se reúnen profesionales de áreas diferentes, tales como: Pedagogía, Filosofía, Informática, Economía, Hª del Arte o Filología. Esta naturaleza multi-disciplinar proporciona al grupo una heterogeneidad necesaria para la colaboración entre profesionales que aportan sus conocimientos en cada una de las áreas. El grupo cuenta con dos expertos en informática y tecnología, que permitirá también establecer una línea de trabajo en torno al diseño, análisis y programación de aplicaciones para dispositivos móviles.

Los profesionales del resto de áreas permiten implementar el uso de los anteriormente citados dispositivos en diferentes áreas de conocimiento, pudiendo poner en marcha experiencias de innovación en asignaturas de Economía, Arte, Filosofía, Didáctica o Inglés. Esta colaboración multi-área nos permite también reforzar la solidez de este proyecto, ya que las experiencias serán implementadas en diferentes ámbitos, lo que permitirá extraer conclusiones, resultados y reflexiones mucho más válidos y fiables que los que se deriven de proyectos llevados a cabo en un único contexto y/o área.

Por último, cabe resaltar que la asignación de docencia de los distintos miembros del grupo en diferentes titulaciones imprime también al proyecto una naturaleza trans-titulación que hace a los alumnos de distintos programas de Grado partícipes y colaboradores de las experiencias innovadoras que se van a poner en marcha, democratizando así el uso de los dispositivos como herramientas de aprendizaje en las aulas, los que un buen número de alumnos, sin importar la titulación que cursen, podrán tener acceso. Ésta colaboración inter-universitaria, multi-disciplinar y trans-titulación viene avalada por el trabajo conjunto en proyectos de investigación e innovación docente relacionados con la materia de Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación que un buen número de los miembros del grupo viene desarrollando de forma conjunta desde hace varios años.

### 3.- CONSECUCIÓN DE OBJETIVOS

En esta sección, detallaremos el grado de consecución de los objetivos planteados en la solicitud de este proyecto de innovación docente.

#### 3.1.- Objetivos generales

- Nos hemos sumado de forma efectiva a las políticas académicas de las Universidades involucradas de promoción del uso de las aplicaciones móviles y las herramientas computacionales como recursos de aprendizaje, así como de los espacios virtuales como herramientas para continuar los procesos formativos desarrollados en las aulas.

- Hemos contribuido a hacer de los dispositivos móviles un recurso de aprendizaje autónomo en la educación superior en España.

### 3.2.- Objetivos específicos:

- El grupo de trabajo ha ahondado en más aspectos sobre la percepción de los alumnos sobre el uso de dispositivos móviles para reforzar su aprendizaje de inglés. Los alumnos se convierten, de este modo, en evaluadores y usuarios activos de las aplicaciones y herramientas que vamos a utilizar en este proyecto, pero también en beneficiarios de su uso y de la incorporación de los mismos a las asignaturas que cursen.

- Se han obtenido datos que nos permiten desarrollar mejores aplicaciones y/o adaptar las actuales a las necesidades reales de los usuarios, las nuevas tendencias de aprendizaje y los contextos actuales de uso de las nuevas tecnologías como apoyo a la docencia universitaria.

- Hemos aumentado la motivación de los alumnos en la práctica de competencias dentro y fuera del aula, estimulando la práctica de las competencias adquiridas

durante las asignaturas, para obtener así orientación individualizada sobre progresión académica y feedback inmediato por parte de la aplicación y el profesor.

- Se ha proporcionado a los alumnos un mayor conocimiento crítico sobre las aplicaciones móviles que les permiten mejorar su proceso de formación, para así formar su juicio y dotarles de herramientas que les permitan seleccionar, de forma autónoma, los mejores recursos de aprendizaje en el futuro.

- Hemos testado la validez de aplicaciones comerciales específicas como recursos de trabajo para el aula y como herramientas de evaluación en los Grados implicados en este proyecto.

- Hemos mejorado las competencias digitales de los alumnos, proporcionando formación y práctica de uso de aplicaciones móviles en contextos reales, para mejorar su empleabilidad en su futuro profesional.

- Se ha consolidado el equipo docente que participa en este proyecto, para que sirva como núcleo activo en la innovación educativa de las titulaciones de la Escuela de Educación y Turismo de Ávila.

Por todo ello, consideramos que el grado de cumplimiento de los objetivos propuestos en la solicitud inicial es MUY SATISFACTORIO, y tanto alumnos como profesores implicados se han sentido partícipes de la consecución de estos objetivos, filosofía principal de estos Proyectos de Innovación y Mejora Docente.

## 4.- PLAN DE TRABAJO SEGUIDO

El objetivo principal que ha perseguido este proyecto es el de dar un paso adelante con la incorporación de dispositivos móviles y aplicaciones como herramientas de aprendizaje en las diversas titulaciones de la Escuela de Educación y Turismo de Ávila. Para ello, se han seleccionado aplicaciones comerciales gratuitas para el uso de las mismas en el aula con fines formativos, de tal manera que los alumnos las han incorporado a las actividades realizadas en cada asignatura como un elemento más mediante el que practicar competencias y adquirir destrezas en distintas áreas de los tres Grados que se imparten en este centro, aprendiendo también a utilizarlas como herramientas para gestionar y tomar consciencia sobre su proceso de enseñanza–aprendizaje. Todo ello ha ido precedido por un análisis exhaustivo de un buen número de aplicaciones existentes, así como la consolidación de una base teórica y metodológica que sustenta este proyecto y que se nutre de experiencias similares realizadas en centros educativos, y seguido por la medición de la satisfacción con el proceso y un exhaustivo análisis de resultados.

