



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE ARTES Y LETRAS
ESCUELA DE PEDAGOGÍA EN INGLÉS

**INCIDENCIA MOTIVACIONAL DEL USO DE APLICACIONES MÓVILES EN
LA ADQUISICIÓN DEL IDIOMA INGLÉS EN ALUMNOS (AS) DE SEGUNDO
AÑO MEDIO DE COLEGIOS MUNICIPALES DE CHILLÁN Y PARTICULAR
SUBVENCIONADO DE LA CIUDAD DE SAN CARLOS**

por

ESTEBAN NICOLÁS SAN MARTÍN MARTICORENA

KAREN ESTEFANÍA MARTÍNEZ RIQUELME

PABLO ARIEL LEIVA FAÚNDEZ

Memoria para optar al título Profesional de
Profesor de Enseñanza Media en Inglés

Profesor guía: Dr. José Gabriel Brauchy Castillo

Chillán 2018

ÍNDICE.....	1
RESUMEN/ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓN.....	5
Capítulo 1	
PROBLEMATIZACIÓN	8
1.1 Delimitación del Problema	9
1.2 Antecedentes del Problema.....	9
1.3 Formulación del problema	11
1.4 Hipótesis	11
1.5 Variables	11
1.6 Definiciones	11
1.7 Objetivos.....	12
1.7.1 Objetivo General.....	12
1.7.2 Objetivos Específicos	12
Capítulo 2	
MARCO TEÓRICO	14
2.1 Sistema Educacional en Chile.....	15
2.1.2 Principios del Sistema Educativo Chileno	18
2.1.3 Educación Municipal.....	20

2.1.4 Educación Particular-Suvenionada.....	20
2.1.5 Educación Privada.....	20
2.1.6 Desigualdad en la Educación Chilena.....	20
2.1.7 Aprendizaje del Idioma Inglés en Chile.....	23
2.2 El Impacto del Uso de TIC en el diseño y realización de Clases de Inglés.....	27
2.2.1 m-Learning.....	28
2.2.2 e-Learning.....	29
2.2.3 u-Learning.....	29
2.2.4 b-Learning.....	30
2.2.5 s-Learning.....	30
2.2.6 Ludificación.....	31
2.2.7 El Uso de Celulares en la Sala de Clases.....	32
2.2.8 Kahoot!.....	33
2.2.9 ClassDojo.....	34
2.2.10 Wordreference.....	34
2.3 Motivación.....	35
2.3.1 Motivación Intrínseca.....	38
2.3.2 Motivación Extrínseca.....	40

Capítulo 3

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
3.1 Tipo de Investigación.....	44
3.2 Diseño de la Investigación.....	44
3.3 Instrumento de Investigación.....	44

Capítulo 4

RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN	47
4.1 Encuesta Previa a la Investigación.....	48
4.1.2 Comparación Resultados Encuesta entre M1 y M2.....	49
4.2 Etapa 1: Observación Clase Metodología Tradicional	51
4.3 Etapa 2: Observación Clase Metodología Uso de Apps	51
4.4 Entrevistas.....	52
4.4.1 Entrevista Docente	52
4.4.2 Entrevista Estudiante	52
CONCLUSIONES.....	53
BIBLIOGRAFIA	55
ANEXOS	61

RESUMEN

Hoy en día la tecnología está inmersa y cada vez más accesible en nuestra sociedad. Nuestros estudiantes son nativos digitales, pero aún, los establecimientos educacionales chilenos no han logrado congeniar con estas nuevas tecnologías, principalmente con los celulares inteligentes, los que son considerados como una distracción más que como una herramienta pedagógica, los que, por el contrario, poseen un sinfín de herramientas beneficiosas para la enseñanza y/o aprendizaje dentro del aula. En consecuencia, se ha llevado a cabo esta investigación con el fin de descubrir la incidencia motivacional de aplicaciones móviles en estudiantes chilenos de segundo año medio. Esta investigación se llevó a cabo mediante tres pasos principales: El primer paso consistió en aplicar una encuesta a un colegio particular subvencionado y a un colegio municipal. El segundo paso se dividió en dos etapas, la primera tuvo una duración de dos meses y se realizaron clases con recursos tradicionales, mientras que en la segunda etapa durante dos meses se añadió el uso de aplicaciones móviles como herramientas pedagógicas (ClassDojo, Kahoot! y Wordreference). Finalmente, el tercer paso consistió en aplicar una entrevista a docentes y estudiantes seleccionados al azar. Al finalizar la investigación, los resultados obtenidos permitieron dar a conocer la incidencia en la motivación a través del uso de aplicaciones móviles en la adquisición del idioma extranjero inglés dentro del aula de clases.

ABSTRACT

Nowadays technology is immersed and increasingly accessible in our society. Chilean students are Digital Natives, but Chilean educational institutions have not dealt to get along with these new technologies, mainly with smartphones, which are considered as a distraction rather than as an academic tool, which, on the contrary, they have plenty beneficial tools for teaching and/or learning in the classroom. As a result, this research has been carried out in order to discover the motivational incidence of mobile applications in Chilean students from second grade of high school. This investigation was carried out through three main steps: The first step was to apply a survey to subsidized private school and to a public school. The second step was divided into two stages, the first one had a length of two months, which classes were held with traditional resources, while in the second stage for two months the use of mobile applications was added as pedagogical tools (ClassDojo, Kahoot! Wordreference). Finally, the third step was to apply an interview to teachers and students selected at random. At the end of the research, the results obtained allowed to expose the incidence in the motivation through the use of mobile applications in the acquisition of the English foreign language in the classroom.

INTRODUCCIÓN

La incorporación de las tecnologías (TIC) en la educación, es un llamado que hace la sociedad de la necesidad cada vez mayor del uso de la información. El líder de investigación de IMS (Gastón Vautier, 2017) señala que "Chile es un mercado súper avanzado en relación con Internet, tiene los valores más altos en términos de penetración en la región". Se establecen así, algunas características resaltantes de las TIC, que permiten seleccionarlas como medio de instrucción y hasta en ocasiones como un ambiente ideal para el desarrollo del acto educativo, dependiendo del tipo de tecnología que se utilice.

Un estudio (iabtrends Chile, 2016) señala que Chile es una de las economías con mayor desarrollo de telefonía móvil en América Latina y en el uso potencial de Apps Móviles de la región, lo que hace referencia a que los chilenos estamos cada vez más inmersos en los dispositivos móviles como herramienta de información y comunicación. Se expresan, mediante estudios, que en Chile el año 2016 habían más de 7.9 millones de usuarios *smartphone*, es decir, el 45% de la población. Y se estima que esta cifra alcance el 52% para el 2018 (eMarketer, 2016).

Dadas las cifras previamente mencionadas, nos damos cuenta que las tecnologías ya son parte de nuestra vida. Hoy en día, como señala Marc Prensky, los niños son nativos digitales, lo que alude a que son expertos con las computadoras, videos juegos e internet, además de poseer nuevas destrezas y formas para comunicarse con los demás. En su investigación Prensky señala algunas características de gran importancia en donde se destaca que los Nativos digitales reciben información rápidamente, les gusta el trabajo en paralelo y la multitarea, prefieren imágenes antes que textos, funcionan mejor cuando trabajan en red, prefieren los juegos al "trabajo serio", y finalmente, uno de los aspectos

que más los caracteriza es que no pueden vivir sin un teléfono celular, sin encender sus computadores ni conectarse a internet.

Es así, como las tecnologías son cada vez más usadas por los jóvenes en el contexto académico, socio-cultural, entretenimiento y otros. Del mismo modo, creemos y lo hemos constatado en nuestras prácticas pedagógicas tempranas (2016-2017), que el trabajo con estudiantes de Enseñanza Media (EM), adolescentes, ofrece una diversidad de herramientas que puedan servir de puente motivacional, especialmente, con *English language teaching* (ELT). Ya que, como indica Malba Barahona, en Chile se han implementado logros y desafíos para aspirar a convertirse en un país bilingüe a través de recursos de aprendizaje y materiales de apoyo adecuados, especialmente diseñados para jóvenes, logrando provocar un efecto democratizador en el idioma del inglés como segunda lengua. (Barahona, 2016).

Esta investigación apunta a levantar evidencias al respecto, que al integrar el uso de dispositivos móviles (*smartphones*) en la sala de clases aumentaremos la motivación extrínseca de nuestros estudiantes. Al mismo tiempo, nos permitirá generar un mejor ambiente dentro del aula para así facilitar el aprendizaje.

Para esto, hemos contemplado realizar una investigación en dos colegios de la región de Ñuble con distinto contexto social utilizando dos plataformas, las cuales servirán como elemento motivador hacia los estudiantes en el ámbito académico. Estas son: *ClassDojo*, *Kahoot* y *Wordreference*. La primera, nos facilita todas las herramientas del aula en un solo lugar, la segunda hace del aprendizaje un juego y la tercera nos facilita un diccionario digital de inglés-español, y viceversa, inglés definición, sinónimos y antónimos, entre otros. Cabe destacar, que estas aplicaciones son completamente gratuitas y de libre acceso para todos los dispositivos. Al finalizar esta investigación, los resultados podrían arrojar una incidencia positiva en la motivación de los estudiantes y así permitir

recolectar sus preferencias con la finalidad de crear una nueva plataforma, la cual contenga nuevas herramientas que faciliten y motiven el aprendizaje en el aula.

Capítulo 1

PROBLEMATIZACIÓN

PROBLEMATIZACIÓN

1.1 Delimitación del Problema

El problema de investigación se desarrolla principalmente en el ámbito del aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, donde se asocian factores que posiblemente inciden en la motivación extrínseca de los estudiantes de enseñanza media.

1.2 Antecedentes del Problema

Algunos colegios se han inclinado por restringir el uso de celulares al interior de los establecimientos. Es el caso del Instituto Nacional. Según señala el vicerrector de extensión, Carlos Urzúa, el reglamento del colegio establece que "está prohibido el uso de celular por parte de los alumnos como teléfono y también recomienda que los alumnos no vengan al colegio con ese tipo de equipos" (Ramírez & Vergara, 2016).

Por otra parte, hay quienes defienden que se pueden usar aplicaciones educativas de aprendizaje que pueden ayudarlos a completar y mantenerse al tanto de su trabajo de clase. Así mismo, el uso de redes sociales puede mantener a los estudiantes interesados en la clase y alentarlos a participar en la discusión. Algunos profesores en Europa crean *hashtag* de *Twitter* o tableros de mensajes que los estudiantes usan durante las discusiones de la clase para compartir ideas (Agenda País, 2018).

Según Coutts, hoy en día hay profesores que están aprovechando las ventajas de los celulares dentro del aula. En Canadá, por ejemplo, varios colegios se rindieron y después de años de lucha contra los celulares, decidieron incluirlos en las salas de clases. Aseguran que utilizarlos como una herramienta educativa funciona mejor que una prohibirlos absolutamente.

En Italia, por ejemplo, se había prohibido el uso de celulares en colegios hace unos años atrás, pero esta medida fue anulada hace dos años, ya que el gobierno invertía mucho presupuesto en digitalizar las escuelas, lo que finalmente resultaba totalmente contradictorio. Es así como el gobierno tenía dos alternativas, la primera era impedir su uso, mientras que por el otro lado se podía intentar que los profesores educaran a los niños sobre cómo usarlos de manera responsable. Al eliminar la restricción en 2016, la ministra de Educación, Valeria Fedeli, aseguró que los teléfonos inteligentes "son una herramienta extraordinaria para facilitar el aprendizaje".

