

Universidad Autónoma del Carmen

Dependencia Académica de Educación y Humanidades



El uso de la tecnología en la enseñanza del idioma inglés para educación básica.

T E S I S

Que se presenta para obtener el título de licenciado en educación

P R E S E N T A N

JOSSELYN GUADALUPE PÉREZ SÁNCHEZ

JOSÉ ADOMAITIS GARCIA VALLADARES

DIRECTOR

Dra. Heidi Angélica Salinas Padilla

Cd. Del Carmen, Campeche, México, Septiembre de 2019



Ciudad del Carmen, Campeche, 23 de agosto de 2019
Asunto: Impresión de Tesis

Josselyn Guadalupe Pérez Sánchez
José Adomaitis García Valladares
Aspirantes al grado de Licenciatura en Educación
P R E S E N T E

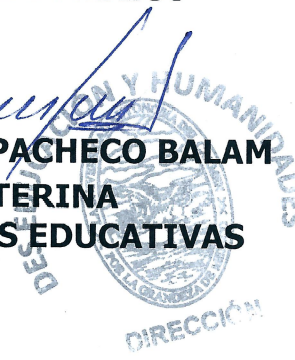
El comité revisor integrado por los doctores Salvado Baustista Maldonado, Juan José Díaz Perera y la Mtra. Yazmin del Carmen Pérez Nares, han terminado la revisión de la propuesta de tesis titulada **"El uso de la tecnología en la enseñanza del idioma inglés para educación básica"**, por lo que han decidido aprobar la tesis que ustedes presentan dado que cubre con los criterios establecidos. Les informamos también que se autoriza la impresión del documento con el objetivo de que continúe con sus trámites para obtener el grado de la Licenciatura en Educación.

Sin más por el momento les envió un saludo.

ATENTAMENTE

"POR LA GRANDEZA DE MÉXICO"


MTRA. GINA DEL PILAR PACHECO BALAM
DIRECTORA INTERINA
FACULTAD DE CIENCIAS EDUCATIVAS



Licenciatura en Educación

Licenciatura en Lengua Inglesa

Programas evaluados en nivel 1 de CIEES y reacreditados por COPAES

Licenciatura en Comunicación Gestión Cultural

Maestría en Innovación y Prácticas Educativas en el PNPC del CONACyT

❖ Dedicatoria y/o Agradecimientos

Queremos expresar un profundo agradecimiento a todas las personas que de una u otra manera contribuyeron en el desarrollo y culminación de este trabajo de investigación. A la Universidad Autónoma del Carmen por el apoyo académico que nos brindó al permitirnos hacer una movilidad académica y verano de investigación científica; la cual dieron aportes a nuestro trayecto académico. A la Dra. *Heidi Angélica Salinas Padilla*, Por toda su paciencia y apoyo incondicional que nos ha brindado.

Un especial gracias a nuestros queridos profesores, ya que sin ellos no estuviéramos brindando los mejores aprendizajes que obtuvimos de ellos y ser para nosotros los mejores guías para nuestro triunfo.

A nuestros familiares infinitas gracias, porque siempre confiaron en nosotros y en lo que podíamos lograr, pero sobre todo a las personas que ya no se encuentran con nosotros pero que sabemos que desde donde están celebrando nuestro logro.

DEDICATORIA

Josselyn Guadalupe Pérez Sánchez:

A Dios, por su infinito amor, el ser que guía nuestros caminos y que nos ha dado la fortaleza y sabiduría necesaria para llegar a culminar este trabajo.

A mis padres, Verónica Sánchez Mayo y Omar Pérez Lara, porque para mí siempre serán parte importante en mis triunfos. A mis hermanos, Itzel y Omar, porque siempre han sido mi motivación para nunca dejarme vencer. A mi novio Gonzalo, por su amor, apoyo y comprensión cuando sentía que ya no podía continuar en la lucha del proyecto.

Al amor de mi vida, (**mamiduvis**) porque sin tu amor este sueño no hubiera comenzado, ya que siempre confiaste en mí y te sentías orgullosa por todo lo que iba logrando, porque cuando nos separamos fue para llegar hacer la mujer que ahora soy, te amo, un abrazo hasta el cielo.

A mis tíos, ya que cada uno de ustedes me apoyaron en las diferentes etapas de mi formación académica. A mis primas, por darme su amor incondicional y siempre alentarme cuando decaía en partes del camino.

Les dedico este trabajo con todo mi amor.

José Adomaitis García Valladares:

Esta investigación está dedica al creador de la vida, al universo que me ilumina cada día y a cada persona que forma parte de este proyecto.

A mí por permitirme emprender este viaje, por la fortaleza que demostré cuando pensé caer en las adversas circunstancias, por levantarme y demostrar cada día que puedo ser mejor de lo que el espejo me exige , por ser yo , por amarme , por serle fiel a mis convicciones.

A mi abuelo, mis abuelas, mis padres y mis hermanos quienes son parte importante en la creación y formación que me hace ser lo que hasta hoy en día soy.

A mis profesores, quienes siempre tuvieron paciencia, comprensión y respeto hacia mi persona y juntos con esfuerzo logramos este pequeño avance de vida.

A mis familiares cercanos y amigos quienes sin dudarlo estuvieron firmes junto a mí en los momentos que más necesitaba una palabra de aliento.

Pero sobre todo va dedicada a quienes con amor, esfuerzo, paciencia, benignidad y justicia, buscan hacer de este mundo un lugar mejor a pesar de la adversidad, a pesar de los malos corazones y las mentes viles, siempre la verdad y la bondad triunfarán con resiliencia.

Índice general

Introducción	10
Capítulo I. Antecedentes	13
1.1 La enseñanza del inglés, desde temprana edad, por medio de la tecnología.	13
1.2 El inglés, como segunda lengua y el uso de las tics en su enseñanza.	18
1.3 Antecedentes nacionales.....	19
1.4 Antecedentes internacionales.	21
1.5. Preguntas de investigación	23
1.6. Objetivo general.	23
1.7. Objetivo específico.....	23
1.8. Delimitación.....	24
1.9. De la muestra.....	24
1.10. Geográfica	24
1.11. Alcances.	24
1.12. Justificación.....	25
1.13. Variables de investigación.....	26
1.14. Definición conceptual de la app Duolingo:.....	26
1.15. Definición conceptual de la memorización del vocabulario en inglés	27
1.16. Definición Operacional	27
Capitulo II.- Marco teórico o referencial	28
2.1. Enfoque teórico	28
2.2. Mobile learning	29
2.3. ¿Qué es un smartphone?	31
2.4. ¿Qué es una tableta?	31
2.5. ¿Qué es una App?.....	32
2.6. Fundamentos Teóricos de la integración de TIC´s en educación.	35
2.7. Aportaciones de otras investigaciones	41
2.8. El inglés como una segunda lengua de aprendizaje.	42
2.9. Llegada de las Tics a la enseñanza y aprendizaje de los idiomas.....	43
2.11. Propuesta de Estrategia Didáctica.....	46
2.12. Descripción de la APP Duolingo	46
2.13. Planeación de clases para la exploración e investigación de la App	54
Capitulo III.-Metodología de la investigación o materiales y métodos.	58

3.1. Enfoque y diseño de la investigación	58
3.3. Población y muestra.	59
3.4. Instrumentos	59
3.5. Procedimiento para la aplicación del instrumento	64
4.1. Procedimiento de análisis de datos	66
4.2. Resultados obtenidos	67
Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones	81
5.1. Recomendaciones	84
Referencias.....	88
Anexo.....	96

Índice de figuras

Figura 1. Recompensas que otorga la app Duolingo.....	48
Figura 2. Niveles del idioma que maneja la app Duolingo	49
Figura 3. Primer ejercicio de la unidad 1 de la app Duolingo.....	50
Figura 4. Ejercicio de pronunciación.....	51

Índice de tablas

Tabla 1	54
<i>Planeación general</i>	54
Tabla 2. Temas e indicadores.	60
Tabla 3. Descripción del Quiz.	61
Tabla 4.	79
<i>Comparativo de la media, moda y mediana del Quiz 1 y 2 de la calificación de la Escuela Pública.</i>	79
Tabla 5.	80
<i>Comparativo de la media, moda y mediana del Quiz 1 y 2 de la calificación de la Escuela Privada.</i>	80

Índice de gráficas.

Gráfica 1. Comparación de resultados de los ítems de la dimensión pronombres personales en el pre-test.	67
Gráfica 2. Comparación de resultados de los ítems dimensión saludos pre-test de la Escuela Pública y Privada.	68
Gráfica 3. Comparación de resultados de los ítems de viajes PRE de la Escuela Pública y Privada.	69
Gráfica 4. Comparación de resultados de los ítems de familia PRE de la Escuela Pública y Privada.	70
Gráfica 5. Comparación de resultados de los ítems de pronombres personales y viajes PRE de la Escuela Pública y Privada.	71
Gráfica 6. Comparación de resultados de los ítems de saludos y viajes PRE de la Escuela Pública y Privada.	72
Gráfica 7. Comparación de resultados de los ítems de pronombres personales POST de la Escuela Pública y Privada.	73
Gráfica 8. Comparación de resultados de los ítems de saludos pos-test de la Escuela Pública y Privada.	74
Gráfica 9. Comparación de resultados de los ítems de viajes POST de la Escuela Pública y Privada.	75
Gráfica 10. Comparación de resultados de los ítems de familia POST de la Escuela Pública y Privada.	76
Gráfica 11. Comparación de resultados de los ítems de pronombres personales y viajes POST de la Escuela Pública y Privada.	77
Gráfica 12. Comparación de resultados de los ítems de saludos y viajes POST de la Escuela Pública y Privada.	78

Resumen

En la siguiente investigación se expone la experiencia obtenida de una intervención educativa con apoyo de las tecnologías haciendo uso de la app Duolingo como herramienta para favorecer el aprendizaje del idioma inglés. Ésta intervención fue desarrollada en dos instituciones de educación básica, una de carácter pública y otra de carácter privado. La población con la que se trabajó fueron estudiantes de primer grado de primaria en la Escuela pública Benito Juárez García zona escolar 023 y el Instituto Gardner zona 040, en el municipio de Ciudad del Carmen Campeche.