### 4.1. Descripción de actividades

#### 4.1.1.- Recopilación de fuentes bibliográficas y consolidación del grupo de trabajo

a) Este proyecto conllevaba la necesidad de continuar la base teórica común establecida en proyectos

previos, y que sustenta de forma conceptual y metodológica el desarrollo del trabajo, proporcionando a todos los miembros una visión completa sobre experiencias de implementación del uso de aplicaciones móviles como complemento a las actividades docentes del aula en el sistema universitario, con las que podemos establecer una comparación en este proyecto.

b) Con la revisión de la bibliografía existente, el grupo de trabajo ha dado mayor consistencia y fiabilidad a la base teórica sobre la que comenzar a trabajar, un punto de partida que queda siempre sujeto a ampliaciones por parte de los miembros del grupo a lo largo de todo el proceso. Asimismo, se ha consolidado un núcleo de trabajo constituido por profesores implicados, que será el grupo que dará continuidad a estas acciones de innovación docente en el futuro.

#### 4.1.2.- Análisis de aplicaciones

a) Se ha llevado a cabo un proceso de análisis de las aplicaciones móviles disponibles para descarga gratuita que permitan trabajar una o varias destrezas relacionadas con la monitorización de la progresión académica por parte tanto de alumnos como de profesores, haciendo especial énfasis en la selección de aquellas mediante las que los estudiantes comparten lo que han aprendido respondiendo a preguntas de evaluación formativa en diversos formatos: pruebas, preguntas rápidas, tickets de salida, elección múltiple... del estilo Socrative – Kahoot – Plikers. Para ello, se ha diseñado una rúbrica, con la que los profesores participantes han evaluado las aplicaciones para así obtener una radiografía rigurosa de las características, ventajas e inconvenientes de las mismas.

b) Tras el análisis, se han puesto en común los resultados obtenidos, y se seleccionarán las aplicaciones que muestren mayor grado de idoneidad para ser utilizadas por los alumnos de las diferentes asignaturas y Grados. Se seleccionaron, en base al análisis, dos aplicaciones atendiendo a criterios como el nivel de dificultad, el tipo de actividades propuestas y el enfoque profesional de las mismas, para implementar en las aulas y comenzar la elaboración de materiales guía que orienten en las ventajas e inconvenientes de uso de cada aplicación descrita.

#### 4.1.3.- Formación alumnos participantes e implementación de aplicaciones

a) Se ha involucrado en el proyecto a los alumnos de las asignaturas anteriormente mencionadas, a los que se ha proporcionado información sobre el manejo y potencialidades para el aprendizaje de las aplicaciones seleccionadas para el proyecto. De este modo, utilizando las plataformas de aprendizaje virtual de la Universidad (Moodle2), se creará un espacio didáctico y de intercambio de conocimiento sobre el aprendizaje móvil y la formación 3.0, centrándonos en las particularidades y disponibilidad de las aplicaciones para el aprendizaje y/o práctica de destrezas que se van a realizar en las clases.

b) Los alumnos participantes utilizaron las aplicaciones seleccionadas como recurso tecnológico en sus dispositivos móviles (tablets, teléfonos) para la práctica formativa de contenidos y competencias adquiridos en la asignatura, de una forma gamificada y lúdica, que les permitió ser conscientes de su nivel de adquisición de contenidos-competencias y sus mayores debilidades-

forzalezas en cada asignatura. Las apps se utilizaron en las aulas, con el profesor como guía, para responder preguntas a modo de revisión y consolidación, utilizando las aplicaciones móviles para “votar” la respuesta correcta en cada momento en una actividad-concurso que permitió al profesor hacer un diagnóstico de aquellos contenidos más frecuentemente fallados por los alumnos en cada tema o unidad desarrollada, pudiendo así implementar soluciones que paliaron esos problemas de cara a la obtención de mejores resultados en el proceso de evaluación final.

#### 4.1.4 - Análisis de datos

a) Se han recogiendo datos cualitativos y cuantitativos sobre sus expectativas sobre el aprendizaje y su opinión sobre la utilidad del proceso seguido en este proyecto.

b) Los datos obtenidos se han analizado para así obtener un panorama completo de la presencia, uso y expectativas de los alumnos sobre la incorporación de los dispositivos móviles en la docencia de las asignaturas y titulaciones anteriormente citadas, así como del grado de satisfacción de los alumnos participantes con estas metodologías y dispositivos. Asimismo, se ha realizado un análisis de validez y correlación con resultados académicos de las dos aplicaciones utilizadas: Socrative y Plickers. Todo ello ha supuesto un paso adelante en la presencia y utilización de los dispositivos y las aplicaciones como aliados en la formación universitaria.