Quienes defienden su uso, dicen que, con reglas previamente establecidas, los celulares pueden ser beneficiosos en la educación, porque tanto profesores como estudiantes pueden aprovechar las herramientas disponibles como aplicaciones móviles para aprender idiomas, plataformas educativas, diccionarios, calculadora, o incluso buscar imágenes o información sobre algún tema durante la clase.

Considerando las conclusiones de un estudio realizado por académicos de la Universidad de Los Andes en el que se entrevistó a 300 niños entre 10 y 18 años respecto al uso de teléfonos, sería necesario contar con recomendaciones sobre su uso en los colegios ya que aseguran que 10,3 años es la edad promedio en que los menores ya tienen un teléfono. El 87% de los encuestados dijo que llevaba su celular al colegio todos los días y el 71% reconoció que lo usa en la sala de clases.

La directora de política educativa de Educación 2020, Nicole Cisternas, dice que lo ideal con las nuevas tecnologías es integrarlas y no marginarlas. Explica que en realidad la mayoría de los estudiantes son nativos digitales y que por lo tanto los celulares deberían estar más cerca en el día a día y no alejarlos (Coutts, 2018).

1.3 Formulación del Problema

¿Incide el uso de aplicaciones móviles en la motivación extrínseca en los estudiantes de enseñanza media en la adquisición del idioma extranjero inglés?

1.4 Hipótesis

El uso de aplicaciones móviles como herramienta académica incide en la motivación extrínseca de los estudiantes de enseñanza media en la adquisición del idioma extranjero inglés.

1.5 Variables

Las variables a considerar en este problema de investigación serán, en primer lugar, los estudiantes de segundo año medio del Liceo República de Italia y, en segundo lugar, los estudiantes del colegio Instituto Santa María, San Carlos.

1.6 Definiciones

- **TIC (Tecnologías de la información y la comunicación):** Conjunto de técnicas y equipos informáticos que permiten comunicarse a distancia por vía electrónica.
- **Aplicaciones Móviles (Apps):** Son programas los cuales se pueden descargar y utilizar desde un *Smartphone* u otro dispositivo electrónico como por ejemplo *tablets, SmartTV, IPTV, PlayStation, Xbox*, etc. Para acceder a juegos, educación, redes sociales, clima, comida, compras, deporte, estilo de vida, finanzas,

fotografía, videos, libros, música, productividad, revistas, periódicos, salud, forma física, utilidades, entre muchas otras.

- **Nativos Digitales:** Término acuñado por el autor estadounidense Marc Prensky en 2001, y que hace referencia a aquella persona que nace y se desarrolla dentro de un contexto que lo familiariza con la cultura de las nuevas tecnologías.
- **ELT (English Language Teaching):** Hace referencia a la enseñanza del idioma inglés a hablantes nativos de otras lenguas.

1.7 OBJETIVOS

1.7.1 Objetivos Generales

Determinar los efectos del uso pedagógico de aplicaciones móviles en el aumento de la motivación extrínseca en las clases de inglés en segundo año medio de los colegios, INSTITUTO SANTA MARIA, San Carlos y Liceo REPÚBLICA DE ITALIA, Chillán.

1.7.2 Objetivos Específicos

- a. Examinar los beneficios del uso de aplicaciones móviles: *Classdojo*, *Kahoot!* Y *Wordreference* como instrumento pedagógico para docentes y estudiantes en la clase de inglés de segundo medio como lengua extranjera en la ciudad de Chillán.
medio como lengua extranjera en la ciudad de Chillán.

b. Describir los beneficios del uso de aplicaciones móviles: *Classdojo*, *Kahoot!* Y *Wordrefence* como instrumento pedagógico para docentes y estudiantes en la clase de inglés de segundo medio como lengua extranjera en la ciudad de Chillán.

c. Describir las percepciones de estudiantes y profesores respecto del uso de aplicaciones móviles: *Classdojo*, *Kahoot!* y *Wordreference*, como instrumento pedagógico en la clase de inglés de segundo medio como lengua extranjera en la ciudad de Chillán.

Capítulo 2

Marco Teórico

2.1 Sistema Educativo en Chile

Chile posee un sistema educativo descentralizado, el cual reconoce que desde el municipio es posible encontrar estrategias alternativas para la escolaridad de los niños, los jóvenes, e incluso para que los adultos y personas mayores puedan ser incluidas a una educación con calidad que genera potencialidades sociales. (Bejarano, 2015). La administración de los establecimientos está a cargo de personas o instituciones municipales y particulares llamados sostenedores, quienes asumen ante el Estado la responsabilidad de mantener en funcionamiento el establecimiento educativo. (Fundación Imagen de Chile, 2009).

El sistema está conformado por establecimientos subvencionados, municipales y particulares y con cuatro niveles de enseñanza: preescolar o parvularia, básica, secundaria y superior (Fundación Imagen de Chile, 2009).

La cobertura del sistema educativo chileno es prácticamente universal. La matrícula en Educación Básica (EGB) alcanza al 99,7% de los niños entre 6 y 14 años. En el caso de la Educación Secundaria la cobertura de la matrícula es de 87,7%, de los adolescentes entre 15 y 18 años. Índices 2009 de Educación Superior muestran que la matrícula total alcanzó en 2008 a los 752.182 alumnos, la mayor cifra en la historia y 14% más que en 2007. La cobertura del sistema ya está superando el 40%, lo que es alto y comparable incluso con algunos países desarrollados. Los avances han sido posibles porque hay obligatoriedad del sistema educativo y por los esfuerzos constantes que han impulsado los últimos gobiernos para mejorar la calidad de la educación. (Fundación Imagen de Chile, 2009).

El sistema educacional chileno está catalogado como uno de los mejores dentro de Latinoamérica, siendo uno de los más avanzados y reconocidos dentro del continente. El país posee una tasa de alfabetización superior al 96% según resultados entregados por PISA¹ (Agencia de calidad de la educación, 2015). Por otro lado, *OCDE360 Chile* destaca en su publicación que el acceso a la educación en nuestro país se está expandiendo, lo mismo que el impacto de esta y las competencias en nuestras vidas, al mismo tiempo que los mayores niveles de educación se traducen en mejores oportunidades de empleo e ingresos más altos. (OCDE, OCDE360 Chile, 2015). Estos datos favorables para la educación en nuestro país se ven reflejados en el ranking mundial de alfabetización “*World’s most literate nations ranked*” (2016) publicado por la Universidad Central del Estado de Connecticut (EE.UU.) la cual consideró a 61 países del mundo y en donde Chile aparece como el país más alfabetizado del continente latinoamericano y en el n°37 a nivel mundial. (CCSU, 2016)

El estudio consideró principalmente dos tipos de variables, en primer lugar, pruebas de rendimiento de alfabetización (PISA Y PIRLS²). Y en segundo lugar, se consideró características del comportamiento alfabetizado, como las bibliotecas, prensa, sistemas educativos *inputs* los cuales miden el trabajo del país en la entrega de conocimientos adecuados y a la inversión para materiales, infraestructura, herramientas y equipamiento; sistemas educativos *outputs* que miden los resultados de esta ayuda, por ejemplo, que los conocimientos entregados estén siendo aplicados y si, además, estos tienen un impacto en la sociedad; y finalmente la disponibilidad de computadores (alfabetización digital), para poder establecer relaciones per cápita (CCSU, 2016).

¹ Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes.

² Estudio Internacional de Lectura.

Ranking Mundial de Alfabetización (CCSU, 2016)

País	Ranking	País	Ranking	País	Ranking
Finland	N°1	Malta	N°21	Romania	N°41
Norway	N°2	South Korea	N°22	Portugal	N°42
Iceland	N°3	Czech Republic	N°23	Brazil	N°43
Denmark	N°4	Ireland	N°24	Croatia	N°44
Sweden	N°5	Italy	N°25	Qatar	N°45
Switzerland	N°6	Austria	N°26	Costa Rica	N°46
United States	N°7	Russia	N°27	Argentina	N°47
Germany	N°8	Slovenia	N°28	Mauritius	N°48
Latvia	N°9	Hungary	N°29	Serbia	N°49
Netherlands	N°10	Slovak Republic	N°30	Turkey	N°50
Canada	N°11	Lithuania	N°31	Georgia	N°51
France	N°12	Japan	N°32	Tunisia	N°52
Luxembourg	N°13	Cyprus	N°33	Malaysia	N°53
Estonia	N°14	Bulgaria	N°34	Albania	N°54
New Zealand	N°15	Spain	N°35	Panama	N°55
Australia	N°16	Singapore	N°36	South Africa	N°56
United Kingdom	N°17	Chile	N°37	Colombia	N°57
Belgium	N°18	Mexico	N°38	Morocco	N°58
Israel	N°19	China	N°39	Thailand	N°59
Poland	N°20	Greece	N°40	Indonesia	N°60
				Botswana	N°61

La cobertura educacional en Chile también es mucho mayor que la de otros países de América Latina. El país contempla doce años de educación obligatoria, promedio más alto que el de la OCDE que corresponde a 10 años. Además, desde la década de 1990 se han hecho importantes esfuerzos por aumentar la cobertura de la educación parvularia. En el periodo de 2004 a 2015, la cobertura en educación parvularia aumentó del 30% al 50% en niños y niñas de 0 a 5 años (MINEDUC, ¿Hacia dónde Avanza el Sistema Educativo en Chile?, 2017). Por otro lado, en 2015 el 83% del gasto en educación básica y media proviene del sector público (OCDE, 2015), lo que aumentó considerablemente desde el 59% reportado en 2006 (OCDE, 2017). La importancia de la educación para el Estado se aprecia en medidas tendientes a apoyar a los y las estudiantes más vulnerables, tales como la Subvención Escolar Preferencial (SEP) o la Ley de Inclusión Escolar (LIE), que apuntan a disminuir la desigualdad en el sistema educacional.

La Constitución Política de la República de Chile de 1980 y la Ley General de Educación (LGE) de 2009 conciben la educación chilena como un proceso de aprendizaje permanente en todas las etapas de la educación. El sistema educativo tiene como objetivo transmitir y cultivar valores, competencias y habilidades para crear ciudadanos chilenos responsables, tolerantes, solidarios y democráticos (MINEDUC, 2009). Varios principios rectores buscan asegurar un sistema educativo equitativo y de alta calidad. (OCDE, 2017).

1.2 Principios del Sistema Educativo Chileno

La Ley General de Educación (2009) identifica los siguientes principios rectores para el sistema educativo de Chile:

- **Aprendizaje universal y permanente:** La educación debe estar al alcance de todos los chilenos a lo largo de sus vidas.
- **Calidad de la educación:** La educación debe ayudar a garantizar que todos estudiantes, independientemente de sus condiciones y circunstancias, alcancen los objetivos generales y los estándares de aprendizaje.
- **Un sistema educativo equitativo:** Todos los estudiantes deben tener las mismas oportunidades de recibir una educación de calidad, con atención especial a las personas y grupos que requieran apoyo especial.
- **Autonomía:** El sistema respeta y fomenta la autonomía de los establecimientos educativos, en términos de definir y desarrollar sus propias misiones educativas dentro de los parámetros de la ley.
- **Diversidad:** El sistema educativo debe promover y respetar la diversidad de procesos y proyectos educativos institucionales, así como la diversidad cultural, religiosa y social de las personas atendidas por el sistema.