Esta investigación tuvo como propósito saber que impacto tendría la aplicación de una app didáctica en el aprendizaje del idioma inglés en niños de primer grado de primaria en una escuela privada y otra pública, haciendo una comparación de los resultados obtenidos en cada una de ellas mediante un pre y post test.

De igual forma se busca dar a conocer la importancia que tienen las nuevas tecnologías para las nuevas prácticas educativas en la enseñanza, sobre todo para la adquisición de un nuevo idioma, haciendo de un aprendizaje fácil y divertido en alumnos pequeños.

El diseño de la investigación es de tipo cuantitativo con enfoque exploratorio, el proyecto de investigación se delimita con una población de 15 sujetos que se encuentran en el nivel medio – bajo socioeconómico y con 15 sujetos en el nivel socioeconómico medio –alto. Se trabajó con el grupo de primer grado de cada institución que se encuentran entre los 5 y 6 años de edad.

Finalmente el presente documento se encuentra organizado en 5 capítulos, en el capítulo 1 se plantea la problemática que nos acerca al objeto de estudio; en el capítulo 2 se aborda el marco teórico-contextual en el que se desarrolló la investigación; el capítulo 3 describe el diseño del estudio contemplando desde el instrumento para la recolección de la información, así como la muestra; el capítulo 4 expresa los resultados obtenidos y siendo el capítulo 5 en que plantea las conclusiones y recomendaciones generadas en relación al fenómeno estudiado.

Introducción

La inclusión de la tecnología en el aula, es un tema que de forma frecuente se ha venido escuchando dentro del ámbito educativo a razón de los cambios que están planteados en el marco de la reforma. En la actualidad la enseñanza del idioma inglés en cualquier parte del mundo, es vista como una necesidad y una urgencia, hoy en día se ha vuelto básico para la comunicación personal ya sea de forma educativa, laboral o comercial.

En concordancia con lo anterior y gracias a los avances tecnológicos con los que se cuentan hoy en día se han generado distintas formas del aprendizaje del idioma inglés. La escuela es la forma más básica y original en métodos de aprendizajes del inglés y otros idiomas, tal y como plantea Euro Innova:

...la importancia del inglés en la actualidad está siendo que deje de considerarse como una alternativa y complemento a la formación, y pase hacer una exigencia formativa. Actualmente el inglés es el idioma más utilizado como primera o segunda lengua (Euro Innova, 2018).

Desde temprana edad a los niños se les enseña este idioma, ya que el actual Modelo Educativo que rige en nuestro país (Modelo 2012) específicamente en el artículo 7° de la Ley General de Educación y Artículo 58° de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes establece que la prioridad para buscar la formación integral de los niños y jóvenes, es necesario la búsqueda de la motivación en el proceso educativo de las personas para alcanzar la capacidad de lograr su desarrollo personal, laboral y familiar, dispuestas a mejorar su entorno social y natural, así como continuar con su formación académica y profesional. Parte de esa motivación contempla de forma inherente el dominio de una segunda lengua debido a que en el Modelo Educativo 2012 se menciona que todo egresado del sistema educativo obligatoriamente debe ser una persona que:

Todo egresado de la Educación Básica y Media Superior debe ser una persona que exprese y comunique correctamente, de forma oral y escrita, con confianza, eficacia y asertividad, tanto en español como en una segunda lengua o su lengua materna, en

caso de hablarla; sepa identificar ideas clave en textos para inferir conclusiones; sea capaz de comunicarse en inglés (SEP, 2017 pp. 1).

Atractivo y favorable para los niños en formación básica. Por ello, la siguiente investigación está enfocada en enseñar mediante una app llamada Duolingo con el propósito de que los alumnos estén motivados en aprender un nuevo idioma y que sea una materia que les pueda gustar desde muy pequeños de forma que se faciliten sus conocimientos a corto, mediano y largo plazo. Para lograr lo anterior, se propuso trabajar una intervención didáctica con estudiantes de nivel básico, específicamente de primer año de primaria, en el que se abordarían vocabulario básico del idioma inglés como: pronombres personales, saludos, viajes y familia, lo cual al trabajar con la app se estimulará el interés por trabajar con las actividades con el fin último de aprender el idioma mediante el recurso didáctico. Consecuentemente, se buscó favorecer la relación del niño con la propuesta didáctica y así poder trabajar vocabulario, pronunciación, y gramática de los contenidos.

En consecuencia, para poder desarrollar esta intervención se consultaron diversos autores que plantean la importancia del aprendizaje del idioma inglés como un segundo lengua mediante el uso de las TIC's de manera que sea

Es importante reconocer que el inglés es un tema significativo en los estudiantes, de ahí la importancia de aprenderlo desde una temprana edad, consecuentemente con ayuda del e-learning y apps desarrolladas el niño o joven podrá aprender el idioma inglés que facilita el entendimiento de lo antes mencionado, además de aportar agilidad para acceder a los contenidos exitosos.

De acuerdo al blog de Dynamic (2017) su página web transforma a la educación abriendo puertas al aprendizaje personalizado, individual y organizacional. Es por ello que hoy en día está ocupando un lugar cada vez más destacado y reconocido dentro de las organizaciones empresariales y educativas. Su propuesta didáctica plantea los siguientes pasos para la facilitación del aprendizaje mediante la comodidad de diversas aplicaciones tecnológicas, la cual busca:

- Proveer a sus equipos acceso a conocimientos, habilidades y competencias, en el momento en el que surge cada necesidad, sin importar donde se encuentren y el dispositivo con el que se conecten.
- Atender a las necesidades de capacitación de sus colaboradores sin que dejen sus puestos de trabajo.
- Reducir e incluso eliminar costos de traslado, alojamiento y material didáctico, entre otros gastos.
- Formación personalizada con un enfoque basado en competencias.

De igual forma plantea para las instituciones educativas:

- Expansión del impacto territorial de sus propuestas formativas.
- Flexibilidad de agenda: no se requiere que un grupo de personas coincidan en tiempo y espacio para acceder a una instancia de formación.
- Posibilidad de contar a través de videoconferencias, en forma sincrónica y asincrónica, con expertos localizados en diferentes lugares del mundo.

Capítulo I. Antecedentes

1.1 La enseñanza del inglés, desde temprana edad, por medio de la tecnología.

Hoy en día vivimos en un mundo donde el saber una segunda lengua es de gran relevancia, ya que actualmente el idioma inglés en la sociedad académica y laboral es cada día más importante. En consecuencia el sector educativo mexicano, mediante la reforma educativa plantea la importancia del aprendizaje de éste idioma. El modelo educativo 2012, plantea la enseñanza del mismo desde el nivel básico. Lo anterior se propone desde la plataforma ideológica que aprender inglés desde temprana edad para poder obtener una gran ventaja en el nivel medio superior y superior.

Por su parte, Pérez, Builes y Rivera (2017), afirman que el rango de edad de los niños de preescolar y primaria va de los 2 a los 13 años, dada su corta edad, la sentencia que dice que “aprendemos desde adentro y que nadie puede aprender por otro”, se aplica no solo en el sentido de que esa es la única manera de aprender sino en el sentido de que los niños no serían capaces de fingir motivación o interés por un idioma, en contraste con lo que sí pueden hacer los adultos si se lo proponen.

Iniciar el estudio de una lengua extranjera suele ser un reto nuevo y ajeno por lo cual se requiere desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje mediante herramientas digitales o tecnológicas. En términos de conocimiento del mundo y de la motivación, los niños de preescolar y de los primeros grados de primaria no alcanzan a comprender que es una lengua extranjera (LE) ni por qué podría ser interesante o importante de aprenderla; es ahí donde el curso debe ser de manera atractiva y eficaz para ser motivante a fin de complementar el aprendizaje del idioma inglés por medio de las tecnologías.

Debido a lo anterior, la promoción del aprendizaje de un segundo idioma en niños de primer año de primaria mediante el uso de las TIC es un tema que se debe explorar. En consecuencia, existe la siguiente interrogante: ¿Qué resultados tendría el aprendizaje inglés haciendo uso de recursos tecnológicos como parte de la educación en niños de primer año de primaria?

Por su parte, el investigador Díaz (2018) afirma

Los niños, concretamente, pueden aprender a ser bilingües. Pueden aprender dos idiomas en el hogar, en la escuela o en su entorno social. Algunos niños aprenden muy bien ambos idiomas, pero la mayoría aprende un idioma mejor que el otro. El idioma que el niño aprende mejor se denomina lenguaje dominante, que es aquel que puede cambiar con el transcurso del tiempo, especialmente si el niño no la utiliza con regularidad (parr. 2).

De igual forma Díaz (2018), plantea que actualmente los padres de familias se encuentran comprometidos con la formación académica de sus hijos, parte de ese compromiso lo han enfocado hacia la adquisición de estudios de carácter bilingües durante su infancia.

Por lo tanto, parte de la propuesta para atender el objeto de estudio es enseñar vocabulario básico del idioma inglés a los niños de la escuela privada y pública por medio de una App; convirtiéndola en una estrategia que los hace pensar y adaptarse a técnicas de aprendizajes de una manera lúdica y efectiva donde ellos podrán emplear poco a poco desde pequeños una pronunciación que cada día con la práctica los hará mejorar en el nivel de aprendizaje que vayan requiriendo.

Por su parte, Garces, Garces y Alcivar (2016), destacan la creatividad en los infantes de ahí que puedan producir oraciones nunca antes oídas al tener sus propias reglas de producción. *“El niño no puede construir gramática a partir de los datos que le llegan, pues el input que recibe es pobre [...] los niños deben tener un conocimiento innato que les permita el desarrollo [...] se conoce como Gramática universal”* (Serra et al., 2000:65).

Por lo tanto y de acuerdo a la *Gramática Universal de Chomsky* se plantea un conjunto de conocimientos innatos que los niños tienen para que puedan utilizar el lenguaje y la gramática. Después de la Gramática Universal de los niños, el siguiente nivel denominado por Chomsky como *Language Acquisition Device o LAD* explica cómo los niños pueden llegar a la gramática de los adultos sin docencia, sin embargo éste documento fue en su momento criticado por muchos autores.