#### 4.1.5.- Conclusiones y puesta en común

El grupo de trabajo ha realizado sesiones de trabajo individual y sesiones de reunión colectiva, en las que se han abordado, de forma práctica, los progresos realizados y las dificultades encontradas. Asimismo, habrá se ha llevado a cabo una sesión final, en la que se ha hecho una retrospectiva del proceso seguido, para hacer un seguimiento completo de la evolución del proceso y los logros conseguidos para poder llevar a cabo, por una parte, el diseño de trabajo prospectivo el curso próximo, y, por otra, la mayor difusión de resultados posible.

#### 4.1.6.- Difusión de resultados

Además, el proyecto culminará con la presentación de los resultados en foros de innovación docente y publicación de artículos de revista por parte de los profesores implicados, en los que se presentarán los avances en la aplicación de tecnologías en distintos contextos de aprendizaje involucrados en este proyecto, así como en las memorias de Grado correspondientes, para que la comunidad universitaria tenga acceso a los resultados obtenidos, que se presentarán de forma globalizada en el congreso TEEM'17 (*Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*), que se celebrará en la Universidad de Cádiz entre el 26 y el 28 de octubre de 2017 dentro del panel nº Track 9. A world of digital competences: mobile apps, e-citizenship and computational systems as learning tools del que la coordinadora de este proyecto es Co-chair.

## 5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología de trabajo seguida en este Proyecto de Innovación Docente continúa siguiendo una filosofía

colaborativa, en la que el equipo de profesores hemos trabajado de forma coordinada en las diferentes fases y procesos del proyecto, que, como ya se indicó en la primera fase, está vinculado al Proyecto de Investigación del VI Plan Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica SO-CALL-ME (Social Ontology-driven Cognitive Augmented Language Learning Mobile Environment, Ref. FFI 2011-29829), del que una parte del equipo de este Proyecto de Innovación son miembros.

La metodología de trabajo en este proyecto ha seguido tres procesos principales:

- Planificar:

Hemos programado de forma colectiva cada uno de los pasos a seguir, detallando las actuaciones concretas que se llevarán a cabo y haciendo lluvias de ideas, en primer lugar como balance de la primera fase de este proyecto, y, en segundo, como estímulo para generar ideas y propuestas para continuar el trabajo iniciado.

- Implementar:

Hemos llevado a cabo las diferentes actividades programadas: reuniones con los Ingenieros Informáticos, finalización de interfaz de aplicaciones, creación de ontologías y andamiaje cognitivo para las aplicaciones, recogida de elementos multimedia para incluir en las aplicaciones, diseño de encuestas

- Analizar y evaluar:

Todos los miembros del equipo de trabajo de este proyecto han participado, de una u otra manera, en la creación de las apps que más adelante se describen, de forma que, por grupos, se han diseñado y probado las aplicaciones, analizando así las fortalezas y deficiencias de cada *app*, así como los posibles usos que se le puede dar a estos materiales en el futuro, bien como recursos de aula en las asignaturas que impartimos en las diferentes instituciones,

bien como productos comerciales abiertos al público general.

- Compartir:

Hemos realizado puestas en común de diseños, objetivos y características que permitan avanzar de forma conjunta, beneficiándose unas aplicaciones de otras y utilizando las estructuras que den buen resultado para potenciar aquellas que necesiten mejoras.

## 6.- RECURSOS EMPLEADOS

### - Recursos para la fase de implementación:

Tablets, smartphones, notebooks

Aplicaciones para el aprendizaje/mejora de competencias : Socrative y Plikers

Moodle: Plataforma *Studium*

### - Recursos para la recogida de datos:

Encuestas de expectativas y opinión

Rúbrica

### - Recursos para el análisis de datos:

Herramienta de análisis de datos de Google

### - Recursos materiales:

Discos duros para almacenaje de datos

Fotocopias para rúbricas y cuestionarios

## 7.- ORGANIZACIÓN DE TAREAS Y CALENDARIO

Temporalización	Tareas a desarrollar	Miembros del grupo*
Noviembre-Diciembre 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comienzo del trabajo: Reunión inicial</li> <li>- Análisis inicial de necesidades</li> <li>- Recopilación de fuentes actualizadas/desarrollo rúbrica</li> </ul>	- Todos
Enero-Febrero 2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Segunda reunión</li> <li>- Formación de alumnos</li> <li>- Análisis de apps para práctica de competencias</li> <li>- Obtención datos de apps</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tim Read</li> <li>- Elena Bárcena</li> <li>- Laura Cardeñosa</li> </ul>
Marzo 2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tercera reunión</li> <li>- Diseño rúbrica</li> <li>- Análisis aplicaciones</li> <li>- Obtención datos análisis</li> </ul>	- Todos

Abril 2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selección Socrative, Plikers</li> <li>- Evaluación resultados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- M<sup>a</sup> Carmen Campoy</li> <li>- Vicent Beltrán</li> <li>- Sergio Rodero</li> </ul>
Mayo 2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementación apps</li> <li>- Difusión de resultados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Isabel López</li> <li>- Milagros Fernández</li> <li>- Alejandro Morales</li> <li>- Ana Iglesias</li> </ul>
Junio 2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunión final</li> <li>- Análisis de datos obtenidos</li> <li>- Elaboración memoria final</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos</li> </ul>

\* La coordinadora supervisa y participa en todas ellas.