- Responsabilidad: Todos los actores del proceso educativo deben cumplir sus responsabilidades y rendir cuenta pública.
- Participación: Los miembros de la comunidad educativa tienen derecho a ser informados y a participar en el proceso educativo, en conformidad con las normas pertinentes.
- Flexibilidad. El sistema debe permitir adaptar los procesos educativos a la diversidad de situaciones y mandatos de las instituciones educativas.
- Transparencia: Los ciudadanos deben disponer de información del sistema educativo, incluyendo los ingresos, gastos y resultados académicos, en cada nivel del sistema educativo, incluidas las instituciones educativas, los municipios, las provincias, las regiones y el país.
- Integración: El sistema educativo debe promover la inclusión de estudiantes de diversas condiciones sociales, étnicas, religiosas, económicas y culturales.
- Sustentabilidad: El sistema educativo debe promover el respeto al medio ambiente y el uso responsable de los recursos naturales, como expresión de solidaridad con las generaciones futuras.
- Interculturalidad: El sistema educativo debe reconocer y valorar al individuo en términos de sus orígenes y antecedentes culturales únicos, considerando su lengua, cosmovisión e historia.

(MINEDUC, 2009)

1.3 Educación Municipal

Son establecimientos públicos de propiedad y financiamiento principalmente estatal, administrados por las municipalidades del país. Cubren los niveles Preescolar, Básico y de Enseñanza Media Humanístico-Científica y Técnico-Profesional. Constituyen el mayor porcentaje de establecimientos y de alumnos allí matriculados del país. (OEI, 1993)

1.4 Educación Particular-Subvencionada

Son establecimientos de propiedad y administración privada, pero que, en el caso de los niveles Preescolar (2º nivel de Transición), Básico y Medio, reciben financiamiento estatal mediante subvención por alumno matriculado y efectivamente asistiendo a clases. En el caso de la Educación Superior, los establecimientos particulares subvencionados, reciben diversos aportes del Estado, fijados anualmente en el presupuesto nacional. (OEI, 1993)

1.5 Educación Privada

Son los establecimientos privados propiamente tales, cuya propiedad, administración y financiamiento corresponde a particulares y a las familias de los alumnos. Existen en todos los niveles del sistema educacional. (OEI, 1993)

1.6 Desigualdad en la Educación Chilena

El problema en Chile es que la educación significa sólo tres cosas posibles: capacitación laboral, educación de la vida para afrontar las dificultades de la existencia o “buena educación” en términos de modales y criterios éticos. El conocimiento sin utilidad inmediata está ajeno por completo a nuestra cultura. La educación vive entonces una

crisis de sentido. Se la ve como inversión, como aceptación de la realidad o como asunto moral. Pero la lógica de formar e incorporar ciudadanos para la comunidad, la importancia de generar una población interesada y competente en una gran gama de destrezas y capacidades, no existe (Araya, Azócar, & Azócar, 2013).

Chile posee una inequidad casi extrema, afirma Sahlberg, agrega que el país refleja una profunda desigualdad de ingresos en la sociedad y que esto crea uno de los mayores desafíos para la reforma educacional, asegura que los fondos estatales deben gastarse en la educación de los niños, fortaleciendo la educación pública.

Chile no lo está haciendo bien en comparaciones internacionales con las grandes potencias mundiales, si miramos qué tan equitativa es la distribución de recursos públicos en el sistema educacional. La evidencia internacional sugiere una fuerte correlación entre cómo los países gastan su presupuesto de educación y la equidad en esos sistemas educacionales. Así, se hace difícil entender cómo el lucro privado que se obtiene del presupuesto estatal puede mejorar la calidad y la equidad en la educación. Unas de las conclusiones de investigadores y de la prueba Pisa de la OCDE es que casi todos los países con sistemas exitosos, como Canadá, Corea y Finlandia, tienen sistemas de educación públicos fuertes, donde el dinero estatal se gasta donde más se necesita. (Sahlberg, 2015).

Chile es un ejemplo internacional de un sistema ampliamente privatizado y que opera según principios del libre mercado, el que trae consigo una equidad decreciente en los resultados del aprendizaje, una calidad de la educación general menor que la esperada y una creciente insatisfacción de los padres hacia el sistema educacional.

Para Sahlberg, el sistema finlandés es casi el opuesto: Mientras en Chile las políticas educacionales basadas en el mercado ven la competencia entre escuelas para matricular alumnos como el mecanismo clave, en Finlandia se alienta la cooperación, la red de contactos y la ayuda como los vehículos principales de la práctica educacional y su mejora.

En Chile el sistema basa su rendición de cuentas en pruebas y en Finlandia las reformas se han enfocado en aumentar la confianza en los profesores y compartir la responsabilidad al interior de las escuelas sobre proveer una gran educación a todos. En esa línea Chile ha ido por años cuesta abajo en mantener la profesión de los docentes valorada por la sociedad y deseada por los jóvenes y Finlandia ha invertido sistemáticamente en convertir la enseñanza en una profesión similar a la medicina, la arquitectura y las leyes.

En Finlandia la educación es vista como un derecho humano básico, protegido por la constitución. Toda la educación formal, incluyendo la superior, es financiada de forma pública y, por lo tanto, gratis. No hay escuelas o universidades privadas y está prohibido que escuelas o universidades recauden aranceles con cargo a fondos del gobierno.

La educación obligatoria en Finlandia dura 10 años, desde los seis años, y no existe la selección ni el seguimiento de niños antes de que asistan a la educación secundaria superior. Chile ha elegido el camino de la elección de los padres y la selección temprana. Finlandia cree en un sistema integrador, donde todos los niños vayan al mismo tipo de colegios, sin importar sus antecedentes familiares o sus características personales.

La evidencia internacional sugiere que la selección temprana de estudiantes trae casi siempre consecuencias negativas para la equidad y la calidad de los sistemas educacionales. Sería muy importante que la sociedad civil y los políticos en Chile entendieran que lo que es bueno para algunos individuos (estudiantes o sus padres) no es necesariamente bueno para la nación. Ninguno de los sistemas educacionales más exitosos en la actualidad selecciona a niños en edades tempranas por sus habilidades académicas.

La mejor manera para que Chile avance es mejorar sistemática y sostenidamente la equidad del sistema con una nueva forma de distribuir los fondos para educación para que ayuden primero a las escuelas más desfavorecidas. Debe haber cambios respecto a la elección de escuelas, para que una competencia dañina entre colegios no derive en mayor segregación.

Finalmente, Chile debe, de forma urgente, hallar la forma de frenar la desprofesionalización de los profesores y rediseñar la educación inicial de los docentes, para hacerla más atractiva (Salazar, 2015).

1.7 Aprendizaje del idioma inglés en Chile

En Chile se ve al inglés como un medio para un fin y no como una real ventana al conocimiento a grandes escalas. Es tanta la implicancia de saber el idioma, que actualmente en Chile, un profesional debe tener un mínimo conocimiento del inglés para realizar un estudio pregrado o escalar en un empleo altos directivos, de igual forma, el hecho de querer viajar o estudiar en el extranjero exige un mínimo de conocimiento (Núñez, 2018).

El problema en Chile radica en las escasas horas de inglés que se dictan en los colegios, con un promedio de tres horas a la semana. María Teresa López, directora de Admisión de Bertait College, dice que este número insuficiente de clases solo permite entender lo básico en una conversación. Por lo que, si se pretende instruir a los estudiantes para que puedan comunicarse sin problemas, este método no sería el ideal (TVN, 2018).

Para nadie es un secreto que cada persona requiere de un método diferente para poder realizar la etapa de aprendizaje, las opciones que actualmente ofrece el mercado suelen ser variadas, pero el problema consiste en cómo se está enseñando, y qué metodología se está utilizando para que el mensaje sea bien recibido. La constancia y la práctica son vitales para dominar este idioma. Para esto ayudan los juegos, la televisión y los instructivos, que son bastante útiles para internalizarlo (Núñez, 2018).

Los problemas en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en el país se ven reflejados en los resultados del Simce aplicado a estudiantes de tercero medio en el año 2012 y posteriormente en el año 2014. En este último año la prueba fue contestada por un total de 154.097 estudiantes a lo largo de todo Chile y fueron evaluadas las habilidades de comprensión lectora y comprensión auditiva con el fin de conocer el nivel de inglés de los estudiantes chilenos.

A continuación, se presenta una tabla con los niveles del Marco común europeo de referencia para las lenguas: enseñanza, aprendizaje, evaluación (Common European Framework of Reference for Languages o CEFR) y su relación con el puntaje Simce inglés (Agencia de la Calidad de la Educación, 2015).

Nivel del CEFR	Puntaje Simce Inglés
Nivel B1	90-100 puntos
Nivel A2	70-89 puntos
Nivel A1	45-69 puntos
Bajo nivel A1	0-44 puntos

En la tabla siguiente, podemos ver el porcentaje total de estudiantes y el nivel del CEFR obtenido luego de realizar el Simce de inglés 2014. Se destaca que más del 50% de los estudiantes chilenos no alcanzó el nivel básico (A1) establecido por el CEFR, y solo el 12,6% logró llegar a obtener el puntaje máximo de la prueba.

Nivel del CEFR	Porcentaje de estudiantes Simce Inglés 2014
Nivel B1	12,6 %
Nivel A2	12,0 %
Nivel A1	22,3 %
Bajo nivel A1	53,2 %

Por otro lado, en la siguiente tabla se puede ver el promedio del puntaje nacional del Simce 2014 y su variación con respecto al puntaje nacional del Simce 2012 por habilidad evaluada. De los resultados se puede concluir que el promedio del puntaje

Prueba Simce Inglés	Puntaje nacional 2014	Variación 2014-2012
Sección Comprensión lectora	53	• 5
Sección Comprensión auditiva	50	• 1
Puntaje total	51	• 2

Nota: El símbolo que acompaña al dato indica que el puntaje nacional 2014 respecto de la evaluación anterior es:

- Similar.
- ↑: Significativamente² más alto.
- ↓: Significativamente más bajo.

nacional de los estudiantes chilenos está muy por debajo de los estándares internacionales los cuales alcanzan precariamente el nivel básico (A1) establecido por el CEFR.

En la tabla que se muestra a continuación se puede ver el promedio del puntaje total del Simce 2014 y su variación con el promedio del puntaje total del Simce 2012 de acuerdo al nivel socioeconómico de los estudiantes. De los siguientes resultados se puede rescatar que a medida que el nivel socio-económico aumenta también lo hacen los puntajes de los estudiantes, es decir, a mayor nivel socio-económico mayor nivel de inglés, mientras que a menor nivel socio-económico, menor nivel de inglés. Esto según los resultados del Simce inglés realizados en los años 2012 y 2014.

GSE	Simce Inglés	
	Puntaje total 2014	Variación 2014-2012
Bajo	35	• -2
Medio bajo	40	• 0
Medio	53	• 3
Medio alto	67	• 4
Alto	86	• 2

Nota: (1) Para realizar la clasificación por GSE se utiliza el Índice de Vulnerabilidad del Establecimiento (IVE) proporcionado por la JUNAEB y la información entregada por los apoderados en el Cuestionario de Calidad y Contexto de la Educación III medio 2014.

(2) La comparación con la evaluación anterior (2012) para Inglés está restringida a los establecimientos que tienen puntaje en ambas evaluaciones, los que corresponden a un 76% de los establecimientos y a un 80% de los estudiantes.

(3) El símbolo que acompaña al dato indica que el puntaje total 2014, según GSE respecto de la evaluación anterior, es:

- : Similar.
- ↑ : Significativamente más alto.
- ↓ : Significativamente más bajo.

Finalmente se puede concluir que los principales problemas del aprendizaje del idioma inglés en Chile radican en primer lugar a las pocas horas dedicadas a la asignatura,

en segundo lugar, a las metodologías de enseñanzas utilizadas en clases, las cuales en ocasiones tienden a ser un poco arcaicas y no logran motivar a los estudiantes, y en tercer lugar a la importancia que le dan los alumnos chilenos a adquirir una nueva lengua.