Consecuentemente, la App Duolingo busca que los sujetos puedan trabajar de una manera independiente al poder descargar la aplicación y en ella encontrar actividades que van desde

formar oraciones y pronunciarlas en la manera que la formulen correctamente y les califica si lo hacen de forma correcta para poder aprender cierto vocabulario básico, así mismo ir poco a poco implementándolo.

Dando continuidad a lo expresado en éste apartado hasta este momento, la investigación pretende que los niños mediante la intervención didáctica haciendo uso de las TIC en sus escuelas puedan contar con una nueva estrategia para aprender el idioma y sobre todo facilitar su aprendizaje en el que puedan encontrar variedad de vocabulario y empezar a emplear en su vida diaria en un nivel básico el idioma. La App Duolingo está diseñada para las personas que no tienen conocimientos previos, de esa manera conocen la variedad de los temas elementales para la enseñanza del idioma por aprender.

Actualmente hablar dos idiomas favorece notablemente factores tales como la comunicación, la cultura, el conocimiento y mejora las oportunidades de trabajo, las cuales se describen a continuación:

Comunicación. Los niños bilingües tienen doble capacidad para leer y escribir en dos idiomas distintos y, por tanto, su conocimiento puede ser más amplio por su mayor acceso a la información global.

Cultural. El acceso a dos culturas diferentes enriquece la educación del niño, mediante el aprendizaje de la literatura, historia, comportamientos, tradiciones, conversaciones, medios de comunicación de culturas distintas a la suya.

Conocimiento. El acceso a la diversidad estimula la capacidad de desarrollo intelectual de un niño bilingüe. Por ello, pueden ser más creativos, más flexibles, y adquirir una mente más abierta al mundo y a los demás.

Oportunidades de trabajo. Las puertas del mercado de trabajo se abren y ofrecen más oportunidades a las personas bilingües.

De igual forma existen ciertas desventajas aunque algunas no cuentan con pruebas concretas; sin embargo algunos padres consideran que el aprendizaje de un segundo idioma puede representar un freno e incluso un retraso en el desarrollo lingüístico del niño en relación a su lengua materna. Lo anterior se debe a que de forma alterna el niño podrá mezclar alguna que otra palabra entre los dos idiomas, pero esos casos son normales al principio,

principalmente cuando los idiomas presentan palabras semejantes. Sin embargo, esos pequeños fallos suelen desaparecer con el tiempo. Cada niño bilingüe es especial y desarrolla el lenguaje a su manera. Pero en general, el aprendizaje de dos idiomas tarda un poco más que el aprendizaje de uno sólo. Finalmente, el aprendizaje de las lenguas a temprana edad se convierte en una herramienta fundamental para que cada persona pueda plasmar su proyecto de vida.

Por su parte en materia del uso de las TIC, otros investigadores han demostrado que a través del uso del teclado y el ratón los niños pueden aprender relaciones causa-efecto. Utilizando estos periféricos los niños van produciendo cambios en lo que ven en la pantalla. Bowman (citado en López, 2015) asegura que el juego es desarrollado como una actividad central que favorece el desarrollo de los niños, mediante el proceso de exploración y descubrimiento, los juegos de ordenador acercan de forma familiar al niño al concepto de causa-efecto, ésta relación se puede aplicar en el aprendizaje del idioma inglés.

De igual forma Watson, Nida y Shade (citados en Lopez, 2015) enfatizan, que a pesar de las limitaciones que existen en los ordenadores sirven para favorecer habilidades cognitivas. Reyes (2015), sugieren que el uso de la tecnología favorece la coordinación ojo-mano, así como la resolución de problemas de carácter espacial, así como la promoción de la lectura, impulsar a los niños a leer palabras en juegos que les resultan interesantes.

Por su parte Lucas (s.f.) manifiesta que se debe demorar la introducción de los ordenadores en la infancia temprana, excepto en los niños con discapacidad. Ya que recomiendan enfocar la educación del niño, hacia el juego, la lectura de libros, la experiencia real con objetos y la naturaleza del mundo físico, avisando de los peligros que se pueden encerrar mediante la utilización del ordenador.

Sin embargo Carrasco, García, Rueda, Sañudo, W. Ron, Fortoul (2014), menciona que desde el establecimiento de la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) en México, se presenta un reto que busca integrar en el currículum el desarrollo de habilidades digitales y el aprendizaje del inglés como segunda lengua para una educación innovadora y de calidad.

Ante este desafío, Healy (como se citó en López, 2015) sugiere que los maestros de educación básica deben apropiarse de la tecnología y reconocer sus posibilidades didácticas

para complementar su práctica pedagógica, de tal manera que permite aclarar que en los primeros años el cerebro va experimentando un rápido crecimiento y cambio rápido mientras avanza hacia modos más abstractos de nuestro pensamiento; plantea que los niños de nivel básico aprenden a interaccionar con otros, a manejar su cuerpo, a refinar habilidades lingüísticas, a usar su imaginación, y van entendiendo el concepto causa-efecto, a realizar clasificaciones mediante los juegos con luces parpadeantes, van enfatizando el mirar más que el escuchar y el buscar soluciones rápidas y correctas, lo que lo ayuda a pensar.

El investigador Healy (como se citó en López, 2015) expresa que la mayoría de las aplicaciones tecnológicas que son usadas en la infancia temprana pueden ser perjudiciales para los niños en comparación con los recursos de enseñanza tradicional e identifica al ordenador como un suplente inapropiado que desplaza a experiencias de aprendizaje situacionales más enriquecedoras para los infantes. En contraste con lo que éste autor plantea, las investigaciones actuales sobre el cerebro no pueden concluir si el uso de las tecnologías en edad temprana es mejor o peor, por ejemplo, que la introducción de nuevas lenguas.

Los software son una herramienta que puede ser adaptada a los diversos estilos de aprendizaje del alumno, algunos investigadores han encontrado que la app es una herramienta útil para mejorar el lenguaje y las experiencias sociales y cooperativas de los niños entre 3 y 6 años. Existen muchos autores que tienen diferentes opiniones sobre lo que la tecnología podría causar en el aprendizaje para los niños de nivel básico en temprana edad.

El uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación en el nivel básico es actualmente el centro de atención y estudio de múltiples investigadores. Los resultados que se han encontrado hasta el momento, plantean la importancia del uso moderado e integrado al currículo básico del medio informático, Por otra parte, pareciera de suma importancia la formación de los docentes en referencia al conocimiento de las posibilidades didácticas del medio y de la evaluación del software educativo y la integración de la tecnología como complemento de los medios tradicionales. Los pedagogos y educadores deben tener el control para el uso de la tecnología a la hora de que los niños de nivel básico tengan manejo de ella, ya que también ellos opinan que la computadora no es la causa del aprendizaje, sino un medio para aplicar los principios de la enseñanza y el aprendizaje eficaz; en otras palabras de no

tenerse un uso adecuado en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, de nada servirá la tecnología aplicada a la educación.

1.2 El inglés, como segunda lengua y el uso de las tics en su enseñanza.

Los investigadores Pérez, Builes y Rivera (2017) plantean que el hecho de aprender una segunda lengua ha pasado de ser una posibilidad a una necesidad. El inglés avanzó desde el siglo XIX, convirtiéndose en la lengua internacional por excelencia para las transacciones comerciales y de todo tipo de negocios; en este nuevo siglo se ha evidenciado una revolución tecnológica que ha llevado a la nueva generación a hablar del comienzo de una era digital de la Comunicación y de la Información. Es decir que hoy por hoy se puede considerar a la presente época en la que la telemática y la informática muestran cambios en los patrones tradicionales de todas las actividades humanas, sin desconocer el ámbito educativo (Escudero, 2009).

La importancia de la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua ha sido reconocida y destacada en Colombia desde que en el artículo 21 de la Ley general de Educación (1994) dispone que los establecimientos educativos deben ofrecer a sus estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera desde el nivel básico.

Por su parte, los rápidos avances en el desarrollo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) brindan nuevas oportunidades para aumentar la calidad y la eficacia de la enseñanza-aprendizaje de lenguas. Sin embargo, aunque la tecnología es cada vez más habitual en la vida diaria, en la educación, en el mundo laboral y en otros sectores, algunas instituciones educativas se rezagan en reconocer las oportunidades que representan o caso contrario en enfrentar los desafíos en la implementación de las TIC (Gómez, Contreras & Gutiérrez, 2016).

En esa misma línea de pensamiento, las tecnologías educativas ofrecen la oportunidad de pensar críticamente en la modernización de los sistemas de educación existentes, ofreciendo nuevas oportunidades de aprendizaje, factibles de difundirse a toda la sociedad. Apoyando la enseñanza eficiente, a través de la promoción de la calidad, flexibilidad, adecuación y disponibilidad de materiales de apoyo, lo que representa un amplio repertorio educativo para el maestro (Miranda, 2007).

1.3 Antecedentes nacionales

La incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación en México ha recorrido ya un camino de más de 30 años, a lo largo de este tiempo han madurado iniciativas y modalidades educativas que, en mayor o menor grado, estaban basadas en alguna tecnología de comunicación e informática que permita ampliar la cobertura escolar de los modelos educativos existentes o bien implementar un modelo educativo diferente.

La incorporación de equipos de cómputo se fue dando desde la década de los años noventa hasta la fecha, como una política seguida por muchos gobiernos estatales con apoyo de algunas Organizaciones no Gubernamentales (ONG) y fundaciones privadas. Esta política se materializó cuando se destinó un aula de la escuela como laboratorio de computación con una dotación inicial de 5 a 20 equipos de cómputo. Las salas se usaban para aprender computación, por lo que tanto los alumnos como los profesores tuvieron la oportunidad de alfabetizarse tecnológicamente en ellas. Poco a poco las salas fueron conectadas a internet y renovadas o bien los equipos se fueron haciendo obsoletos.

Red Edusat

Ésta red fue inaugurada en 1995 como el Sistema Nacional de Televisión Educativa, actualmente es la red de televisión educativa más grande en el mundo ya que tiene un alcance continental. Nació en una plataforma analógica y después emigró a la plataforma digital, a través del satélite Satmex 5. Cuenta con doce señales de TV con doce horas diarias de programación cada una y con tres canales de radio. Con este sistema se transmiten programas educativos que llegan a las comunidades aisladas en aquellas escuelas que cuenten con las antenas receptoras necesarias para bajar la señal satelital (Heredia, 2010a).