## 8.- ACTIVIDADES DESARROLLADAS COMO RESULTADO DEL PROYECTO Y FASES DE LAS MISMAS

### 8.1. FASE 1.- Actualización de fuentes y detección de necesidades.

La puesta en marcha de esta fase del proyecto conllevó la necesidad de actualizar la literatura existente sobre el aprendizaje móvil de lenguas extranjeras, y especialmente, sobre experiencias previas de implementación del uso de aplicaciones móviles como complemento a las actividades

docentes del aula en el sistema universitario. De este modo, el grupo va creando progresivamente una biblioteca online común que supone una base desde la que trabajar, así como una importante fuente de información para elaborar publicaciones relevantes para el campo de conocimiento.

Con la creación de esta bibliografía, el grupo de trabajo constituyó la base teórica sobre la que comenzar a trabajar, quedando siempre sujeta a ampliaciones por parte de los miembros del grupo, que se han producido a lo largo de todo el proceso. Los materiales recoilados han sido almacenados en una biblioteca colectiva abierta en Google Drive, de modo que los materiales puedan ser utilizados por todos los miembros en futuras ediciones de proyectos de Innovación docente o Investigación en el futuro.

A continuación, se realizó un análisis exhaustivo de los resultados obtenidos en proyectos anteriores, evaluando las fortalezas y debilidades de los datos obtenidos, así como trazando líneas de continuación y mejora.

En tercer lugar, se hizo una puesta en común de la presencia e importancia que los dispositivos y aplicaciones móviles habían tenido hasta el momento en las asignaturas y titulaciones implicadas, para hacer así un análisis de necesidades en cuanto a incorporación de estos dispositivos y aplicaciones en las aulas.

## 8.2. FASE 2.- Análisis de aplicaciones para los Grados implicados

En la segunda fase de este proyecto, se llevó a cabo el análisis exhaustivo de 32 aplicaciones, que fueron seleccionadas siguiendo un criterio de posibilidad de aplicación en las aulas de los Grados implicados, por los miembros del equipo de este proyecto. Una vez se llevó a

cabo la selección de forma individualizada, se convocó a una reunión en la que cada miembro presentaba sus aplicaciones y justificaba la conveniencia de que éstas fueran incluidas para evaluación exhaustiva. El resultado final de esa puesta en común fueron las 32 aplicaciones que se presentan en la tabla que aparece a continuación, en la que figura también un ámbito/tipología a la que se ha adscrito la app correspondiente. La tabla se puede ver a continuación:

APLICACIÓN	WEB	TIPO
1 Animoto	<a href="https://animoto.com">https://animoto.com</a>	Videos
2 BrainPop	<a href="https://www.brainpop.com">https://www.brainpop.com</a>	Contenidos
3 Brainscape	<a href="https://www.brainscape.com">https://www.brainscape.com</a>	Flashcards
4 ClassCraft	<a href="https://www.classcraft.com">https://www.classcraft.com</a>	Juego
5 ClassDojo	<a href="https://www.classdojo.com">https://www.classdojo.com</a>	Comunidad
6 Easybib	<a href="http://www.easybib.com">http://www.easybib.com</a>	Referencia
7 Edmodo	<a href="https://www.edmodo.com">https://www.edmodo.com</a>	Comunidad
8 EdPuzzle	<a href="https://edpuzzle.com">https://edpuzzle.com</a>	Videos
9 Educaplay	<a href="https://www.educaplay.com">https://www.educaplay.com</a>	Contenidos
10 Educreations	<a href="https://www.educreations.com">https://www.educreations.com</a>	Contenidos
11 Genial.ly	<a href="https://www.genial.ly">https://www.genial.ly</a>	Contenidos
12 Goconqr	<a href="https://www.goconqr.com">https://www.goconqr.com</a>	Comun/Conts
13 Kahoot	<a href="https://kahoot.it">https://kahoot.it</a>	Cuestionarios
14 Kiply	<a href="https://kiply.com">https://kiply.com</a>	Productiv. personal
15 Mailvu	<a href="http://www.mailvu.com">http://www.mailvu.com</a>	Videos
16 Mindomo	<a href="https://www.mindomo.com">https://www.mindomo.com</a>	Concept. Map
17 Nearpod	<a href="https://nearpod.com">https://nearpod.com</a>	Contenidos interactivos
18 Paper.li	<a href="http://paper.li">http://paper.li</a>	Contenidos