2.2 El impacto del uso de TIC en el diseño y realización de clases de inglés.

Cualquier observador atento se da cuenta de que el cambio al que estamos sometidos desde la esfera tecnológica es extraordinario, al mismo tiempo que se percibe sin mucho esfuerzo que el cambio en la escuela es de notable lentitud y, en muchas ocasiones, tiene lugar más por moda que por convicción, pues la tecnología se usa más como sustitutivo que como elemento de transformación (Tourón, 2015).

Las TIC impactan profundamente, tanto en el diseño como en la realización de las clases, a la necesidad de traspaso de información a los estudiantes de una forma clara, rápida y concisa.

Tomando en cuenta las concepciones básicas de Márquez, con respecto a las ventajas del uso de estas tecnologías, indican que favorecen el autoaprendizaje, permite acceder a una gran cantidad de información de una forma más rápida, motivan el trabajo en el aula, aprenden de los errores, retroalimentan, favorecen la comunicación entre estudiantes y profesores. Por otra parte, postulan que las desventajas más importantes en la utilización de TIC en el aula son distracción, dispersión, informaciones no seguras, cansancio visual y otros problemas físicos.

Así, la utilización de estos medios permite al alumno y profesor, estar a la vanguardia del mundo que les rodea. Construyendo una nueva forma de traspaso de información mancomunadamente (Márquez, 2000).

Un estudio llevado a cabo por la UNESCO, forma parte de la Serie de documentos de trabajo sobre aprendizaje móvil, cuyo propósito es lograr una mayor

comprensión de cómo las tecnologías móviles pueden ser utilizadas para mejorar el acceso, la equidad y la calidad de la educación en todo el mundo (UNESCO, 2013).

A su vez, la educación debe adaptarse al impacto tecnológico que conlleva el uso de dispositivos móviles dentro y fuera de la sala de clases, ya sea por un tema académico o comunicacional. Los docentes y los establecimientos educacionales también deben adecuarse a este impacto y aprovechar al máximo estas herramientas para darle un uso en el aprendizaje, y no solo por un tema de ocio, como la mayoría de éstos tiene estigmatizado, sino para un enfoque académico y comunicativo.

En este escenario, la incorporación de las TIC plantea al país complejos desafíos en materia de acceso equitativo, conectividad, desarrollo de competencias, creación de productos y contenidos que aprovechen el potencial de estas tecnologías, entre otros. En educación, estos desafíos son particularmente claros y han motivado un conjunto de iniciativas para ir abordando las diversas tareas que requiere incorporar las TIC de manera efectiva en los procesos de aprendizaje (Conycit, 2006).

Existen cuatro grandes tendencias de aprendizaje que convergen hoy como producto del desarrollo de las TIC beneficiando tanto a estudiantes como a instituciones educativas y empresas: *m-Learning*, *e-Learning*, *u-Learning*, *b-Learnin* y *s-Learning*.

2.2.1 m-Learning

El aprendizaje móvil o *m-Learning* (*mobile learning*) es el proceso de enseñanza que se realiza a través de dispositivos móviles (teléfonos inteligentes o tabletas) conectados a una red inalámbrica permitiendo así una interacción más inmediata entre profesor y alumno. De esta forma, se democratiza la formación online que rompe con las barreras espacio-temporales y se adapta a las necesidades formativas del alumno en su día a día (Sánchez, 2017).

Este sistema educativo se está implementando cada vez más en los colegios y en los estudiantes con la finalidad de hacer que el proceso de aprendizaje sea más ameno y que motive a éstos a aprender y participar en las actividades en la sala de clases de manera más óptima.

2.2.2 e-Learning

Se denomina Educación en Línea o *e-Learning* a la educación a distancia completamente virtualizada a través de los nuevos canales digitales (las nuevas redes de comunicación, en especial internet), y que utiliza para ello las herramientas o aplicaciones de hipertexto o hipermedia (hipertexto más multimedia), tales como páginas web, correo electrónico, foros de discusión, mensajería instantánea, plataformas de formación, etc., como soporte de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Gárriz, 2015).

En términos contextuales, *e-Learning* es una metodología que utiliza pedagógicamente escenarios basados en tecnologías digitales de información y comunicación para el desarrollo de procesos sistemáticos de formación, con entornos curriculares, didácticos, evaluativos, interacciones de medios, mediaciones y mediadores centrados en el aprendizaje y el estudiante (Leal, 2011).

2.2.3 u-Learning

El concepto de Aprendizaje Ubicuo, o *u-Learning* se utiliza para hacer referencia a un “aprendizaje omnipresente”. Algunos autores definen a este concepto como vinculado al aprendizaje a través de dispositivos móviles (*m-Learning*), que permiten el acceso permanente a entornos de aprendizaje desde cualquier contexto. Es decir, dispositivos que permiten acceder al aprendizaje en cualquier momento y lugar (Zhao, Wan, & Okamoto, 2010) Sin embargo, para otros refiere a la posibilidad de aprender en

cualquier sitio, y obtener enseñanzas de cualquier situación, pero sin realizar una asociación directa con el uso de dispositivos tecnológicos (Burbules, 2011).

2.2.4 b-Learning

El concepto de aprendizaje *b-Learning* (*Blended Learning*) o Aprendizaje Semipresencial emerge como una modalidad con identidad propia. Conforme a su evolución, discurre por contextos configurados por la presencialidad y virtualidad (Gebera, 2013).

El *Blended Learning* irrumpe como una formación alternativa, de carácter mixto o híbrido, que mezcla o combina técnicas del *e-Learning* (la distribución on-line de materiales a través de páginas web, foros de discusión y/o correo electrónico) con los métodos tradicionales de enseñanza (conferencias, discusiones en persona, seminarios o tutorías) (Graham, 2005).

De esta manera el aprendizaje combinado beneficia a los estudiantes y las instituciones, potencia los resultados del aprendizaje, incrementa la flexibilidad de acceso, y desarrolla el mejor uso de los recursos y los contenidos didácticos (Yanez, 2017).

2.2.5 s-Learning

El concepto de s-Learning (*social learning*) o Aprendizaje Social es un aprendizaje que se perfecciona a distancia a través de medios y redes sociales. El objetivo es lograr una mayor comunicación entre los alumnos o personas que quieren formarse y los responsables de esta formación optimizando así los resultados de las actividades formativas. Desarrolla más allá de la formación “formal” hacia una formación más informal en que el estudiante puede completar los conocimientos adquiridos de manera

más formal en un entorno más práctico y social en que el alumno interioriza y adquiere más conocimientos. Se basa especialmente en las interacciones e intercambio de experiencias, pero también va más allá de eso; esta nueva modalidad de aprendizaje ofrece otras funciones más comunitarias y sociales como los blogs, foros, wikis e incluso las propias redes sociales (Gestion.org, 2016).

Estos sistemas educativos que promueven la enseñanza-aprendizaje a través de estas herramientas están siendo cada vez más explotadas y están incursionando ampliamente en la educación media y superior, aunque esto esté recién comenzando, faltan líneas de investigación en el campo pedagógico y en el campo tecnológico para su consolidación. No obstante, como indica la UNESCO, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden complementar, enriquecer y transformar la educación (UNESCO, 2018).

2.2.6 Ludificación

Se denomina Ludificación o Gamificación al uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema, mejorar la productividad (Zichermann & Cunningham, 2011), obtener un objetivo, activar el aprendizaje y evaluar a individuos concretos (Deterding, 2011).

La gamificación es una técnica mediante la que se aplican mecánicas y elementos de los juegos a entornos y aplicaciones no lúdicos. Por lo demás, como todos los juegos, la gamificación tiene que tener presente determinados aspectos o mecánicas que atienden al objetivo de atraer la atención de los usuarios sobre dicho juego. En otras palabras, un

juego debe dar respuesta a los deseos y necesidades fundamentales de la persona que juega. Además, estas necesidades son universales y atemporales (Vecino, 2017)

2.2.7 El Uso de Celulares en la Sala de Clases

La era de las tecnologías ha implementado una nueva herramienta, la cual muchas personas son dependientes de sus funciones comunicacionales y de accesibilidad a la información de manera mucho más rápidas y eficaces. Esto, en su efecto, provoca la reducción de edad en los niños a que empiecen a hacer uso de dispositivos móviles, lo que sin duda alguna ha generado un impacto en las salas de clase del mundo entero. Algunos defienden su uso, otros en cambio, prefieren reducirlo (Londoño, 2017).

La directora de política educativa de Educación 2020, Nicole Cisternas, dice que lo ideal con las nuevas tecnologías es integrarlas y no marginarlas. Explica que en realidad la mayoría de los estudiantes son nativos tecnológicos y que por lo tanto los celulares deberían estar más cerca en el día a día y no alejarlos (Coutts, 2018).

Las nuevas generaciones de nativos digitales usan los celulares como instrumento que ellos usan en su vida cotidiana. Asimismo, importantes estudios han comprobado que la tecnología puede mejorar la enseñanza al interior de los colegios, así como las ganas de aprender de los estudiantes (Agenda País, 2018)

Además, en la última versión de los Planes y Programas de estudio en Chile, las Bases Curriculares del año 2012, se plantea que las TIC son un objetivo de aprendizaje transversal a todas las asignaturas, enfatizando que en la asignatura de tecnología se debe destinar el 50% del tiempo y los objetivos para el uso de este tipo de recursos (Martínez, 2018).

El uso de estos dispositivos en la sala de clases es aún a criterio del docente que acceda al uso de estos. Aún no se impone ninguna normativa al respecto por parte del

Ministerio de Educación, pero tampoco hay alguna guía de recomendaciones para su uso académico. Algunas posibles soluciones para darle un uso “positivo” a estos celulares en la sala de clases, es instruir a los docentes en materias tecnológicas acerca de cómo usar aplicaciones académicas y didácticas para el desarrollo de una clase eficiente.

2.2.8 Kahoot!

Es una plataforma de aprendizaje basada en juegos, utilizada como tecnología educativa en escuelas y otras instituciones educativas. Sus juegos de aprendizaje, "*Kahoots*", son pruebas de opción múltiple que permiten la generación de usuarios y se puede acceder a través de un navegador web (Keane, 2017).

Kahoot! puede usarse para revisar el conocimiento de los estudiantes, para una evaluación formativa (Lipp, 2015), o como un descanso de las actividades tradicionales en el aula (Gibson, 2015). *Kahoot!* También incluye pruebas de preguntas y respuestas (Dawn, 2017).

Esta aplicación se engloba dentro del aprendizaje móvil electrónico (*m-Learning*) y de la ludificación (*Gamification*), así como en *Bring your own device*, permitiendo al alumnado aprender por medio del juego, pero fuera de un contexto lúdico. La idea es que el alumno aprenda jugando dentro del aula para que la experiencia de aprendizaje sea más motivadora.

Según una investigación realizada por dos estudiantes de la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología, la latencia de la red para acceder al sitio web influye en gran medida en la calidad de la experiencia de la plataforma, tanto en estudios longitudinales como transversales, con un tamaño de muestra N=21. Se encontró que aproximadamente el 70% del tamaño de la muestra se refiere a *Kahoot!* al tener resultados positivos en todos los niveles de retraso, mientras que un número variable de estudiantes (entre un 10-20%)

informa que la plataforma requiere demasiado tiempo, lo que forma una relación directa con la duración del retraso (Underdal & Sunde, 2014).

2.2.9 ClassDojo

Es la plataforma de gestión del comportamiento de más rápido crecimiento en el mundo, utilizada por maestros, padres y estudiantes (Colao, 2012). El objetivo de esta aplicación es permitir al docente administrar un aula escolar en base a puntuaciones sobre el comportamiento de los estudiantes, ofreciendo una interfaz abierta, muy atractiva y sencilla de usar y que, además, es personalizable a las necesidades de cada clase, contenido y profesor (Espeso, 2016).