Red Escolar

Por su parte, también existe lo que se denomina red escolar; sitio o portal en internet que condensa proyectos colaborativos, ofrece talleres y seminarios para niños, jóvenes, maestros y padres de familia. El material que contiene está orientado a la educación básica, especialmente busca reforzar la aplicación de los enfoques pedagógicos de las diversas materias escolares y valora la consulta, la expresión de testimonios, el diálogo y debate (Heredia, 2010b).

Enciclopedia

En México desde hace 50 años se han impreso libros de texto que son repartidos en forma gratuita entre todas las escuelas primarias públicas para garantizar que todos los niños cuenten con los libros indispensables. En el ciclo escolar 2009-2010, se entregaron alrededor de 190 millones de libros en todo el territorio nacional, para más de 25 millones de alumnos (Heredia, 2010c).

El proyecto o recurso *Enciclopedia* constituye la edición digital de los Libros de Texto Gratuitos de todos los grados de la educación primaria. La versión digital de los libros fue enriquecida a través de hipervínculos con diversos recursos didácticos como imágenes fijas y en movimiento, interactivos, audio, videos, mapas, visitas virtuales, y otros recursos de la enciclopedia Microsoft Encarta®.

Éste se compone de una computadora de escritorio, un pizarrón electrónico para ser utilizado como pantalla sensible al tacto, bocinas y proyector de imágenes. En la computadora se instalaba la versión digital de los libros, la cual utiliza toda la memoria disponible del equipo de cómputo. De esta forma se prescinde de la conexión a Internet, ya que el equipo en el salón de clases contiene todo el software necesario (Heredia, 2010d).

Desde hace dos años que se realiza la reforma de la Educación Media Superior (EMS) y la de Educación Básica (EB), en las que se hacen esfuerzos para la elaboración de un *currículo digital*; esto es, la elaboración y catalogación de objetos de aprendizaje de mayor o menor interactividad que sean colocados en repositorios y que los profesores con equipos de cómputo con acceso a internet puedan acceder a ellos y utilizarlos como materiales didácticos que apoyen su trabajo en el aula (SEP, 2017).

Por su parte, Heredia (2010), afirma que el sistema educativo mexicano desde décadas pasadas se ha comprometido para que la inclusión de la tecnología en el aula sea una realidad, designando desde la federación tiempo y recursos económicos que permitan la habilitación tecnológica en el ámbito educativo. Favoreciendo nuevos paradigmas de educación interactivos y virtuales que motiven a los estudiantes a dar lo mejor de sí.

1.4 Antecedentes internacionales.

En escenario internacional, Pérez, Builes y Rivera (2017), expresan que basados en las necesidades del siglo XXI las políticas públicas consideran prioritaria la capacitación del personal docente para el desarrollo de las competencias tecnológicas, además de la producción adecuada de contenidos y materiales en el marco de las nuevas propuestas educativas. Para lograr lo anterior, se requiere de un proceso de sensibilización encaminado a la alfabetización digital afín de adoptar la cultura mediata e incrementar la sociedad del conocimiento con trabajo colaborativo en plataformas de acceso libre.

Dentro de los Estándares de Competencia en TIC (Unesco, 2008) los docentes necesitan estar preparados para empoderar a los estudiantes con las ventajas que les aportan las TIC. Escuelas y aulas -ya sean presenciales o virtuales- deben contar con docentes que posean las competencias y los recursos necesarios en materia de TIC y que puedan enseñar de manera eficaz las asignaturas exigidas, integrando al mismo tiempo en su enseñanza conceptos y habilidades de éstas. Las simulaciones interactivas, los recursos educativos digitales y abiertos (REA), los instrumentos sofisticados de recolección y análisis de datos son algunos de los muchos recursos que permiten a los docentes ofrecer a sus estudiantes posibilidades, antes unimaginables, para asimilar conceptos, comprender principios y asumir marcos teóricos en los diferentes campos del conocimiento.

En el proceso de adquisición de una segunda lengua, se podría hacer uso de las TIC para enriquecer y favorecer cada uno de los enfoques que se mencionan, pues la mayoría de los estudiantes han convivido con las TIC de una manera natural, han crecido con ellas en muchos espacios de su vida diaria y ahora sólo las han adoptado en su quehacer educativo, aunque deben integrarlas adecuadamente a sus procesos de aprendizaje, si es que quieren desarrollar competencias o habilidades comunicativas.

Tomando como ejemplo el caso del mundo virtual Second Life, se exploran las posibilidades de estas plataformas audiovisuales 3D para la educación y las ventajas de la simulación como medio de aprendizaje. El estudio de las dinámicas complejas entre avatares y entre el usuario y el propio mundo nos abren nuevas vías de investigación para el estudio de la educación en el siglo XXI que deben ser exploradas y examinadas por la comunidad educativa y académica

por su importancia actual y sus posibles alternativas futuras. El investigador Márquez (s.f.), afirma:

“En los últimos años, los ordenadores se han venido utilizando cada vez más como espacios para la educación. Con la llegada de los mundos virtuales 3D -ejemplificado en España y otros países europeos por el éxito popular y mediático de Second Life-, se han abierto nuevas posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje por medio de la simulación de espacios y experiencias que permiten un tipo de educación que afecta a múltiples marcos de referencia (personal, social, técnico, etc.)” (pp. 2).

La fuerte carga visual de estos mundos y el hecho de que los usuarios puedan manejar su propia representación virtual, o avatar, a través del espacio tridimensional, son sólo algunas de las peculiaridades que proporcionan a los usuarios de estos mundos una experiencia distinta a los espacios de aprendizaje tradicionales, no sólo físicos, sino también virtuales. Los mundos virtuales acogen la enseñanza de aspectos técnicos (como por ejemplo aprender a construir objetos virtuales), fomentan la interacción y colaboración entre personas (destacando así la importancia del aprendizaje social), diseñan simulaciones de nuevos modelos educativos, e incluso albergan versiones virtuales de escuelas y universidades del mundo real.

A pesar del espectacular interés que han despertado en los últimos años, los mundos virtuales han existido desde siempre. El ser humano nunca se ha limitado a ver lo que ve y siempre ha imaginado un más allá de su entorno vital, empezando por la palabra, que nos permite construir mundos, pensarlos e imaginarlos. “El lenguaje, primera realidad virtual”, dice Pierre (como se citó en Heredia 2010, p.6).

Una buena definición de mundo info-virtual nos la ofrece Lisbeth Klastrup, para quien “Un mundo virtual es una representación persistente online que contiene la posibilidad de una interacción sincrónica entre los usuarios, y entre el usuario y el mundo, dentro de un espacio concebido como un universo navegable” Klastrup (como se citó en Jerónimo, 2011, p.2).

Para esta autora, lo que diferencia a los mundos info-virtuales de otros entornos como salas de chat o fóruns es que la extensión que estos sitios ofrecen hace que sea imposible imaginarlos en su totalidad espacial y no contienen la posibilidad de interactuar con el propio

mundo, algo que sí encontramos en el “universo navegable” de mundos infovirtuales como Second Life, que presentan un espacio contiguo y abiertamente explorable.

Second Life no es, por supuesto, el único mundo info-virtual disponible, pero sí el que más atención ha acaparado en los últimos años dentro del universo de la cultura popular y los medios de comunicación. También es el mundo en el que los educadores más se han centrado recientemente, al parecer porque ofrece una plataforma relativamente estable, accesible, barata y habitable en la que es posible construir simulaciones, laboratorios y lugares para la educación (Marquez, S.f.).

Así como Second Life, Doulingo es un simulador virtual de clases para el aprendizaje del idioma inglés que más allá de enseñar , innova y acerca a los niños , jóvenes y adultos a nuevas maneras de educación y aprendizaje.

1.5. Preguntas de investigación

- ¿Qué resultados tiene la aplicación de una app didáctica en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en niños de primer grado de primaria en escuela privada y pública?

1.6. Objetivo general.

- Describir los resultados obtenidos sobre los conocimientos de una app en inglés en la memorización de vocabulario del idioma en niños de primer grado de primaria en escuela pública y privada.

1.7. Objetivo específico.

- Comparar el conocimiento del idioma inglés de los alumnos de primer grado de escuela pública y privada mediante la aplicación de la app
- Incrementar el vocabulario del idioma inglés en niños de primer grado de primaria de escuela pública

1.8. Delimitación.

Esta investigación es de tipo cuantitativo con enfoque exploratorio, ya que se trabajará con un grupo de escuelas de nivel primaria de una escuela privada y pública de primer grado, para la enseñanza del idioma inglés mediante una app usada como herramienta, con el propósito de que los niños puedan aprender el lenguaje mediante estrategias como: juegos e iluminaciones para obtener resultados favorables en el aprendizaje.

1.9. De la muestra

El proyecto de investigación se delimita con una población de 15 sujetos que se encuentran en el nivel medio – bajo socioeconómico y con 15 sujetos en el nivel socioeconómico medio –alto. Se trabajará con el grupo de primer grado de cada institución que cuentan con 6 años de edad.

1.10. Geográfica

Las escuelas se encuentran en el municipio de ciudad del Carmen Campeche, la institución de nivel medio – bajo socioeconómico se encuentra ubicada en la calle 49 por 36 número 289, Col. Santa Margarita es de zona pública que cuenta con 195 alumnos en existencia.

La institución de nivel socioeconómico medio –alto se ubica en una institución que pertenece al sector privado, se encuentra en la avenida libertad número 7, Fraccionamiento San Joaquín, la cual cuenta con 500 alumnos en existencia. Ya que sustenta kínder, primaria y secundaria.

1.11. Alcances.

Esta investigación es cuantitativa con alcance exploratorio, la propuesta es que los niños de nivel básico aprendan el idioma inglés mediante la aplicación de la app Duolingo, para

favorecer una segunda lengua y facilite su aprendizaje ya que el actual modelo educativo que rige en nuestro país (Modelo Educativo, 2017) establece que será obligatorio que los niños del nivel básico estudien una segunda lengua iniciando el ciclo escolar 2018 – 2019.