19 Plickers	<a href="https://www.plickers.com">https://www.plickers.com</a>	Cuestionarios
20 Quick-key	<a href="https://get.quickkeyapp.com">https://get.quickkeyapp.com</a>	Cuestionarios
21 Quiz Revolution	<a href="http://www.quizrevolution.com">http://www.quizrevolution.com</a>	Cuestionarios
22 Quizizz	<a href="https://quizizz.com">https://quizizz.com</a>	Cuestionarios
23 Quizlet	<a href="https://quizlet.com">https://quizlet.com</a>	Tarjetas
24 Smartify	<a href="http://smartify.org.uk">http://smartify.org.uk</a>	Contenidos
25 Socrative	<a href="https://www.socrative.com">https://www.socrative.com</a>	Cuestionarios
26 Storify	<a href="https://storify.com">https://storify.com</a>	Contenidos
27 Symbaloo	<a href="https://www.symbaloo.com">https://www.symbaloo.com</a>	Contenidos
28 TedEd	<a href="http://ed.ted.com">http://ed.ted.com</a>	Contenidos
29 Thinglink	<a href="https://www.thinglink.com">https://www.thinglink.com</a>	Cont. interactivos
30 Trello	<a href="https://trello.com">https://trello.com</a>	Gestión de proyectos
31 Vizia	<a href="https://vizia.com">https://vizia.com</a>	Videos interact.
32 Wolfram Alpha	<a href="https://www.wolframalpha.com">https://www.wolframalpha.com</a>	Matemáticas

De ese modo, esta segunda fase del proyecto nos dio como resultado una lista exhaustiva y debatida de aplicaciones y sus páginas web/tipologías con las que comenzar el trabajo.

### 8.3. FASE 3.- Diseño de la rúbrica de evaluación de apps

Una vez decididas las aplicaciones a evaluar, los miembros del grupo de trabajo examinaron todas las aplicaciones propuestas, utilizandolas en modo usuario, de tal forma que se pudiera proponer una rúbrica de evaluación de

aplicaciones lo más exhaustiva y completa posible. Una vez utilizadas las apps por parte de los miembros del equipo, se llevó a cabo una reunión en la que se propusieron elementos a evaluar con la rúbrica, de modo que se fueron conformando los ítems de la misma de forma colectiva.

En esta rúbrica se diferenciaron dos partes claras, una de identificación de la aplicación, en la que se dan los datos más generales: tamaño, nombre o sistema operativo; y otra segunda parte en la que se evalúan las características concretas de la app, de forma que los aspectos más relevantes de las aplicaciones seleccionadas en la fase anterior quedan valorados mediante esta rúbrica, que se puede ver a continuación:

## RÚBRICA DISEÑADA POR EL EQUIPO DE TRABAJO DEL PROYECTO

### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA APP

- Nombre/denominación comercial\_\_\_\_\_
  
- Sistema Operativo (marcar el/los que procedan):  
Android    iOS    Windows
  
- Precio: Gratuita / de pago , ¿Cuánto cuesta?\_\_\_\_\_ /  
Gratuita con opciones adicionales de pago
  
- Tamaño \_\_\_\_\_ Mb
  
- Descripción:

## 2. RÚBRICA DE CARACTERÍSTICAS

### 1. Descarga de la app

1.1.La descarga da errores

1.2.La descarga es lenta

1.3.La descarga no da problemas

1.4.La descarga es rápida y sin complicaciones

### 2. Funcionamiento

2.1.Funcionamiento complejo y lioso

2.2.Funcionamiento con aspectos a mejorar

2.3.Funcionamiento correcto

2.4.Funcionamiento muy sencillo. App con interfaz amigable e intuitiva

### 3. Personalización

3.1.No posibilita ninguna personalización

3.2.Se puede modificar algún aspecto estético (tipo de letra, colores,...)

3.3.Se pueden modificar aspectos estéticos, nivel de dificultad, contenidos y otros aspectos menores

3.4.Total libertad de personalización

### 4. Uso anónimo

4.1. Es obligatorio cumplimentar un formulario con datos personales para el registro.

4.2. No implica rellenar un formulario con datos personales pero el registro debe hacerse usando redes sociales

4.3. Admite el registro eligiendo un nombre de usuario que tiene que ser un correo electrónico válido

4.4. Admite el registro de forma anónima eligiendo un nombre de usuario que no tiene por qué ser un correo electrónico.

5. Idioma

5.1. Únicamente en un idioma

5.2. A elegir entre dos idiomas

5.3. A elegir entre tres idiomas

5.4. A elegir entre más de cuatro idiomas

6. Adecuación del contexto de Educación Superior

6.1. El contenido de la app no se adecúa al contexto de Educación Superior

6.2. La app sí se adecúa y es específica para la docencia universitaria

6.3. La app es de carácter general, pero se podría aplicar

6.4. La app es específica para la enseñanza en educación superior y se adecúa a la docencia en los grados de la Escuela.

7. Autoevaluación/interacción

7.1. La app no ofrece opción de evaluación

7.2. La app ofrece autoevaluaciones indicando si la respuesta es correcta o no

7.3. La app ofrece autoevaluaciones indicando, en caso de error, la respuesta correcta

7.4. La app ofrece autoevaluaciones indicando, en caso de error, la respuesta correcta y explicando de manera didáctica dicha respuesta

8. Creatividad/Innovación

8.1. La app no es creativa e innovadora en absoluto

8.2. La app ofrece algún aspecto novedoso

8.3. La app tiene un aspecto innovador y creativo

8.4.La app es totalmente innovadora y creativa, produciendo motivación su uso

## 9. Publicidad

9.1.La app incluye publicidad molesta y de manera continuada, que entorpece el trabajo