2.2.10 Wordreference

Es un diccionario en línea de traducción para los pares de inglés-español y otros idiomas. De acuerdo con Alexa.com, esta página es uno de los 500 sitios web más visitados en todo el mundo (Alexa, 2018). Según West Vancouver Memorial Library, *WordReference* ha sido durante mucho tiempo el santo grial de los diccionarios gratuitos y en línea de idiomas (West Vancouver Memorial Library, 2018).

Este diccionario es usado como aplicación para celulares por muchos estudiantes en etapa escolar y universitaria para buscar significados en inglés-español, sinónimo y antónimos, y definiciones.

2.3 Motivación

Según el diccionario de la Real Academia Española (RAE), motivación es el “Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”. La motivación en sí tiene sus orígenes en la filosofía, comenzando en la antigua Grecia con Sócrates, Platón y Aristóteles quienes atribuían la motivación al alma, dado que ésta era la que dirigía las acciones en el ser humano (Reeve, 2009).

Habitualmente la motivación académica desde el punto de vista de los investigadores es tratada, como las acciones que realizan los docentes para que los alumnos se motiven. Frecuentemente se confunde motivación con el arte de estimular. Sin razonar, que la motivación es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El término motivación, hace alusión al aspecto en virtud del cual el sujeto vivo es una realidad auto dinámica que le diferencia de los seres inertes. Pero, en el marco teórico son cuestiones no resueltas: cómo se produce la motivación, cuáles son las variables determinantes, cómo se puede mejorar desde la práctica docente, etcétera, y constituye una de las problemáticas que dificultan el aprendizaje escolar y el actuar de los docentes. La motivación es un proceso auto energético de la persona que ejerce una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguirlo. La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es su motor (Herrera Soria & Zamora Guevara, 2014).

Ames, define la motivación por aprender, como una actitud que está caracterizada por el involucramiento permanente y a largo plazo comprometiéndose él mismo en mantener esa actitud de por vida (Ames, 1992).

Un motivo es una necesidad o deseo específico que activa al organismo y dirige la conducta hacia una meta. Todos los motivos son desencadenados por algún tipo de estímulo: una condición corporal, como bajos niveles de azúcar en la sangre o deshidratación; una señal en el ambiente, como un letrero de “oferta”; o un sentimiento, como la soledad, la culpa o el enojo. Cuando un estímulo induce una conducta dirigida a una meta, decimos que ha motivado a la persona (Morris, 2005). Para Schunk, la motivación se refiere al proceso de fomentar y sostener conductas orientadas a metas. Esta no se observa directamente, sino que se infiere de los indicios conductuales de la gente: expresiones verbales, esfuerzo invertido y dedicación. La motivación es un concepto explicativo que aumenta el nivel de energía y el nivel de actividad del individuo. Influye en que un individuo se implique en una actividad de forma intensa y activa o a media potencia. O dirige al individuo hacia ciertas metas. La motivación afecta a las elecciones que hacen las personas y a las consecuencias que encuentran reforzantes. O favorece que se inicien determinadas actividades y que la persona persista en ellas. La motivación aumenta la probabilidad de que un individuo empiece algo por propia iniciativa, persista a pesar de las dificultades y reemprenda la tarea después de una interrupción temporal. Los educadores saben que desde hace tiempo que el tiempo en la tarea es un factor importante que afecta al aprendizaje y al rendimiento académico.

Cuanto más tiempo pasan los alumnos enganchados a una actividad de aprendizaje determinada, mejor será su rendimiento académico. O afecta a las estrategias de aprendizaje y a los procesos cognitivos que un individuo despliega en una tarea. El tiempo en una tarea es, en sí mismo, insuficiente para que se produzca un buen aprendizaje, los aprendices deben pensar sobre lo que ven, oyen y hacen. Sin embargo, no todas las formas de motivación tienen los mismos efectos en el aprendizaje y el rendimiento académico.

De hecho, la motivación extrínseca y la intrínseca producen resultados diferentes. (Schunk, 1997).

Una materia nueva puede ser un estímulo neutro para el alumno, que no le provoca una respuesta emocional importante. El profesor, la sala o el ambiente que rodea al alumno, son estímulos incondicionados, que pueden ser agradables o desagradables; si el estudiante asocia la materia nueva con los estímulos, probablemente generará una respuesta de agrado frente a esa materia, si, por el contrario, los asocia con estímulos desagradables, probablemente reaccionará con desagrado.

Para García y Betore, el papel del profesor es fundamental en la formación y cambio del autoconcepto académico y social de los estudiantes. El profesor es la persona más influyente dentro del aula por tanto el alumno valora mucho sus opiniones y el trato que recibe de él. Un niño que sea ridiculizado ante sus compañeros, que reciba continuas críticas del profesor por sus fracasos, cuya autonomía e iniciativa se anula sistemáticamente está recibiendo mensajes negativos para su autoestima. En cambio, un alumno a quien se le escucha, se le respeta y se le anima ante el fracaso está recibiendo mensajes positivos para su autoestima. El mismo autor sostiene que el papel que juegan los iguales también es muy importante, no solo porque favorecen el aprendizaje de destrezas sociales o la autonomía e independencia respecto del adulto, sino porque ofrecen un contexto rico en interacciones en donde el sujeto recibe gran cantidad de información procedente de sus compañeros que servirán de referencia para desarrollar, mantener o modificar su autoconcepto tanto en su dimensión académica como social (García Bacete & Doménech Betoret, 1997).

Entonces, se hace necesario estipular fehacientemente cuales son las motivaciones del alumno. Las que le darán un mejor enfoque a esta problemática planteada, con

respecto a los diferentes desempeños motivacionales en el ámbito académico. Así, ésta puede ser interna (motivación intrínseca) o externa (motivación extrínseca) a la persona.

2.3.1 Motivación Intrínseca

Se refiere a la motivación proporcionada por la actividad en sí misma (Morris, 2005, pág. 332). Para Schunk, La motivación intrínseca se concentra en el control y la competencia. El individuo desarrolla una competencia percibida para dominar las situaciones difíciles (Schunk, 1997). La motivación intrínseca, es aquella que emerge de forma espontánea por tendencias internas y necesidades psicológicas que motivan la conducta sin que haya recompensas extrínsecas (Ormrod, 2005).

La motivación intrínseca es el deseo de entregarse a una actividad por su propio interés. Las actividades intrínsecamente interesantes son fines en sí mismas, en contraste con aquellas cuya motivación es extrínseca, que son medios para algún fin (Schunk, 1997, pág. 335).

A medida que se le incentive al alumno al estudio, se le inculca el orgullo de cumplir con éxito las tareas y esto se convierte en recompensas para mostrar un cambio de conducta y aumentar su rendimiento en la escuela. La motivación intrínseca tiene muchas ventajas sobre la motivación extrínseca. En cualquier tarea, los alumnos motivados de forma intrínseca suelen: o hacer la tarea por iniciativa propia, sin que haya que empujarlos a ella. O implicarse cognitivamente en la tarea. O abordar aspectos más difíciles de la tarea. O aprender la información de forma significativa y no de memoria. O realizar cambios conceptuales como es preciso. O ser creativos durante la ejecución. O persistir a pesar del fracaso. O disfrutar, incluso a veces entusiasmarse, con lo que están haciendo. O buscar oportunidades adicionales para seguir con la tarea. O tener un alto rendimiento (Ormrod, 2005).

Escudero, entiende por motivación intrínseca el recurso de autodeterminación del sujeto que ha de realizar una tarea dada, ya sea a factores el profesor los iguales contenido/tarea percepciones y creencias: - de sí mismo: autoconcepto - de la tarea: metas de aprendizaje destrezas/ habilidades “reales” conocimientos ámbito cognitivo (poder) emociones ámbito afectivo motivacional (querer) vinculados de por sí a la tarea, ya sea a componentes de significación o afectivos (Escudero, 1990).

La motivación intrínseca, se puede definir como aquella que procede del propio sujeto, que está bajo su control y tiene capacidad para auto reforzarse. Se supone que cuando se disfruta ejecutando una tarea se induce una motivación intrínseca positiva. Las emociones positivas que no están directamente relacionadas con el contenido de la tarea también pueden ejercer una influencia positiva en la motivación intrínseca como por ejemplo la satisfacción de realizar con éxito una redacción. En cambio, las emociones negativas pueden repercutir en la motivación intrínseca de dos formas. La primera consiste de las emociones negativas como la ansiedad, la ira, la tristeza, etc., que pueden reducir el disfrute en la tarea. En segundo lugar, puede aparecer una motivación extrínseca negativa opuesta a la positiva que conduce a la no ejecución de la tarea (conducta de evitación) porque está vinculada con experiencias pasadas negativas. Por lo tanto, además de impedir la motivación intrínseca positiva, las emociones negativas también producen motivación intrínseca negativa. Una de las emociones negativas que conlleva a la no ejecución o evitación es el “aburrimiento”. Las emociones negativas producen lo que se conoce como motivación intrínseca negativa y conllevan a no ejecución o evitación de la realización de la tarea. Pueden estar relacionadas no sólo con los resultados, sino también con el contenido de la tarea (Pekrun, 1992).

Un alumno que está intrínsecamente motivado asume la responsabilidad de un trabajo o tarea “por su propio interés, por el gusto que le proporciona, por la satisfacción

que encuentra en realizarlo porque está orientado a un objetivo (en este caso de aprendizaje) bien definido y congruente con sus propias expectativas” (Lepper, 1998).

2.3.2 Motivación Extrínseca

Se define como aquella que procede de fuera y que conduce a la ejecución de la tarea. Todas las clases de emociones relacionadas con resultados se supone que influyen en la motivación extrínseca de tareas. Dentro de estas emociones ligadas a los resultados, distingue las prospectivas de las retrospectivas. Considera que las emociones prospectivas son aquellas que están ligadas de forma inmediata y directa con los resultados de las tareas (notas, calificaciones, alabanzas de los padres, la esperanza, las expectativas de disfrute, la ansiedad, etc.) Así, las expectativas de disfrute anticipatorio producirían motivación extrínseca positiva, es decir, motivación para ejecutar la tarea con la finalidad de obtener resultados positivos. En cambio, la desesperanza puede inducir a un estado de indefensión que conlleva la reducción o total anulación de la motivación extrínseca para no poder alcanzar resultados positivos o lograr evitar los negativos. Se puede suponer que la motivación extrínseca positiva contribuye efectivamente (conjuntamente con la motivación intrínseca positiva) a la motivación total de la tarea (Pekrun, 1992).

Para Reeve, La motivación extrínseca se basa en tres conceptos principales: incentivos, recompensas y castigo, así mismo, determina que los estímulos atractivos como incentivos y recompensas son objetos ambientales que probablemente aumenten la posibilidad de que una conducta se vuelva a dar; mientras que el castigo se considera un estímulo adverso o no atractivo que reduce la posibilidad de que se repita dicha conducta.

Su definición es:

- a) Una recompensa es un objeto ambiental atractivo que se da después de una secuencia de conducta y que aumenta las probabilidades de que esa conducta se vuelva a dar.
- b) Un incentivo es un objeto ambiental que hace que un individuo realice o repela una secuencia de conducta y se provee antes de iniciar alguna conducta.
- c) Un castigo es un objeto ambiental no atractivo que se da después de una secuencia de comportamiento.