Así mismo el nuevo modelo educativo (2017) busca que los estudiantes se expresen y comuniquen correctamente, de forma oral y escrita, con confianza, eficacia y asertividad, tanto en español como en el idioma inglés, en caso de hablarla; sepa identificar ideas clave en textos para inferir conclusiones; sea capaz de comunicarse en este segundo idioma (inglés); se informe de los procesos naturales y sociales, de la ciencia y la tecnología, para comprender su entorno; sea competente y responsable en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación; y tenga la capacidad y el deseo de seguir aprendiendo de forma autónoma o en grupo durante el transcurso de su vida.

1.12. Justificación.

La investigación se enfoca principalmente en el interés de los alumnos del primer grado de primaria para aprender el idioma inglés por medio de una herramienta llamada Duolingo, la cual se aplicará con niños de una escuela pública y una privada en la localidad de ciudad del Carmen Campeche.

¿Por qué la importancia de que los niños aprendan inglés desde temprana edad? Esto se debe a que hoy en día en lo laboral es muy importante contar con conocimientos del idioma inglés y más aún entenderlo y hablarlo correctamente para desarrollarse mejor profesionalmente, por ello es importante aprenderlo desde una edad temprana.

Sunkel, Trucco & Espejo (2013), mencionan que podemos observar que en el nivel básico hay varios maestros que a un no cambian de un método de enseñanza, siempre imparten el mismo plan de clases para cada año escolar, por eso sería conveniente que los niños de nivel primaria aprendan con nuevas herramientas, una de ella es la tecnología en la cual pueden aplicarlas en los salones de clases tomando en cuenta a los maestros para la actualización de la educación de los niños en nuevos ideales de trabajo dentro del aula para así poder a serla más dinámicas con mayor aporte hacia los niños del siglo XXI .

Por otra parte, la utilización de las TIC's en inglés también depende de la creatividad del profesor y de cómo implemente su uso dentro del aula. Se puede utilizar para conseguir objetivos favorables que lleven a cabo a nuevas estrategias y así puedan tener un enriquecido aprendizaje a futuro, ya que en la actualidad muchos jóvenes presentan problemas sobre los conocimientos de dicho idioma y de esta manera sea de su interés el aprender inglés a futuro para un buen alcance social.

Por su parte esta herramienta didáctica en los niños de nivel básico podrán adquirir conocimientos desde temprana edad y asimismo evitar errores en un futuro en el aprendizaje del idioma inglés, de tal forma es justificado que el uso del multimedia está favoreciendo en el nivel básico, ya que en el año (2013) se publicó una revista científica con nombre "Didáctica, Innovación y multimedia (DIM), donde muestra resultados verídicos, que el uso multimedia se está realizando de gran eficacia para los niños de nivel básico.

1.13. Variables de investigación

Independiente:

App Duolingo.

Dependiente:

Memorización de vocabulario: Pronombres personales, saludos, viajes y familia.

1.14. Definición conceptual de la app Duolingo:

Gavarrí (2016) menciona que "Duolingo ofrece la posibilidad de aprender Inglés -entre otras lenguas extranjeras- es una novedosa plataforma de aprendizaje virtual que, a diferencia de otros sitios, brinda la oportunidad de aprender Inglés de manera gratuita. Esta plataforma

apuesta por el crowdsourcing, es decir, por el trabajo y el bien comunitario. Además de las unidades de aprendizaje”.

1.15. Definición conceptual de la memorización del vocabulario en inglés

De acuerdo a Oster (2019) tener un vocabulario amplio es esencial para la comprensión de una lengua extranjera. Sin embargo, las frecuentes críticas de la práctica de aprender vocabulario en forma de listas como si fueran equivalencias unívocas indican claramente que no se trata únicamente de una cuestión cuantitativa sino sobre todo cualitativa.

1.16. Definición Operacional

La enseñanza del idioma inglés se facilitará haciendo uso de la app Duolingo, aplicándola con los niños del grado de primer año. La exploración de dicha app se realizará por una semana, los niños manipularán las actividades a través de la computadora y las iPad en el caso de la institución privada. Para así poder analizar cómo es su interacción con Doulingo y observar su desenvolvimiento.

La app Duolingo consta de diferentes temas como: los pronombres personales, saludos, viajes, familia, entre otros. Por lo tanto los niños memorizarán los vocabularios de los contenidos mencionados, comenzando en el apartado de intro, que es la parte inicial donde se forma oraciones con los pronombres personales, el cual tiene 3 niveles y consecutivamente al pasar el intro irán avanzando con los temas, al saltar un tema obtendrá un puntaje y podrá concluir con el siguiente.

La app busca incentivar el vocabulario del idioma inglés en los niños con juegos, actividades y premios que animan a los niños a enfocarse en dicho aprendizaje sin perder el interés y desarrollando habilidades tecnológicas.

Capítulo II.- Marco teórico o referencial

2.1. Enfoque teórico

El aprendizaje del idioma inglés es de gran importancia para la sociedad debido a que en la educación se ha vuelto ya una prioridad desde el nivel básico de acuerdo a la nueva reforma educativa del 2012. En ella, se menciona que el idioma inglés ya es parte de la formación básica de aprendizaje en los niños, por ello el siguiente trabajo está enfocado en trabajar en una App la cual se llama Duolingo donde se aprenderá el idioma inglés. En los 10 primeros niveles los niños podrán aprender vocabulario básico, podrán pronunciarlo, aprender cómo se escribe y formar oraciones básicas; así mismo podrá tener un aprendizaje lúdico donde podrán aplicar varias estrategias para el aprendizaje del idioma.

Para ello se han realizado exploraciones en donde se compruebe por otras investigaciones que mencionen que la aplicación de una App favorece el interés en los niños para aprender dicho idioma. Una de esas investigaciones es la realizada por Castillo, Almansa y Fonseca (2013), donde mencionan que la realización de su proyecto de investigación se da a causa de la motivación que demuestran los estudiantes por aprender y conocer el idioma inglés; Ese factor les permite a los docentes en formación dar prioridad a la utilización de actividades didácticas con el fin de que logren su acercamiento con los componentes básicos del idioma inglés. Así mismo se hace más atractivo el aprendizaje del inglés, permitiendo también repasar y aplicar lo aprendido.

Por su parte Romero (como se citó en Sánchez, s.f.) realizó un estudio para comprobar el *feedback* verbal del alumnado trabajando con ordenadores y los resultados revelaron que existía relación entre este material de trabajo y la evolución de las propiedades lingüísticas. Todo esto quiere decir que la adquisición de vocabulario mediante la tecnología no solo es muy apropiado para trabajar a diario, sino que también agiliza y facilita futuros aprendizajes. De la misma manera Sánchez (s.f.) plantea que:

“Desde el punto de vista pedagógico parece ser la mejor forma para el alumnado de aprender con motivación, y con la variedad de materiales lo que se busca, además del aprendizaje, es la interacción del alumno con la familia tanto en casa como en el centro escolar para que tome este aprendizaje como un juego y no como una situación aburrida” (pp. 5)

Coincidentemente los artículos consultados expresan que las TIC han ido involucrándose día a día en el aprendizaje de los niños, y que las aplicaciones son parte de las estrategias para poder aprender diversos temas, en este caso el idioma antes mencionado.

El investigador Cañedo (2001) externa que existen muchos investigadores que se han abocado a investigar los efectos del aprendizaje mediado con tecnología, tal es el caso de Parker, Lenhart, & Moore (2011) quienes se han centrado en tratar de descubrir cuáles son los beneficios e inconvenientes de llevar a cabo este tipo de aprendizajes, defendiendo en sus conclusiones el aprendizaje de los niños a través de las nuevas tecnologías.

Por lo tanto se puede considerar enseñar el idioma inglés a los niños de la escuela privada y pública por medio de la app como una estrategia que los hará pensar y adaptarse a técnicas de enseñanzas de una manera lúdica y efectiva donde ellos podrán emplear, poco a poco desde pequeños, una pronunciación que cada día con la práctica los hará que vayan mejorando en el nivel de aprendizaje que vayan requiriendo.

Del mismo modo para poder llevar a cabo la investigación con resultados favorables es importante conocer lo que complementa el proyecto y cómo poder hacer uso de la app por medio de la tecnología, por lo que a continuación se mencionará los diferentes tipos de aparatos inteligentes el cual facilitan la enseñanza.

2.2. Mobile learning

Su significado en español es aprendizaje electrónico móvil o aprendizaje móvil el cual consiste en enseñar mediante la tecnología y aprender mediante la distancia. Moll (2017) menciona que la educación a distancia cien por ciento virtual mediante canales digitales en la web es denominada m-learning, incorporando herramientas o aplicaciones de hipertexto, tales como páginas web, correo electrónico, foros de discusión, mensajería

Instantánea, plataformas de formación, como soporte de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Una de las ventajas de Mobile Learning, es que se puede aprender todo tipo de información es una herramienta que puedes trabajar desde cualquier lugar y compartir información con la sociedad. De acuerdo a Moll (2017) algunas de las ventajas, son las siguientes:

- Facilita el aprendizaje de **idiomas**.
- Fomenta la metodología del **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)**.
- Facilita la adquisición de determinadas **habilidades**.
- Fomenta la **interacción** y la **comunicación**.
- Fomenta el **trabajo cooperativo** y **colaborativo** mediante la distribución de tareas.
- Permite un mejor acceso a **avisos** y **recordatorios**.
- Fomenta la **comunicación sincrónica** (intercambio de información por internet en tiempo real) y **asincrónica** (comunicación entre personas cuando no existe una coincidencia temporal).
- Permite la **publicación inmediata de contenidos**.
- Permite la creación de **nuevas comunidades de aprendizaje**.

Así mismo el autor Moll menciona otras características importantes o las más destacadas para la enseñanza – aprendizaje y son las siguientes:

- **Multifuncionalidad**: se pueden realizar múltiples tareas (*multitasking*).
- **Conectividad**: permite el acceso a internet.
- **Portabilidad**: el tamaño facilita que el usuario siempre lo lleve encima.
- **Uso personal**: cada individuo posee su dispositivo y este está totalmente personalizado.
- **Motivacional**: hay una predisposición más receptiva para el aprendizaje.