9.2.La app incluye publicidad permanentemente pero no distrae del trabajo

9.3.La app incluye algún anuncio que no molesta en absoluto

9.4.La app no incluye publicidad

## 10. Ayuda

10.1.La app no ofrece tutoriales, ni ayuda en línea

10.2.La app ofrece ayuda pero no muy detallada

10.3.La app ofrece tutoriales y ayuda correcta

10.4.La app cuenta con un apartado de ayuda muy esclarecedor y amigable

## 11. Redes sociales

11.1. No tiene conexión con redes sociales

11.2. Tiene su propia red social

11.3. Permite conectar con redes sociales externas (Facebook, Instagram, Google +...)

11.4. Tiene una red social interna y conexión con redes externas

## 12. Gamificación

12.1. La gamificación en el aula con esta app es difícil

12.2. La gamificación en el aula con esta app es sencilla

12.3. La gamificación en el aula con esta app es posible y sencilla

12.4. La app es un juego

### 13. Autonomía

13.1. Tiene que aplicarse en clase, con la presencia del profesor y los estudiantes

13.2. Debe aplicarse en clase, pero los alumnos pueden manejarla sin necesidad del profesor

13.3. Se puede utilizar fuera de clase, pero necesita la intervención del profesor

13.4. El estudiante puede utilizar la app de forma autónoma fuera del aula

Se asignaron aplicaciones a los profesores implicados en el proyecto, de tal forma que todas las que aparecen en la tabla del apartado anterior, fueron evaluadas por, al menos dos miembros del equipo. Tras esta fase, se convocó de nuevo una reunión en la que se pusieron en común los aspectos más relevantes de las apps, teniendo en cuenta su posibilidad de aplicación en las aulas de los Grados implicados. De este modo, y tras la puesta en común, se decidió que las aplicaciones que se implementarían en las aulas a modo de estudio piloto durante este curso serían Socrative y Plikers. Estas dos aplicaciones permiten, de una forma gamificada, trabajar contenidos de las materias implicadas en forma de repaso, refuerzo o preparación de una prueba final, por su formato de pregunta-respuesta con opción múltiple.

Del resto de aplicaciones evaluadas, aquellas que obtuvieron un mayor índice de idoneidad de acuerdo con la rúbrica, serán implementadas en futuras fases de este proyecto, habiéndose avanzado así un repositorio de apps y rúbricas disponibles para el equipo de trabajo.

#### 8.4. FASE 4. Implementación de Socrative y Plikers en las aulas

En esta fase, algunos de los profesores implicados en este proyecto, pusieron en marcha una experiencia piloto de implementación de una actividad de gamificación con aplicaciones móviles en sus asignaturas de los grados de Maestro Ed. Primaria /Maestro Ed. Infantil y Grado en Turismo. Con esta cuarta fase, lo que pretendíamos era. Por una parte, hacer efectiva la incorporación de los dos dispositivos analizados en la dinámica de las asignaturas de los Grados de la Escuela de Educación y Turismo de Ávila y obtener datos sobre este proceso; y, por otra, formar a los alumnos en el uso de Plikers y Socrative como recursos para la práctica de contenidos y la auto-evaluación.

A continuación, se describen los cinco procesos de implementación que se llevaron a cabo con los alumnos, detallando para cada uno de ellos, la asignatura y profesor implicados, los alumnos participantes y una extracción de la valoración de resultados (cuantitativo) y de experiencia (cualitativo). Los datos en detalle están siendo analizados para su difusión en conferencias y publicaciones en los próximos meses.

Tanto Socrative como Plikers fueron utilizadas en una sesión de las clases ordinarias, previo aviso y formación de los alumnos participantes, como test gamificado para la práctica de contenidos de cara a las pruebas de evaluación final de las asignaturas. Tratamos de hacer que los alumnos utilizaran la app para darse cuenta de que se pueden practicar contenidos de una forma aplicada, práctica y divertida, y que al mismo tiempo fueran conscientes de su nivel y dificultades con aspectos concretos, información que también resultó muy útil para los docentes.

- IMPLEMENTACIÓN 1 [Socrative]

Nº alumnos	48
Profesor/a	Profª Blanca García Riaza
Nombre Asignatura	Inglés B1
Grado y curso	Grado en Ed. Primaria, 1er Curso
Fecha de realización	2 de diciembre de 2016
Nº de preguntas	50
Datos cuantitativos: Aciertos (en general, si hay un índice de preguntas correctas alto)	De forma general, se observa un alto índice de preguntas correctas, aunque el test ha sido positivo para detectar aquellos items en los que los alumnos tienen más dificultades, tanto para ellos, como para el profesor, de cara a profundizar en la práctica de ciertos contenidos para el examen.
Datos cualitativos: Motivación alumnos, desarrollo actividad, opinión sobre proceso y resultados, feedback...	La motivación de los alumnos ha sido uno de los aspectos más positivos de la prueba, manifiestan haber disfrutado con esta app, y haber aprendido de una forma lúdica. El grado de satisfacción es muy alto, y el feedback

	proporcionados por las tres partes implicadas (profesor, alumnos, app) ha sido muy valioso de cara a mejorar los resultados académicos en los aspectos trabajados.
--	--