Ante una actividad fijada, el motivo que impulsa al individuo a realizar una conducta específica puede variar y ser suprimido por otro motivo más fuerte o que quizás sea “más oportuno” en un momento determinado del desarrollo de la actividad, Reeve especifica que “dicha conducta siempre está amenazada por otros motivos subordinados que en cualquier momento puedan surgir afectando la conducta” por lo que “el motivo más fuerte es el que tendrá la mayor influencia sobre la conducta”, es así, como el desarrollo de una actividad pueda pasar de realizarse por un simple gusto tornándose monótona o aburrida y termine siendo realizada en función de una recompensa externa (dinero, una nota, un premio); o en caso contrario, una actividad que inicialmente se realizaba en búsqueda de una recompensa, termine siendo ejecutada por un interés propio y que reduce las probabilidades de que esa conducta se vuelva a dar (Reeve, 2009).

Un alumno puede estar extrínsecamente motivado en aquello que asume como su responsabilidad, con el propósito de obtener algún reconocimiento o evitar algún castigo o consecuencia negativa, externa a la actividad en sí, por ejemplo, un trabajo o tarea (Lepper, 1998).

Reeve, afirma que el estudio de la motivación extrínseca pasa por los conceptos principales de recompensa, castigo e incentivo. Una “recompensa” es un objeto ambiental

atractivo que se da después de una secuencia de conducta y que aumenta las probabilidades de que esa conducta se vuelva a dar. Entretanto, un “castigo” es un objeto ambiental no atractivo que se da después de una secuencia de comportamiento y que reduce las probabilidades de que esa conducta se vuelva a dar.

Por otro lado, el “incentivo” es un objeto ambiental que hace que un individuo realice o repela una secuencia de conducta. Los incentivos se dan antes de la conducta y producen expectativas de consecuencias atractivas o no atractivas.

Las principales diferencias entre recompensas y castigos por un lado e incentivos por otro son: 1) el momento en que se dan y 2) la función del objeto ambiental. Los premios y los castigos se dan después de la conducta y aumentan o reducen las probabilidades de que vuelva a ocurrir mientras que los incentivos ocurren antes de la conducta y energizan su comienzo. (Reeve, 2009)

Capítulo 3

Metodología de la Investigación

METODOLOGÍA

3.1 Tipo de Investigación

Es una investigación mixta de tipo experimental, ya que, posee tanto datos cualitativos como cuantitativos, y se trabajará con dos muestras durante un tiempo determinado, donde se observarán y analizarán para posteriormente llegar a la conclusión acerca de la incidencia de las aplicaciones móviles como herramientas pedagógicas en la motivación de los estudiantes de segundo año medio.

3.2 Diseño de la Investigación

Se plantea el desarrollo de una investigación cualitativa múltiple, con el método de estudio de casos y un diseño de investigación experimental, considerando esta herramienta óptima para este tipo de investigación. Puesto que mide y registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado (Yin, 1989).

3.3 Instrumento de Investigación

Para esta investigación se han propiciado dos muestras: la muestra 1 (M1) será realizada al segundo medio del colegio Instituto Santa María, San Carlos (particular subvencionado), en donde se intervendrá al nivel 1 de inglés. Mientras que la Muestra 2 (M2) será realizada al segundo año medio “A” del Liceo República de Italia (Municipal), Chillán. Es importante destacar que, según profesores a cargo y visitas previamente realizadas, ambos grupos poseen un bajo nivel motivacional en la asignatura de lengua extranjera, inglés.

Luego de una previa autorización por parte de los establecimientos educacionales, se llevaron a cabo tres principales pasos:

El primer paso a seguir consistió en aplicar una encuesta a M1 y M2 con el fin de averiguar cuántos estudiantes conocían las aplicaciones móviles (*Kahoot!*, *ClassDojo* y *Wordreference*) previo a la investigación.

El segundo paso a seguir se dividió en dos etapas: la etapa 1 se llevó a cabo durante los meses de agosto y septiembre, y se utilizaron recursos tradicionales como, por ejemplo: pizarra, data, notebook, parlantes, presentación en *Power Point* y *Prezi* durante las clases de idioma extranjero inglés.

La segunda etapa se llevó a cabo durante los meses de octubre y noviembre. A las clases de idioma extranjero inglés realizadas con recursos tradicionales se les añadió el uso de aplicaciones móviles como herramientas pedagógicas (*ClassDojo*, *Kahoot!* y *Wordreference*).

Las clases con recursos tradicionales y las clases con recursos de ludificación fueron observadas día a día durante los meses de agosto a noviembre por los autores de esta investigación con el fin de percatarse de algún cambio motivacional en los estudiantes en la clase del idioma extranjero inglés.

Finalmente, se llevó a cabo un tercer y último paso, el cual consistió en aplicar una entrevista a profesores a cargo de la clase de idioma extranjero inglés y a un alumno de M1 y M2 seleccionados al azar.

Con esta investigación se busca comprobar el impacto motivacional en el aprendizaje del idioma inglés a través del uso de aplicaciones móviles en estudiantes de segundos medios en colegios municipales y particulares subvencionados de la comuna de Chillán y San Carlos. Cabe destacar que no existe ninguna garantía de avances lingüísticos.

Se pretende establecer una congruencia entre la motivación extrínseca del alumno con lo curricular, estar a la vanguardia de la sociedad inmersa en este tipo de dispositivos, pero con fines académicos.

Capítulo 4

Resultados y Análisis de la Investigación

4.1 Encuesta Previa a la Investigación

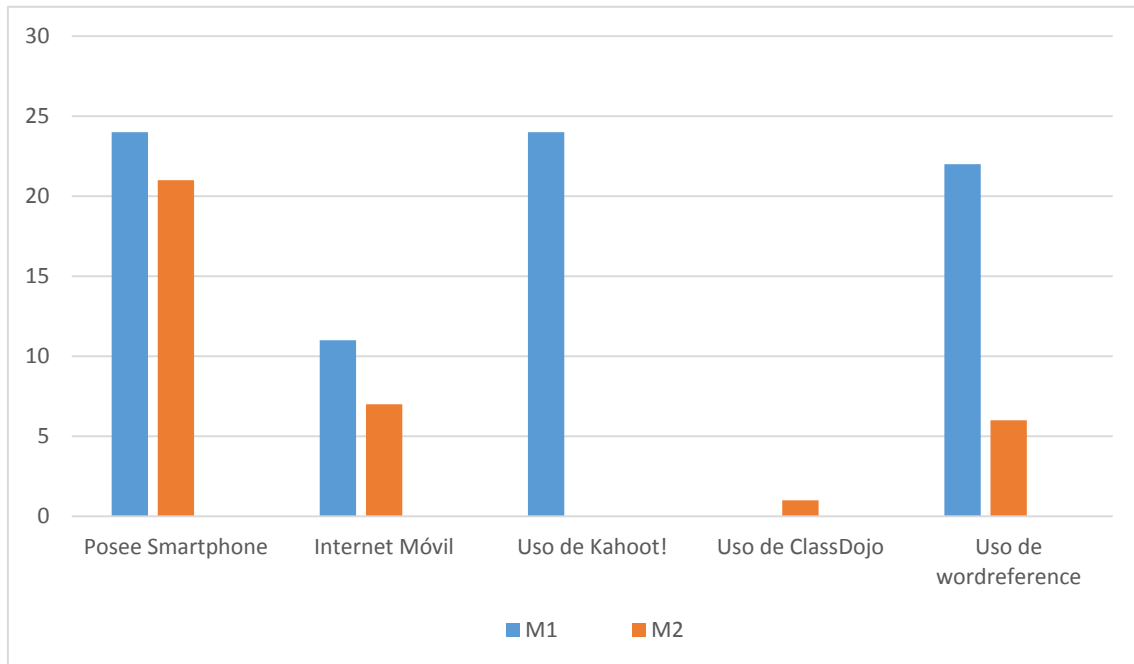
Previo a la investigación, fue realizada una encuesta (Véase Anexo 1) con el fin de conocer datos básicos acerca del uso de dispositivos y aplicaciones móviles entre los estudiantes de segundo año medio.

En primera instancia pudimos recopilar datos acerca de cómo los estudiantes usan sus celulares dentro del aula y su familiarización con algunas aplicaciones móviles en el ámbito pedagógico. Asimismo, se pudo rescatar que en ambos establecimientos no todos los estudiantes poseen acceso a internet móvil, mientras que en el sector municipal no contaban con acceso a internet *WiFi* dentro del establecimiento y no todos sus estudiantes poseen un celular Smartphone.

Por otra parte, el uso pedagógico que se daba a los celulares dentro de la sala de clases era nulo, prohibiendo el uso de estos por completo y no explotándolos de forma provechosa en el ámbito académico.

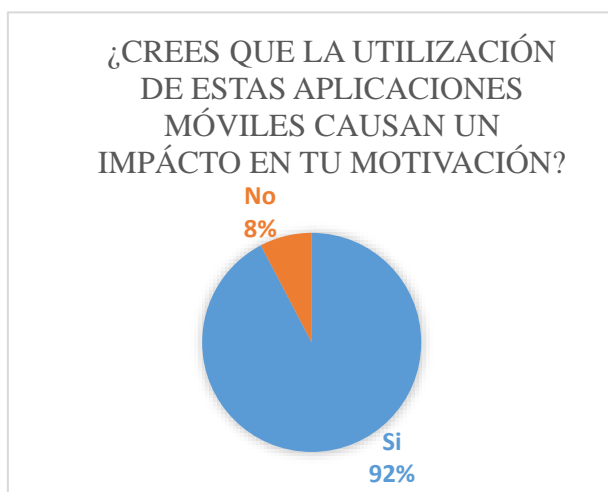
En general, muy poco estudiantes conocían estas aplicaciones (*Kahoot!*, *ClassDojo* y *Wordreference*) antes de llevar a cabo la investigación, pero captó la atención de muchos estudiantes el hecho de que las clases de inglés y su adquisición fuera más entretenido y fructuosa a través del uso de la técnica de gamificación por el uso de estas aplicaciones.

4.1.2 Comparación Resultados Encuesta entre M1 y M2

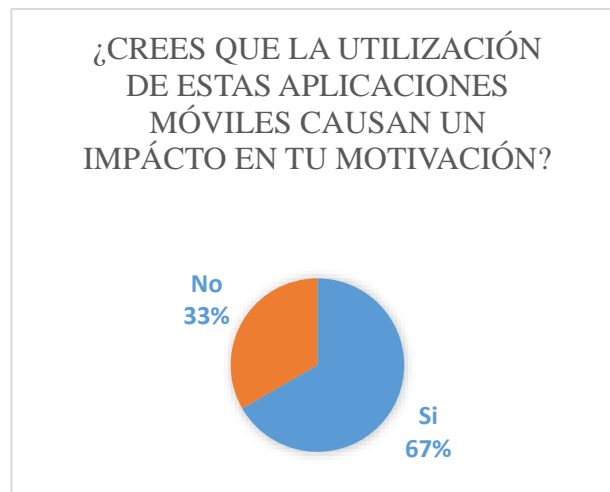


Posterior a la encuesta, se puede inferir que la totalidad de los estudiantes de M1 posee un Smartphone, mientras que algunos estudiantes pertenecientes a M2 no contaban aun con estos dispositivos móviles. Por otra parte, en ambos casos menos de la mitad de los alumnos contaban con acceso a internet móvil. En cuanto a las aplicaciones, se concluye que en M1 ya estaban familiarizados con el uso de *Kahoot!* y *Wordreference*, pero ninguno conocía la aplicación de *ClassDojo*. Mientras que en M2 solo algunos habían experimentado el uso de *Wordreference* y solo un par de estudiantes habían utilizado *ClassDojo*, pero ninguno había usado *Kahoot!*.