- **Accesibilidad a apps:** el uso de las apps sirve para el aprendizaje, para la creación y curación de contenido...
- **Flexibilidad:** el aprendizaje se adapta a las necesidades de cada uno.
- **Inmediatez:** se puede encontrar lo que se busca o necesita de manera instantánea.
- **Ubicuidad:** se puede aprender cuando uno quiera y donde uno quiera (aula, casa, autobús, metro, parque...)
- **Accesibilidad:** existen muchas herramientas de uso gratuitas o de bajo coste.

Para realizar lo antes mencionado lo podemos trabajar con los smartphones y tabletas las cuales pueden utilizar todo tipo de apps, que son aplicaciones o programas para teléfonos inteligentes y otros dispositivos móviles.

2.3. ¿Qué es un smartphone?

El autor Roca (s.f.) expresa que los smartphones o teléfonos inteligentes son una nueva modalidad de teléfonos móviles que incorporan mucha más capacidad de proceso y de movilidad que los dispositivos tradicionales. Es como un ordenador de bolsillo que, gracias a las tecnologías microelectrónicas, ha ido acumulando funciones y posibilidades que lo acercan a otros dispositivos de proceso aparentemente más potentes y versátiles. Los teléfonos móviles inteligentes incluyen, como mínimo, un teclado (físico o virtual), una pantalla normalmente táctil, y un importante tamaño de memoria, las tabletas y smartphones son cada vez más difusas y los teléfonos inteligentes están entrando en el terreno de los otros dispositivos. A veces, la principal diferencia solo se encuentra en el tamaño y forma del teclado o de la pantalla.

2.4. ¿Qué es una tableta?

De igual forma que los smartphones, Roca (s.f.) define a una tableta como un ordenador que es de peso y dimensiones menores en comparación con un ordenador convencional sin perder sus capacidades y teniendo como valor agregado el poder añadir otras funciones nuevas. El término se desprende del vocablo inglés *tablet* y como característica se puede mencionar que se parece a un híbrido entre un Smartphone y un ordenador convencional. Por otra parte, es

necesario plantear que la evolución tecnológica está produciendo modelos de dispositivos que acercan también entre sí a smartphones y tabletas en cuanto a tamaño de la pantalla y a prestaciones, dispositivos que reciben el nombre de *phablets*.

2.5. ¿Qué es una App?

El término *app* proviene del inglés *application* y se refiere a aplicaciones, básicamente programas que se instalan en un dispositivo móvil y que realizan funciones concretas de ámbito personal o profesional (Roca, s.f.).

Las apps son por tanto programas dirigidos fundamentalmente a smartphones y tabletas y caracterizados por ser útiles, dinámicos, fáciles de instalar (unos pocos clicks) y sencillos de manejar. Algunas de ellas dependen de Internet para funcionar (por ejemplo las asociadas a redes sociales, las noticias, la información meteorológica, etc.). Por lo tanto las aplicaciones ayudan a los usuarios como estudiantes o maestros a realizar tareas especializadas que comúnmente se hacían en las computadoras de escritorio y hacen que internet sea más accesible en los dispositivos móviles.

El portal Universia (2018) menciona a las apps de las cuales nos interesan en esta investigación y que son de las que se puede aprender el vocabulario de inglés:

Memrise

Esta aplicación de aprendizaje de idiomas ofrece cursos elaborados por los propios miembros de la comunidad. Su método se basa en un sistema de tarjetas con las que memorizar vocabulario a través de diferentes trucos nemotécnicos. A medida que vayas mejorando tu nivel irás ganando puntos que podrás usar para competir con los demás usuarios.

Beelingo

Esta herramienta también ofrece un gran volumen de contenido: audios, prácticas de gramática, vocabulario, diccionarios, juegos educativos. Beelingo tiene el objetivo de fomentar y facilitar el aprendizaje y perfeccionamiento del inglés, por eso pone a disposición de sus usuarios miles de recursos para conseguirlo.

Wilingua

En Wilingua encontrarás una manera sencilla de seguir practicando tu inglés sin importar en el nivel que estés del idioma, cuenta con un total de 600 lecciones. Esta app permite al usuario elegir entre dos modalidades de aprendizaje (inglés británico o americano). Tienes la opción de registrarte en una cuenta básica, 100% gratuita, pero con ciertas limitaciones en los contenidos o bien con una cuenta premium.

British Council App

El Instituto Británico ofrece también diversas aplicaciones para aprender inglés según el nivel. El prestigio académico de la institución es una garantía de la calidad de las herramientas que propone para embarcarse en el estudio de la lengua de Shakespeare: ejercicios interactivos, videos, audios y cientos de palabras con las que completar tu vocabulario.

Voxy

Especialmente destinada a quienes estén preparando las pruebas de certificación de nivel de inglés. Voxy ofrece ayuda online de tutores nativos y ejercicios para mejorar tu fluidez y pronunciación en tiempo récord. Lo más interesante es que puedes estudiar apoyándote en las publicaciones de prensa de los principales diarios ingleses.

Babbel

La sencillez y éxito de Babbel reside en la categorización de un máximo de 3.000 palabras en diferentes temáticas. Además de la posibilidad de ampliar vocabulario, la aplicación permite mejorar la pronunciación mediante diversos ejercicios prácticos.

Busuu

Quizás, lo mejor de Busuu sea su inmensa comunidad formada por personas nativas con las que practicar tu inglés. Los usuarios también pueden acceder a prácticas de audición, lectura, escritura y conversación con las que poner fin a esa asignatura pendiente con los idiomas.

Duolingo

Esta app permite a sus usuarios aprender inglés, entre otros idiomas, de forma divertida y completamente gratis.

La aplicación es interactiva y muy original, ya que funciona como un juego en el que perderás vidas por cada respuesta incorrecta, mientras que los aciertos correctos te reportarán puntos con los que subirás de nivel. Por estas características es que Duolingo fue la opción para el desarrollo del presente proyecto de investigación, ya que aparte de ser muy factible para los niños al igual se puede utilizar con jóvenes y adultos facilitando su enseñanza en diferentes idiomas, aprendiendo de una manera divertida.

La app por lo general es una de la aplicaciones con rango de número uno para la enseñanza de dicho idioma en varias páginas de internet, entre ellas se encuentra el blogspot de Universia España, que lleva como nombre “Las mejores aplicaciones Android para aprender inglés” publicada en el año 2018, es una app fácil para aplicarlas en los niños en el cual pueden desarrollar habilidades tecnológicas y modernas y hacer uso de ella desde smartphones y tabletas el cual es gratuito y los niños podrán hacer uso de ella en el momento que deseen.

Por otra parte en la app Duolingo se busca que los sujetos puedan trabajar de una manera independiente al poder descargar la aplicación y en ella encontraran actividades desde formar oraciones y pronunciarlas en modo que la formulen correctamente y les calificará si lo hacen correctamente para poder aprender vocabulario básicos e ir poco a poco implementándolo. La investigación pretende que los niños mediante la intervención en sus escuelas puedan adquirir una nueva estrategia para aprender el idioma y sobre todo facilitar su aprendizaje donde puedan encontrar variedad de vocabulario y empezar emplear en su vida diaria lo básico del idioma, ya que la app está diseñada para las personas que no tienen ni un nivel básico y de esa manera podrán conocer los temas elementales para la enseñanza del idioma por cultivarse.

Por lo consiguiente los artículos consultados nos dan a conocer que las TIC's han ido involucrándose día a día en el aprendizaje de los niños, y que las aplicaciones son parte de las estrategias para poder aprender diversos temas.

Por su parte Parker, Lenhart, y Moore (2011) se han centrado en tratar de descubrir cuáles son los beneficios y los inconvenientes de llevar a cabo este tipo de aprendizajes. En primer lugar mencionan que defienden el aprendizaje de los niños a través de las nuevas tecnologías.

Del mismo modo Calzadilla (s.f.) justifica que este hecho despierta en los niños un interés extra y les motiva hacia nuevos estilos de aprendizaje al incorporar elementos con los que no están acostumbrados a convivir en sus casas. Por otro lado Morin (citado por Torres, 2010), argumenta que durante muchos años se han estado llevando a cabo estilos de enseñanza tradicionales y los resultados obtenidos han sido favorables para la sociedad, por lo que no creen conveniente un cambio en este sentido.

Estas ideas contrapuestas, revelan la importancia de conocer diferentes teorías del aprendizaje en las que se incorporen el uso de las TIC's para saber cómo contribuyen éstas en el aprendizaje de los niños, las cuales desarrollaran en el siguiente apartado del documento.

2.6. Fundamentos Teóricos de la integración de TIC's en educación.

La teoría del conectivismo

El investigador Áreas (2014) sugiere que el *Conectivismo* es una teoría del aprendizaje promovido por Stephen Downes y George Siemens. Ésta es llamada la teoría del aprendizaje para la era digital, se trata de explicar el aprendizaje complejo en un mundo social digital en rápida evolución. En el mundo tecnológico y en red, los educadores deben considerar la obra de los pensadores como Siemens y Downes. En la teoría, el aprendizaje se produce a través de las conexiones dentro de las redes, el modelo utiliza el concepto de una red con nodos y conexiones para definir el aprendizaje.

En esa misma línea de pensamiento Áreas (2014) menciona que los alumnos reconocen e interpretan las pautas y se ven influenciados por la diversidad de las redes, la fuerza de los lazos y su contexto, la transferencia se realiza mediante la conexión, agregando redes cada vez más personales. Por su parte, Gutierrez (2012) define:

“El Conectivismo es la integración de los principios explorados por el caos, de la red, y la complejidad y las teorías de la auto-organización. Las conexiones que nos

permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento, está impulsado por el entendimiento de que las decisiones se basan en modificar rápidamente las bases” (pp. 113).

Por su parte, Áreas (2014) retoma algunos de los principios de la teoría del Conectivismo planteada por Siemens:

El aprendizaje y el conocimiento se basan en la diversidad de opiniones.

El aprendizaje es un proceso de conectar nodos especializados o fuentes de información.

El aprendizaje puede residir en los dispositivos no humanos.

La capacidad para saber más es más importante que lo que se conoce en la actualidad

Fomentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.