## - IMPLEMENTACIÓN 2 [Socrative]

Nº alumnos	48
Profesor/a	Prof <sup>a</sup> Ana Inglesias Rodríguez
Nombre Asignatura	Didáctica General
Grado y curso	Grado en Ed. Primaria, 1er Curso
Fecha de realización	21 de diciembre de 2016
Nº de preguntas	50
Datos cuantitativos: Aciertos (en general, si hay un índice de preguntas correctas alto)	Buen índice de aciertos, la mayor parte de los alumnos consigue un buen rendimiento en las preguntas planteadas.
Datos cualitativos: Motivación alumnos, desarrollo actividad, opinión sobre proceso y resultados, feedback...	Alta motivación, manifiestan que la app es útil para conocer sus deficiencias y obtener feedback, divertido y práctico.

- IMPLEMENTACIÓN 3 [Socrative]

Nº alumnos	26
Profesor/a	Prof. Alejandro Morales Sánchez
Nombre Asignatura	Informática Aplicada al Turismo
Grado y curso	Grado en Turismo, 1er Curso
Fecha de realización	18 de mayo 2017
Nº de preguntas	30
Datos cuantitativos: Aciertos (en general, si hay un índice de preguntas correctas alto)	La mayoría supera el 50% de aciertos (21 de 26). 5 alumnos no superan el 50% de aciertos. 8 Alumnos superan el 70% de aciertos. 3 Alumnos no superan el 16%.
Datos cualitativos: Motivación alumnos, desarrollo actividad, opinión sobre proceso y resultados, feedback...	La motivación por parte de los alumnos fue positiva, creo que en gran medida por la recompensa que obtendrían de la realización de la misma. El desarrollo de la actividad fue correcto y a mi juicio les resultó entretenida o por lo menos diferente. Me gustaría destacar que, a pesar de que se les insistió en que

	<p>debía realizarse de forma individual y que los resultados no formarían parte de su evaluación, algunos estudiantes copiaron las respuestas de sus compañeros (sobre todo alumnos de procedencia China). A mi juicio el resultado es satisfactorio, aunque convendría analizar el porcentaje de aciertos en el examen, de las preguntas que se les habían formulado en el juego.</p>
--	--

#### - IMPLEMENTACIÓN 4 [Socrative]

Nº alumnos	10
Profesor/a	M <sup>a</sup> Milagros Fernández Herrero
Nombre Asignatura	Marketing de destinos
Grado y curso	3º Grado en Turismo
Fecha de realización	26 abril 2017
Nº de preguntas	9 (total test: 24)
Datos cuantitativos: Aciertos (en general, si hay un índice de preguntas	77.25 % sobre el total de alumnos (habría que verlo también solo respecto a los alumnos que estuvieron en

<p>correctas alto)</p>	<p>la sesión con Socrative)  *Los alumnos que estuvieron presentes en la sesión obtuvieron como media de aciertos el 53.3% en la misma, con lo que el incremento en el número de aciertos en el examen con respecto a la prueba con Socrative es ostensible</p>
<p>Datos cualitativos:  Motivación alumnos,  desarrollo actividad, opinión  sobre proceso y resultados,  feedback...</p>	<p>El formato aplicado fue el del concurso “Quién quiere ser millonario”, en que varios alumnos ejercieron como presentadores.</p> <p>El nivel de atención fue muy alto y se generó un clima distendido y, en cierto modo, de diversión.</p> <p>Los resultados globales muestran que las cuestiones que se incorporaron al test del examen fueron respondidas en un porcentaje más alto que la media y tuvieron un nivel de acierto sensiblemente más alto que el resto.</p> <p>Aunque la preparación de la actividad es laboriosa, parece interesante su incorporación al menos puntual en el contexto de las clases, como elemento motivador tanto como un</p>

	elemento de mejora de resultados, al conseguirse mayores niveles de atención sobre determinados contenidos.
--	---

### - IMPLEMENTACIÓN 5 [Plikers]

Nº alumnos	10
Profesor/a	Prof. Fco. Javier Jiménez Moreno
Nombre Asignatura	Economía del ocio y las industrias culturales
Grado y curso	Optativa, Grado en Turismo
Fecha de realización	9 de mayo de 2017
Nº de preguntas	15
Datos cuantitativos: Aciertos (en general, si hay un índice de preguntas correctas alto)	Buen índice de aciertos, contenido restringidos a la práctica de campo realizada que les daba un mejor conocimiento de su asimilación de contenidos.
Datos cualitativos: Motivación alumnos, desarrollo actividad, opinión sobre proceso y resultados, feedback...	Orientado a los contenidos trabajados en una práctica de campo realizada durante una visita al Museo Reina Sofía, alumnos muy motivados y que comprendieron muy rápido la mecánica de la actividad. La pp proporciona feedback