M1



M2



Se infiere que en M1 más del 90% de los estudiantes piensa que las aplicaciones móviles causan un impacto motivacional a la hora de adquirir una segunda lengua despojando el miedo a participar en clases e impulsando de esta forma el interés en la adquisición del idioma extranjero inglés.

Por otro lado, se puede colegir que menos del 70% de los estudiantes de M2 cree estas aplicaciones móviles logran un impacto motivacional a la hora de adquirir esta segunda lengua. Mientras que, más de un 30% cree que el uso de estas aplicaciones móviles no incide en la motivación al momento de aprender inglés dentro del aula.

Se puede concluir, que en el sector municipal existe una leve valorización por el uso de aplicaciones móviles dentro de la sala de clases en la adquisición del idioma extranjero inglés. No obstante, en el sector particular subvencionado, existe un mayor interés por parte de los estudiantes a utilizar aplicaciones móviles, ya que, la mayoría de estos ya ha tenido acceso a ellas anteriormente.

4.2 Etapa 1: Observación Clase Metodología Tradicional

En primera instancia, se observaron las clases con la metodología tradicional utilizando recursos como data, pizarra, presentaciones de Power Point, etc. Se pudo concluir que los estudiantes hacían ingreso a la sala de clases desmotivados y se mostraban reacios a participar en las clases del idioma extranjero inglés, se pudo identificar que sólo una cuarta parte del curso se atrevía a participar por miedo al ridículo o poco conocimiento de la lengua en ambos establecimientos educacionales.

4.3 Etapa 2: Observación Clase Metodología Uso de Apps

En esta etapa, cuando ya se implementó el uso de aplicaciones móviles dándole un uso académico, se pudo observar que los estudiantes mostraban un mayor interés y un incremento en la motivación por participar en las clases del idioma extranjero inglés. Al momento de ingresar al aula, los estudiantes realizaban preguntas acerca del uso de estas aplicaciones móviles durante la clase del día. La gran mayoría de los estudiantes les daba curiosidad usar estas aplicaciones y cómo éstas ayudaban a la actividad realizada en clases.

También, se percibió que, al usar estas aplicaciones móviles, las clases eran más lúdicas y entretenidas empleando ejercicios con el método de gamificación (a través de juegos) exaltando el proceso educativo dentro de la sala de clases con mayor participación de los estudiantes e incremento motivacional por la competencia entre sus pares para ganar de forma pedagógica los juegos realizados en clases mediante estas herramientas. Además, se percataron que, al usar estas aplicaciones, la búsqueda de información era mucho más rápida, de esta forma, la hora de clases se tornaba mucho más productiva.

4.4 Entrevistas

Se aplicaron entrevistas de forma anónima a docentes y alumnos con el fin de averiguar si estas aplicaciones móviles se les podría dar un uso pedagógico al momento de impartir una clase de inglés y cómo éstas impactarían en la motivación de los estudiantes y en la permisión de los docentes al usarlas en clases.

4.4.1 Entrevista Docente

Posteriormente a la entrevista realizada a un docente (véase Anexo 2), se infiere que el uso de aplicaciones móviles podría generar un impacto motivacional a la hora de enseñar una segunda lengua, pero debe existir un equilibrio con otras actividades motivacionales tradicionales, ya que, el abuso del uso de celulares puede generar distracción en los estudiantes.

4.4.2 Entrevista Estudiante

Posteriormente a la entrevista realizada a un estudiante (véase Anexo 3), se colige que la innovación capta la atención de los alumnos, ya que, estos como nativos digitales, sienten una fuerte atracción por el uso de Smartphones y aplicaciones móviles. Pero, aun así, son conscientes de que necesitan reglas dentro del aula para controlar el uso de estos, porque se ven tentados a ingresar a redes sociales y/o juegos online.

Conclusiones

De las observaciones y testimonios a través de las entrevistas presentadas anteriormente se puede concluir que en ambas muestras (M1 y M2) los estudiantes sí tienen un interés de usar aplicaciones móviles con un uso pedagógico y están a favor de una clase más lúdica a través de la gamificación por el uso de celulares.

Podemos inferir, por otro lado, que los docentes aún están reacios con la permisión de estos dispositivos móviles dentro de la sala de clases, lo que en primera instancia se esperaba, pero aun así se vieron interesados con el uso de estas aplicaciones móviles, ya que, los estudiantes mostraban un incremento de interés y motivación por participar en las clases de idioma extranjero inglés, pero insisten en que debe existir un equilibrio entre el uso de aplicaciones móviles y otras actividades motivacionales tradicionales a la hora de enseñar.

Por otro lado, los estudiantes descubrieron que el celular no solamente es para ocio, sino que tiene un sinnúmero de herramientas que favorecen los conocimientos y aprendizajes de las personas. Lo que causa un gran impacto en su motivación a la hora de aprender una segunda lengua, ya que, como nativos digitales sienten una fuerte atracción por la innovación a la hora de aprender. Finalmente, la clave está en darle un uso correcto a estos dispositivos en el contexto pedagógico y aprovechar cada una de sus herramientas, pero hay consciencia por parte de ellos que debe existir un control para evitar la tentación del uso de redes sociales y otro tipo de aplicaciones no académicas.

Los alumnos necesitan utilizar los diversos medios tecnológicos para formar su futuro profesional. Esta situación provoca impulsar nuevas y variadas maneras de ejercer la docencia, saber aprovechar las nuevas tecnologías de información y comunicación, que la mayoría de los estudiantes ya mantiene un dominio sobre ellas (Bautista, Martínez, & Hiracheta, 2014).

Además, cabe recalcar, que las clases con el uso de estas aplicaciones móviles tienen un mayor impacto motivacional en los estudiantes al momento de realizar una actividad en la clase de inglés. Ya que, como se pudieron observar en varios casos mediante el proceso de esta investigación, los alumnos mostraban muy poco interés en una clase tradicional de inglés en comparación con una clase con recursos tecnológicos que abordan más el uso de aplicaciones móviles y así hacerlos más participativos de esta, recurriendo a la participación de manera más homogénea entre sus pares y el docente.

En conclusión, hoy en día, nuestros estudiantes son nativos digitales, lo que nos obliga como profesionales de la docencia a seguir perfeccionándonos en esta área, ya que, tenemos acceso a una herramienta que se le pueden dar múltiples usos de manera beneficiosa que potencien la adquisición de información de una forma lúdica, innovadora y llamativa para nuestros alumnos, de igual forma debemos educar a nuestros estudiantes, para así, lograr el correcto uso de celulares y aplicaciones móviles dentro del aula.

Bibliografía

- Agencia de calidad de la educación. (2015). *Informe de resultados PISA*. Obtenido de http://archivos.agenciaeducacion.cl/INFORME_DE_RESULTADOS_PISA_2015.pdf
- Agencia de la Calidad de la Educación. (2015). *Síntesis resultados de aprendizajes*. Obtenido de http://archivos.agenciaeducacion.cl/resultados-2014/Sintesis_Resultados_IIMM_2014.pdf
- Agenda País. (2018). *¿Prohibir o incluir los celulares en la sala de clases? El debate continúa*. Obtenido de <https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/2018/06/27/prohibir-o-incluir-los-celulares-en-la-sala-de-clases-el-debate-continua/>
- Alexa. (2018). *The Top 500 Sites on the Web*. Obtenido de <https://www.alexa.com/topsites>
- Ames, C. (1992). Classrooms: Goals, Structures, and Student Motivation. *APA CENTENNIAL FEATURE*, (pp. 261-268) Illinois, Estados Unidos: American Psychological Association, Inc.
- Araya, J., Azócar, C., & Azócar, C. (2013). *7 fenómenos sobre educación y desigualdad en Chile*. Obtenido de <http://educacion2020.cl/sites/default/files/desigualdad-y-educacion-informe-cies-u-de-chile.pdf>
- Bautista, M., Martínez, A., & Hiracheta, R. (2014). *El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico*. Nuevo León: Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

- Bejarano, J. (2015). *Calidad Educativa Centralizada o Descentralizada*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-89322015000200001
- Burbules, N. (1 de Junio de 2011). *Innovaciones Tecnológicas Relacionadas con la Educación*. (IIPE-Unesco, Entrevistador) Buenos Aires. Obtenido de <https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/multimedia/entrevista-nicholas-burbules>
- CCSU. (2016). *World's Most Literate Nations Ranked*. Obtenido de <https://webcapp.ccsu.edu/?news=1767&data>
- Conycit. (2006). *TICs para educación en Chile Resultados del Programa TIC EDU de Fondef*. Santiago: Fondef.
- Coutts, M. V. (08 de 02 de 2018). *Celulares en la sala de clases: ¿prohibir o integrar? El Definido*. Obtenido de <https://www.eldefinido.cl/actualidad/mundo/9642/Celulares-en-la-sala-de-clases-prohibir-o-integrar/>
- Dawn, S. (2017). *Allen County Public Library*. Obtenido de <http://www.acpl.lib.in.us/home/explore/teens/notes-from-the-underground/teens/2017/05/22/kahoot-trivia>
- Deterding, S. (2011). *Gamification: Toward a Definition*. Vancouver: ACM.
- Escudero, J. (1990). *Hacia un modelo causal de rendimiento académico*. En M. Alvaro Page, *Componentes motivacionales de la enseñanza para un aprendizaje adulto* (pp. 22-23). Madrid: Centro de Educacion y Ciencia.
- Fundación Imagen de Chile. (2009). *Breve descripción del Sistema Educativo Chileno*. *This is Chile*. Obtenido de <https://www.thisischile.cl/breve-descripcion-del-sistema-educacional-chileno/>

- García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). *Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10234/158952>
- Gárriz, J. (2015). *Mobile Learning: Nuevas Realidades en el Aula*. Barcelona: España.
- Gebera, O. T. (2013). Perspectiva de la Convergencia Pedagógica y Tecnológica en la Modalidad Blended Learning. *RED, Revista de Educación a Distancia*, 1-5.
- Gestion.org. (2016). *Qué es Social Learning*. (PROMONET COMUNICACIONES S.L.) Obtenido de <https://www.gestion.org/que-es-social-learning/>
- Gibson, S. (14 de Junio de 2015). *Tomorrow's Learners*. Obtenido de Tomorrow's Learners Web site: <http://tomorrowlearners.com/why-kahoot-is-one-of-my-favourite-classroom-tools/>
- Graham, C. R. (2005). *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Herrera Soria, J., & Zamora Guevara, N. (2014). ¿Sabemos Realmente qué es la Motivación? Mayarí, Holguín, Cuba. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812014000100017&lng=es&tlng=es
- Keane, J. (6 de Marzo de 2017). *Tech.eu: European technology news, data and market intelligence*. Obtenido de Tech.eu Web site: <http://tech.eu/brief/kahoot-1-billion-players/>
- Leal, J. (2011). *¿Qué es la formación e-Learning?* Bogotá: Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
- Lepper, M. (1998). motivational considerations in the study of instruction. Cognition and Instruction. *Handbook of Cultural Health Psychology*, 289-309.