La capacidad para ver las conexiones entre los campos, las ideas y los conceptos es fundamental.

La corriente (exacta y actualizada de los conocimientos) es la intención de todas las actividades del aprendizaje conectivista.

La toma de decisiones es en sí mismo un proceso de aprendizaje. Elegir qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Si bien existe una respuesta ahora mismo, puede ser equivocada mañana debido a las alteraciones en el clima de información que afecta a la decisión.

Consecuentemente Ovalles (2014), menciona en su artículo que “el proceso de conformación de redes desde el conectivismo todas las ideas son herederas de otras y todos los conceptos tienen raíces” (p.4). Por tal razón el conectivismo tienen las siguientes apreciaciones:

Las herramientas aumentan la habilidad de interactuar con los demás, son extensiones de la humanidad, aumentando la habilidad para externalizar el pensamiento en formas que se pueden compartir con otros, como el trabajo socio-cultural de Vygotsky.

La noción de Gibson de “affordances” (cualidad de un objeto o un ambiente que permite a un individuo hacer una acción) provee de herramientas, que está basada en su investigación sobre la percepción, también juega un papel en la validación del uso de las herramientas. Y, ¿cómo se deja fuera de una discusión sobre el lenguaje la noción de Wittgenstein acerca entendimiento negociado? De la misma manera, los instrumentos son portadores de modelos

de razonamiento previo y reflejan algún tipo de ideología, esta visión también es central en la afirmación de Postman acerca de que toda tecnología es portadora de una ideología.

La teoría conductista:

Habla de la principal influencia en el uso de TIC's la cual encuentra en la teoría del condicionamiento operante de Skinner. Cuando ocurre un hecho que actúa de forma que incrementa la posibilidad de que se dé una conducta, este hecho es reforzador. Las primeras utilidades educativas de los ordenadores, se basan en la enseñanza programada de Skinner, consistiendo en la presentación secuencial de preguntas y en la sanción correspondiente de respuestas de los alumnos. Este uso del ordenador se centra en programas de ejercitación y práctica muy precisos basados en la repetición. De esta forma encontraremos las TIC's y el conductismo que son los enfoques que están vigentes en aquellos programas donde el alumno debe hallar una respuesta dado uno o varios estímulos en pantalla.

Al realizar la selección de respuestas se asocia refuerzos sonoros, de textos, símbolos, etc. Indicándole al estudiante si acertó u obtuvo error. A este uso se denomina *Enseñanza Asistida por Ordenador* (EAO), ello se sustenta en programas de ejercitación y práctica muy precisos basadas en la repetición (Mendoza y Riveros, 2005).

Teorías cognitivas:

Ausubel destaca la importancia del Aprendizaje por recepción. Es decir, el contenido y la estructura de la materia los organiza el profesor, mientras que el alumno las recibe. Ausubel comenta que se trata de medios eficaces sobre todo para proponer situaciones de descubrimiento y simulaciones, pero que de ninguna manera pueden sustituir a la realidad.

Uno de los problemas de la enseñanza asistida por ordenador es que no se proporciona interacción de los alumnos entre "sí", ni de éstos con el profesor y expresa que "ninguna computadora podrá jamás ser programada con respuestas a todas las preguntas de los estudiantes. El aprendizaje por descubrimiento es una expresión básica en la teoría de Bruner que denota la importancia que atribuye a la acción en los aprendizajes. Por lo tanto, es importante que las TIC's y especialmente el internet tengan aplicación del espacio de aprendizaje con la construcción de su conocimiento. Ya que podría favorecer la participación de estudiantes de una manera más activa. El uso de las TIC's permite crear programas, en

donde el estudiante debe no solo dar una respuesta, si no resolver problemas tomar decisiones ellos contribuyen al desarrollo de capacidades cognitivas de los estudiantes (Mendoza y Riveros, 2005).

De acuerdo a Bruner el aprendizaje por descubrimiento es una expresión básica que denota la importancia que atribuye a la acción en los aprendizajes, en sí mismo el descubrimiento favorece el desarrollo mental y la utilización de software entrena al alumno en la búsqueda de respuestas dado uno o varios estímulos presentados en pantalla. Destaca la importancia de la acción en el aprendizaje; de tal forma afirma que la resolución de problemas depende de cómo se presentan, de que supongan un reto que incite a su resolución, y propicie la transferencia. Propone un currículo en espiral, que debe girar en torno a los grandes problemas, principios y valores de la sociedad, en cuanto a su influencia en el software educativo, propone la estimulación cognitiva mediante materiales que entren en las operaciones lógicas básicas (Márquez, s.f.).

Partiendo de lo anterior, Gagne elaboro un esquema que muestra las distintas fases en el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta las condiciones internas, estas son: motivación, comprensión, adquisición, retención, recuerdo. Su teoría ha servido para diseñar un modelo de formación en los cursos de desarrollo de programas educativos; la ventaja de su teoría es que proporciona partes muy concretas y específicas de fácil aplicación, sobre el tipo de motivación (refuerzos) considera al refuerzo como motivación intrínseca; por ello el feedback es informativo y no sancionador.

Teoría constructivista:

Por su parte Gutiérrez, Gómez y García (2013) consideran que el ordenador reconfigura las condiciones de aprendizaje y supone nuevas formas de aprender. Parte de los postulados piagetanos que entienden el sujeto como agente activo y constructivo del aprendizaje, pero le da un carácter más intervencionista, incidiendo en las estructuras mentales potenciales y en los ambientes de aprendizaje. Aún con diferencias, toma de Piaget: la necesidad del análisis genético de los contenidos la defensa constructivista del conocimiento - la defensa del aprendizaje espontáneo, sin instrucción - la concepción del sujeto como ser activo que construye sus teorías sobre la realidad interactuando con esta - la confrontación de las teorías con los hechos (conocimiento y aprendizaje frutos de la interacción entre sujeto y entorno).

De igual forma otro investigador que contribuye en el desarrollo de herramientas educativas haciendo uso de las TIC es Papert, creador del lenguaje LOGO, el cual es el primer lenguaje de programación para niños. Este sirve para que, mediante la programación, el niño piense sobre sus procesos cognitivos, sobre sus errores, y los aproveche para reformular sus programas, por lo que la programación serviría para favorecer las actividades meta cognitivas. La concepción constructivista precisa de un ámbito real que propicie los procesos experienciales de desarrollo personal. Este ámbito es la cultura en sus diferentes manifestaciones. La principal aportación de esta perspectiva ha sido destacar la importancia de los entornos de aprendizaje en los diseños instruccionales. En estos entornos, la utilización de recursos como el vídeo, las bases de datos, los hipertextos, los hipermedia ofrecen mediaciones de gran interés. De acuerdo con Ferrer (s.f.) el aprendizaje constructivista se caracteriza por los siguientes principios:

1. De la instrucción a la construcción. Aprender no significa ni simplemente reemplazar un punto de vista (el incorrecto) por otro (el correcto), ni simplemente acumular nuevo conocimiento sobre el viejo, sino más bien transformar el conocimiento. Esta transformación, a su vez, ocurre a través del pensamiento activo y original del aprendiz. Así pues, la educación constructivista implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son antitéticos del aprendizaje sino más bien la base del mismo.
2. Del refuerzo al interés. Los estudiantes comprenden mejor cuando están envueltos en tareas y temas que cautivan su atención. Por lo tanto, desde una perspectiva constructivista, los profesores investigan lo que interesa a sus estudiantes, elaboran un currículo para apoyar y expandir esos intereses, e implican al estudiante en el proyecto de aprendizaje.
3. De la obediencia a la autonomía. El profesor debería dejar de exigir sumisión y fomentar en cambio libertad responsable. Dentro del marco constructivista, la autonomía se desarrolla a través de las interacciones recíprocas a nivel micro genético y se manifiestan por medio de la integración de consideraciones sobre uno mismo, los demás y la sociedad.

4. De la coerción a la cooperación. Las relaciones entre alumnos son vitales. A través de ellas, se desarrollan los conceptos de igualdad, justicia y democracia Piaget (como se citó en Borrás, s.f.) y progresa el aprendizaje académico.

Las teorías de aprendizajes son importantes para tomarlas en cuenta como base en esta investigación ya que, para trabajar con los niños del nivel básico hay que conocer qué métodos de enseñanza se pueden aplicar con ellos y estas teorías son de mayor validez, por el hecho de que las teorías de dichos autores fueron aplicadas para el aprendizaje de los niños y fueron fundamentadas con hechos reales. De ante mano es necesario conocerlas para aplicarlas con las TICs y la el aprendizaje de una segunda lengua.

De acuerdo a estas teorías se puede ver las diferentes maneras en que se aprende. La teoría del Aprendizaje Significativo donde Ausubel (como se citó en Gutiérrez, 2012) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. Ahora bien, ¿qué debe entenderse por estructura cognitiva?, se entiende como el conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

El autor Delgado (2009) menciona en el artículo de la Universidad Autónoma Metropolitana que en el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Por lo consiguiente, los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel (se citó en Delgado, 2009), donde ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando para una mejor orientación de la labor educativa. No viendo a ésta como una labor que deba desarrollarse con “mentes en blanco” o que el aprendizaje de los alumnos comiencen de "cero", sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

2.7. Aportaciones de otras investigaciones

Características generales del uso de la tecnología en niños de nivel básico.

Las TIC's son herramientas maravillosas para fomentar la creatividad y el intelecto, pero también permiten que se desarrollen habilidades emocionales. Mediante las computadoras, los niños ganan confianza en sí mismos, elevan su autoestima al ir superando los retos que se les presentan, se vuelven seguros y valientes, sin mencionar la enorme carga de alegría al usarla como medio para ingresar a mundos mágicos como el de los cuentos, los juegos interactivos, las canciones animadas (Gómez & Macedo 2010). Con el uso de las computadoras o TIC's, los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos. Es por ello la importancia de las TIC's en las escuelas, por el nivel cognitivo que mejorará en los niños y los docentes, al adquirir un nuevo rol y conocimientos, como conocer la red y cómo utilizarla en el aula e interactuar entre todos con los beneficios y desventajas.