	inmediato y resultados ampliados para análisis posterior.
--	---

## 8.5. FASE 5. Análisis de datos, puesta en común de resultados y difusión de la investigación

En la última fase de este Proyecto de Innovación Docente, se están analizando en detalle los resultados obtenidos, utilizando las herramientas de Google y el software Nvivo11 para el análisis cualitativo y cuantitativo de los datos obtenidos. De este modo, podremos conocer en detalle cuál es el índice de aciertos de cada asignatura/grupo respecto a la prueba final, cuáles son los items que plantearon mayores dificultades en cada caso, y cual es la opinión de los alumnos sobre esta experiencia piloto, que repetiremos en futuras fases de este proyecto, implementando otras aplicaciones de la lista evaluada durante este periodo. El análisis se está llevando a cabo de forma conjunta, en base a lo establecido en la última reunión del equipo de trabajo, y los resultados serán puestos en común a comienzos del curso académico próximo (Septiembre de 2017) de cara a la solicitud de un nuevo proyecto/fase de el llevado a cabo este año.

## 9.- CONCLUSIONES Y GRADO DE INNOVACIÓN CONSEGUIDO CON LA INVESTIGACIÓN

### 9.1. Conclusiones

De este Proyecto de Innovación Docente podemos extraer una serie de conclusiones, muy relevantes para la

progresión en la investigación sobre dispositivos móviles orientados al aprendizaje.

Con el desarrollo de este proyecto, hemos constatado, en primer lugar, que la investigación en el campo de la aplicación de las nuevas tecnologías a la educación es un área en constante evolución, y que el número de artículos y volúmenes dedicados a los dispositivos móviles y las aplicaciones como recursos para el aula no cesa de crecer. Por esto, creemos que es esencial continuar nuestra tarea de actualización de fuentes, para agrandar el repositorio bibliográfico del gupo y poder basar nuestra planificación de futuros proyectos en los ñúltimos avances en el campo.

Por otra parte, hemos elaborado una lista los suficientemente amplia como para obtener un panorama de las aplicaciones comerciales susceptibles de incorporación en los grados de la escuela, de tal manera que podamos utilizarla en fases sucesivas de los proyectos para ir implementando, cada vez más aplicaciones en las dinámicas cotidianas de aula. Asimismo, la evaluación mediante la rúbrica nos permite tener una escala de las más idóneas dependiendo de las características que muestra cada una, pudiendo así elegir las mismas en base a información fiable y relevante.

La implementación piloto nos ha devuelto datos muy satisfactorios, ya que todos los alumnos en las cinco asignaturas involucradas han mostrado su alto grado de satisfacción, el incremento de motivación que ha supuesto la app, y la ayuda que les ha aportado de cara a la preparación de la prueba final y a la autopercepción de su nivel y sus dificultades con contenidos específicos. En general, los alumnos han conseguido un alto índice de aciertos en las preguntas planteadas, dato igualmente satisfactorio para el profesorado, que indica el correcto seguimiento de contenidos por parte de los alumnos, suponiendo también una relevante fuente de información para preparar actividades complementarias y diseñar las pruebas de evaluación final. Como conclusión final, el

grupo de profesores implicados concluyen que se han de incorporar más aplicaciones y actividades de gamificación con dispositivos móviles de forma cotidiana en las asignaturas, para que este piloto llevado a cabo no suponga una excepción, sino una metodología habitual en las asignaturas de Iso Grados implicados en la Escuela de Educación y Turismo de Ávila.

## 9.2. Innovación en la docencia

El proyecto que hemos llevado a cabo tiene repercusión docente sobre varios aspectos. En primer lugar, sobre la mejora de estrategias de aprendizaje de los alumnos, que conocen y cuentan con recursos más variados para practicar destrezas y contenidos, así como para darles mayor autonomía y capacidad de gestionar su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Como consecuencia de esta implicación en el proceso, y de su toma de conciencia a través de las aplicaciones, los alumnos serán también más conscientes de su nivel y de las carencias que puedan tener en las asignaturas.

En segundo lugar, este proyecto ha repercutido en la modernización de la docencia en niveles universitarios, que ha comenzado ya a proyectarse más allá del aula mediante la incorporación de dispositivos móviles y aplicaciones que complementan proceso de enseñanza-aprendizaje y estimulan a los alumnos a continuar aprendiendo en su tiempo libre.

Por otra parte, esperamos asimismo haber contribuido a la mejora de las estrategias de aprendizaje de los alumnos universitarios, que han de ser cada vez más conscientes y partícipes de su proceso formativo. Este proyecto tiene como objetivo incrementar la consciencia de los alumnos sobre sus deficiencias y el nivel de competencia que muestran, pero también sobre las

metodologías y recursos que disponibles para paliar las carencias existentes y mejorar su rendimiento.

Para finalizar esta memoria de ejecución del Proyecto de Innovación Docente “G A M E (Gamificación y Aplicaciones Móviles aplicados a la Educación): Los dispositivos móviles como herramientas para el aprendizaje en la universidad” queremos manifestar nuestro agradecimiento al Vicerrectorado de Política Académica por la concesión de este proyecto, apoyo sin el que nuestras investigaciones no hubieran podido llevarse a cabo de manera satisfactoria.

En Ávila, 06 de julio de 2017



Coord: Blanca García Riaza

Departamento de Filología Inglesa

Escuela de Educación y Turismo de Ávila