- Lipp, G. (2 de Julio de 2015). *Duke: Learning Innovation*. Obtenido de Duke: Learning Innovation Web site: <https://learninginnovation.duke.edu/blog/2015/07/kahoot-as-formative-assessment/>
- Londoño, C. (10 de 10 de 2017). *Elige Educar*. Obtenido de Elige Educar: <http://www.eligeeducar.cl/3-tips-gestionar-buen-uso-celulares-la-sala-clase>
- Martínez, V. (2018). *Uso de celulares en la sala de clases, la negación a un fenómeno propio de la actualidad*. Santiago: Universidad Católica Silvia Henríquez.
- MINEDUC. (2009). *Ley 20.370: Ley General de Educación*. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. Obtenido de <https://www.leychile.cl/Navegar?idNorma=1006043&idParte=>
- MINEDUC. (2017). *¿Hacia dónde Avanza el Sistema Educativo en Chile?* Obtenido de <https://centroestudios.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/100/2017/06/EVIDENCIAS-37-System-Review.pdf>
- Morris, C. G. (2005). *Psicología Charles G. Morris y Albert A. Maisto*. Juárez: Pearson Educación.
- OCDE. (2015). *Education at a glance*. Obtenido de http://www.oecd.org/centrodemexico/medios/EAG2015_CN_CHL_ESP.pdf
- OCDE. (2015). *OCDE360 Chile*. Obtenido de http://www.oecd360.org/chile?utm_source=oecdorg&utm_medium=focusbox&utm_campaign=oecd360launch
- OCDE. (2017). *Evaluaciones de Políticas Nacionales de Educación*. Obtenido de Educación en Chile: http://archivos.agenciaeducacion.cl/Educacion_en_Chile_OCDE_Nov2017.pdf
- OEI. (1993). *Informe OEI-Ministerio 1993*. Obtenido de Estructura del sistema educacional: <file:///C:/Users/Pc%207%20Sala%203/Downloads/CHIL04.PDF>

- Ormrod, J. E. (2005). *Aprendizaje Humano* (4ta edición). Madrid: PEARSON PRENTICE HALL.
- Pekrun, R. (1992). The impact of emotions on learning and achievement: Towards a theory of cognitive/motivational mediators. *R.E.M.E* , 359-376.
- Ramírez, N., & Vergara, B. (2016). Celulares en las salas de clases: Profesores cuentan cómo manejan el uso de estos aparatos. Obtenido de <https://www.emol.com/noticias/Nacional/2016/09/15/822086/Celulares-en-las-salas-de-clases-Profesores-cuentan-como-manejan-el-uso-de-estos-aparatos.html>
- Reeve, J. (2009). *Motivation and Emotion. Understanding Motivation and Emotion*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118110015.pdf>
- Salazar, P. (2015). *No hay sistema en el mundo que haya mejorado con las políticas educativas que hoy tiene Chile*. Obtenido de <https://www.latercera.com/noticia/academico-de-harvard-no-hay-sistema-en-el-mundo-que-haya-mejorado-con-las-politicas-educativas-que-hoy-tiene-chile/>
- Sánchez, D. (10 de Agosto de 2017). *Vértice*. Obtenido de Vértice: <http://www.vertice.org/blog/sabes-aprendizaje-movil-mobile-learning/>
- Schunk, D. (1997). *Teorías del aprendizaje*. Juárez, México: Prentice-Hall, Inc. A Simon & Schuster Company.
- Tourón, J. (2015). Prólogo. En J. Gárriz, *Mobile Learning: Nuevas Realidades en el Aula* (p. 2). Barcelona: Editorial Océano S.L.U.
- TVN. (04 de 04 de 2018). *La importancia de saber inglés para el desarrollo de Chile*. Obtenido de <https://www.24horas.cl/tendencias/espectaculosycultura/la-importancia-de-saber-ingles-para-el-desarrollo-de-chile-2680337>

- Underdal, A. G., & Sunde, M. T. (2014). Investigating QoE in a Cloud-Based. *A Real-Life Longitudinal and Cross-Sectional*. Trondheim, Noruega: Institutt for telematikk. Obtenido de https://brage.bibsys.no/xmlui/bitstream/handle/11250/262998/744068_FULLTEXT01.pdf?sequence=2
- UNESCO. (2013). *El Futuro del Aprendizaje Móvil*. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNESCO. (2018). *Las TIC en la Educación*. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Vecino, I. (2017). *Gamificación o ludificación, ¿qué es y qué ventajas aporta a mi empresa?* Obtenido de <https://revistapymes.es/gamificacion-ludificacion-ventajas-aporta-empresa/>
- West Vancouver Memorial Library. (2018). *West Vancouver Memorial Library Foundation*. Obtenido de West Vancouver Memorial Library Foundation Website by Affinity Bridge: <https://westvanlibrary.ca/wordreference-1>
- Yanez, P. (2017). *E-learning, M-learning y B-learning*. Lima: Icalia.
- Zhao, X., Wan, X., & Okamoto, T. (2010). Adaptive Content Delivery in Ubiquitous Learning Environment. *The 6th IEEE International Conference on Wireless, Mobile, and Ubiquitous Technologies in Education* (pp. 21-22). Kaohsiung, Taiwan: IEEE.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly Media.

ANEXOS

Anexo 1

 **Impacto Motivacional de Aplicaciones Móviles en los estudiantes.**

ENCUESTA

Curso: _____ 

Edad: _____ 

Sexo: M F 

A continuación, queremos realizarte unas preguntas en torno al uso de tecnologías, principalmente de dispositivos móviles, en tu establecimiento educacional y cómo estas se aplican en la sala de clases junto a tus profesores. Además, dejar claro que ninguna respuesta es correcta o incorrecta, todas las preguntas que te haremos en esta encuesta serán totalmente confidencial.

I. Marca con o las alternativas con las que estés de acuerdo.

¿Cuentas con un teléfono celular inteligente o "Smartphone"?
<input type="checkbox"/> Si
<input type="checkbox"/> No
¿Dispones de conexión a internet en tu teléfono móvil?
<input type="checkbox"/> Si
<input type="checkbox"/> No
¿Dispones de acceso a internet en tu colegio?
<input type="checkbox"/> Si
<input type="checkbox"/> No
¿Utilizas el celular para realizar las tareas del colegio?
<input type="checkbox"/> Si
<input type="checkbox"/> No
¿Utilizas frecuentemente tu celular en clases?
<input type="checkbox"/> Si
<input type="checkbox"/> No
Si tu respuesta es afirmativa ¿Para qué lo usas?
<input type="checkbox"/> Redes Sociales
<input type="checkbox"/> Buscar información referente a la clase

<input type="checkbox"/> Escuchar música
<input type="checkbox"/> Jugar video juegos online
¿Has tenido problemas alguna vez por utilizar el celular en clases?
<input type="checkbox"/> Siempre
<input type="checkbox"/> Frecuentemente
<input type="checkbox"/> A veces
<input type="checkbox"/> Nunca
¿Cuántos profesores te han hecho utilizar, al menos una vez, el celular para trabajos escolares?
<input type="checkbox"/> La mayoría de los profesores
<input type="checkbox"/> 2 o 3 profesores
<input type="checkbox"/> 1 profesor
<input type="checkbox"/> Ningún profesor
¿Alguna vez te ha ayudado el uso de tu celular en clases?
<input type="checkbox"/> Si
<input type="checkbox"/> No
¿Crees que el celular es una herramienta que ayuda en la educación?
<input type="checkbox"/> Si
<input type="checkbox"/> No
¿Cómo crees que debería utilizarse el celular en la sala de clases para que potencie el aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Con aplicaciones educativas, que tengan diccionarios, libros, artículos y juegos.
<input type="checkbox"/> Usando internet para investigar o sacar información más rápido.
<input type="checkbox"/> Abrir el material de la clase (PPT o artículos sobre los que se va a hablar) desde el celular.
¿Has utilizado alguna vez Kahoot! en la sala de clases?
<input type="checkbox"/> Si
<input type="checkbox"/> No
¿Has utilizado alguna vez Class Dojo en la sala de clases?
<input type="checkbox"/> Si
<input type="checkbox"/> No
¿Has utilizado alguna vez un diccionario digital como Wordreference?
<input type="checkbox"/> Si
<input type="checkbox"/> No

¿Con qué frecuencia utilizas Kahoot! en la sala de clases?
<input type="checkbox"/> Siempre
<input type="checkbox"/> Frecuentemente
<input type="checkbox"/> A veces
<input type="checkbox"/> Nunca
¿Con qué frecuencia utilizas Class Dojo en la sala de clases?
<input type="checkbox"/> Siempre
<input type="checkbox"/> Frecuentemente
<input type="checkbox"/> A veces
<input type="checkbox"/> Nunca
¿Con qué frecuencia utilizas diccionarios digitales como Wordreference en la sala de clases?
<input type="checkbox"/> Siempre
<input type="checkbox"/> Frecuentemente
<input type="checkbox"/> A veces
<input type="checkbox"/> Nunca
¿Crees que la utilización de estas aplicaciones móviles causan un impacto en tu motivación?
<input type="checkbox"/> Si
<input type="checkbox"/> No

Firma del estudiante

Anexo 2

Entrevista Docente

¿Qué opina sobre el uso del celular en clases?

Creo que el uso excesivo del celular es lo que está mal, debería haber una supervisión y compromiso por parte de los apoderados con el celular.

¿Conoce alguna aplicación móvil Pedagógica que apoye el interés de los estudiantes en la sala de clases? ¿Cuál(es)?

No, no conozco ninguna.

¿Ha utilizado alguna aplicación móvil como herramienta pedagógica en su clase? ¿Cuál(es)?

Solamente el traductor cuando es necesario, como Wordreference o el traductor de google y siempre con supervisión mía.

¿Cree que el uso de aplicaciones móviles como herramientas pedagógicas influyen en la motivación de los estudiantes a la hora de aprender inglés?

Yo creo que sí podría usarse como motivación pero que el profesor no abuse del celular, hay muchas otras maneras de poder motivar a tus estudiantes. Tiene que haber siempre un equilibrio a la hora de enseñar.

Anexo 3

Entrevista Estudiante

¿Qué es lo que más te gusta de las clases de inglés de tu colegio?

Lo que más me gusta de la clase de inglés, que no es mucho, me gusta como la profe que tenemos porque siempre como que intenta innovar. Al principio como que no quería ir a ellas (clases), pero después se te hace como súper rápido porque las clases de la profe son entretenidas. O sea, creo que el inglés es entretenido dependiendo del profe. Y en mi colegio tenemos buenos profes de inglés, o por lo menos la que me tocó a mí.

¿Qué es lo que menos te gusta de las clases de inglés en tu colegio?

Lo que menos me gusta de las clases de inglés es llegar a la clase porque encuentro que es una clase aburrida y tediosa porque encuentro que no soy bueno en el inglés, pero luego como le dije antes, se me hace súper rápida la clase. Pero el proceso antes de llegar a clase se me hace tedioso, es como “¡rayos! me toca inglés”.

¿Qué opinas sobre el uso de celular en clases?

Dependiendo el uso del celular porque se puede usar por el uso pedagógico, pero creo que es complicado hacerlo así porque los estudiantes muchas veces no están dispuestos a utilizar de buena manera el celular generalmente se van a las redes sociales o empiezan a jugar.

¿Crees que el uso de aplicaciones móviles como herramientas pedagógicas influye en la motivación de los estudiantes a la hora de aprender inglés?

Sí creo que el uso de aplicaciones móviles como herramientas pedagógicas sirven porque es algo que en la sociedad se está viviendo cada vez más, puesto que, en los trabajos y en todo eso se está viendo mucho más el tema de la tecnología porque

también es más rápido trabajar con ella, pero también hay que saber usarlas por eso es bueno que te enseñen como una base para hacerlo.

*¿Crees que una clase de inglés es más entretenida/lúdica utilizando estas aplicaciones móviles: *ClassDojo*, *Kahoot!* y *Wordreference*? ¿Por qué?*

Sí creo, porque te ayuda a hacerlo más rápido, te facilitan el aprendizaje y, además, que uno va aprendiendo más con las aplicaciones porque te enseñan, por ejemplo, vocabulario y hace el aprendizaje más interesante.