Por otra parte, es importante tener claro que el uso que se les dé a estos aparatos puede también convertirse en una limitante. Se debe recordar que el elemento educativo más importante de un menor es la interacción con los otros seres humanos; estar sentado frente al monitor todo el día reduce las posibilidades de compartir con otros niños y con los propios padres; además, es importante que exista un balance entre este tipo de actividades pasivas y otras de tipo motor grueso. Se debe tener claro que en los primeros años el niño necesita moverse, correr, ensuciarse, estar en contacto con la naturaleza, estimular todos sus sentidos por medio de la interacción con personas, animales, objetos, materiales, texturas, colores y sabores; lo cual son aspectos que jamás la tecnología podrá sustituir. Por su parte, Fandos (2003) menciona:

“La capacidad que las últimas tecnologías (sobre todo las redes) han demostrado en aspectos como la transmisión de la información y del conocimiento o hacia la comunicación han dado pie a la idea de incorporar estos recursos al proceso de formación. Estamos asistiendo a un gran debate acerca de la utilidad de las

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas pedagógicas” (pp. 15).

Sucedan experiencias e investigaciones que intentan aplicar estas herramientas a la enseñanza, aunque muchas veces se cae en el error de olvidar que el acto didáctico responde a un binomio compuesto en el cual también debe tenerse en cuenta el aprendizaje. Sólo en este sentido se contribuirá a la mejora de la calidad educativa, es por ello que el uso de la tecnología integrada al currículo se presenta como la propuesta más apropiada para el uso de la misma en el nivel básico.

En el nivel básico de primer grado se pretende enseñar nociones de colores, formas y tamaños en inglés a través de las TIC's, y en este camino el niño comienza a adquirir naturalmente habilidades relacionadas con el software, como por ejemplo: navegar por un programa, usar el mouse, utilizar el lenguaje iconográfico que se observa en la pantalla, desplazarse a través de menús por medio de flechas, repasar las letras y escribir usando el teclado.

2.8. El inglés como una segunda lengua de aprendizaje.

El objetivo de la enseñanza del inglés como segunda lengua, es planteado por Pearse (como se citó en Martínez, 2009) como “permitir y comprometer a los alumnos a manejar efectivamente el inglés en situaciones comunicativas reales”.

Algunos factores que inciden en la adquisición del inglés son: la edad, experiencias previas con el idioma, cantidad de horas de curso y de *input* a la que está expuesto el alumno, estrategias de enseñanza y aprendizaje, integración de multimedia en el aula, contexto sociocultural, influencia de la primera lengua, motivación y exposición extraescolar (Martínez, 2009).

Estudios anteriores han demostrado que los alumnos que han sido enseñados con el apoyo de la tecnología multimedia adquieren un nivel de vocabulario significativamente más alto que aquellos que no han sido expuestos a la tecnología en el desarrollo de las actividades Wills (como se citó en Martínez, 2009). Otros estudios explican las ventajas de la multimedia sobre otros recursos, en especial cuando se trata de la enseñanza del vocabulario, teniendo el maestro el control sobre las palabras que se presentarán al alumno para su aprendizaje,

facilitando la atención y atendiendo los diversos estilos de aprendizaje Moreno (como se citó en Gutiérrez, Gómez & García 2013).

Asimismo, Moreno (como se citó en Gutiérrez, Gómez & García, 2013) afirma que el alumno adquiere confianza para comunicarse en otro idioma a medida que conoce más palabras, lo cual le facilita identificar las estructuras gramaticales y desarrollar las habilidades básicas del idioma: hablar, escuchar, leer y escribir. Esta es la razón de la relevancia del vocabulario, pues constituye el total de palabras que conforman una lengua y tienen un significado dentro de un contexto. El aprendizaje de vocabulario implica no sólo conocer el nombre de la palabra si no saber utilizarla de manera adecuada en un contexto específico, además de saber escribirla y pronunciarla correctamente.

Por su parte también plantea Martínez (2009) que diversos autores han considerado factores que afectan a este proceso, entre ellos la edad, la exposición a la lengua, las estrategias de aprendizaje y de enseñanza, el perfil del docente, experiencias previas con el idioma, integración de elementos multimedia en el proceso educativo y nivel sociocultural del alumno. De igual forma, existe un periodo crítico de aprendizaje, donde se considera que cuanto menor sea la edad, mayor es la plasticidad del cerebro para aprender.

El investigador Gammon (como se citó en Gutiérrez, Gómez & García, 2013) demostró que los participantes que adquirieron una segunda lengua a una edad más temprana no presentaban ventajas sobre aquellos que la adquirieron a una edad mayor. Para Rodríguez (como se citó en Chávez & García 2018) desde el nacimiento y hasta los 12 años se desarrolla la maduración neurológica del aprendizaje y es donde se puede aprender idiomas con mayor facilidad que en años posteriores, debido a que la comprensión es moldeable y no existen presiones a nivel social como el miedo a la crítica por equivocaciones en la pronunciación o la escritura.

2.9. Llegada de las Tics a la enseñanza y aprendizaje de los idiomas.

En relación a las TIC'S y su relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje de idiomas Rojas, Silva & Correa (2014) afirman en lo referente al aprendizaje de idiomas, éste ha enfrentado grandes dificultades dentro del sistema educativo, ya que hasta hace apenas un sexenio, a través de la reforma; siendo sólo una minoría quienes han aprendido el idioma o

se han visto expuestos al mismo debido al servicio privado del sector educativo o institutos de idiomas.

Actualmente esta situación está cambiando, la formación de los docentes es tomada más en cuenta tanto en un inicio como continuamente, ahora existen proyectos bilingües para incorporar desde la escuela primaria hasta la preparatoria, existen becas para ayudar a salir del país a los alumnos y que experimenten nuevos ambientes, culturas, idiomas, etc. Todo esto, está ayudando a mejorar el aprendizaje de idiomas.

Por lo tanto, el objetivo es enfocar que la tecnología no es la clave sino lo que se puede hacer con ella y en el ámbito de los idiomas es un medio que tiene grandes ventajas, diferentes usos, todo lo que se necesita para crear clases de calidad, interactivas, didácticas y atractivas sin que el estudiante lo encuentre monótono.

Una problemática que expresan Rojas, Silva & y Correa (2014) sobre la enseñanza correcta del idioma inglés viene arrastrándose desde varios años atrás, aún hoy en día el dominio del inglés es uno de los factores educativos que más marca la diferencia entre las clases sociales y de ahí vienen las propuestas de lograr que todas las escuelas públicas sean bilingües para dar una solución a todos por igual.

La importancia y el auge del inglés fueron incrementando a través de los años y más en el marco del contexto de un mundo globalizado; lo anterior debido a que la tecnología y la globalización son determinantes para el mundo laboral. El dominio del idioma inglés se ha convertido en un elemento necesario para casi todos los sectores laborales convirtiéndolo así en herramienta para desarrollarse de manera eficaz en el trabajo.

En el artículo *The Future of English?*, David Graddol (2000) menciona que otro idioma que puede llegar a ser la lengua franca global en los próximos 50 años es el inglés a pesar de que no sustituya a otros idiomas, sin embargo seguirá siendo útil como lengua común en el comercio, la diplomacia y la cultura popular.

Por su parte Rojas, Silva & Correa (2014) expresan que contar con el dominio del idioma inglés representa grandes beneficios para quien lo habla. Según Rojas, Silva & Correa existen razones importantes por las cuales es determinante saber inglés. A continuación se muestran algunas:

1. Es requisito indispensable para laborar en muchos sectores del país.
2. Gran parte de la tecnología está desarrollada y elaborada en inglés por lo que para poder entenderla correctamente se debe conocer el idioma.
3. En internet los artículos más sobresalientes e importantes están escritos en inglés.
4. El estudio del idioma permite desarrollar habilidades cognitivas y productivas.
5. El 85% de la información en internet se encuentra en inglés.
6. Las personas que dominan el idioma pueden aspirar a mejores trabajos, mejores salarios debido a que se pueden desenvolver en diferentes sectores empresariales.
7. Existen libros, investigaciones y literatura de varios autores importantes que sólo se encuentran en el idioma inglés y no todas pueden contar con la traducción exacta.
8. El inglés amplía los alcances educativos de las personas volviéndolos más cultos, con mejores oportunidades de estudiar en el extranjero tanto maestrías como doctorados entre otros. El Economista (como se citó en Rojas, 2013).

2.10. El software educativo en inglés, para los niños de nivel básico.

De acuerdo a Ladrón (2000), plantea que en el ámbito educativo los recursos multimedia pueden ser educativos y de entretenimiento siendo una herramienta para el desarrollo cognitivo en los niños. Lo anterior es resultado de la combinación en ellos se gesta de diseño instruccional de calidad, cuentos electrónicos, gráficos, música, efectos de sonido y animaciones; favoreciendo de esta manera los procesos de aprendizaje de forma interactiva mediante personajes de mayor preferencia en los infantes. A pesar de lo anterior, también existe el temor de parte de algunos adultos sobre las consecuencias que puede traer el uso de los recursos multimedia a temprana edad en los niños.

El autor Guevara (como se citó en Ladrón, 2000) plantea que el software se puede ir estructurando uno para los niños de este nivel pero, para que un software sea más interesante sería de gran ventaja tomar en cuenta diseñarlo desde una página de internet, ya que los niños

de esta edad están despiertos para todo tipo de aprendizaje, el cual desde el internet podrían entrar, pero igual podría tener una desventaja si no llegara a verlo.

Seria de amplia factibilidad diseñarlos donde los niños puedan aprender desde vocal hasta colores, números, abecedarios, animales y los personajes de la familia como: Hermano(a) papá, mamá ya que para el aprendizaje de un idioma se necesita de un software demasiado creativo y motivador, para tener un uso constante teniendo una motivación.

Por su parte Castells (2010) expresa “Creemos que aún falta madurez y consolidación tanto de los mismos dispositivos físicos como de las Apps educativas. Muy posiblemente algunos de los problemas que hemos ido comentando se irán solucionando y se implementarán mejoras adaptadas al ámbito educativo”. Cuando hablamos de Apps nos estamos refiriendo a aplicaciones especialmente diseñadas y adaptadas para usar en las tablets. Sin embargo eso no quiere decir que en estos dispositivos no se puedan utilizar las aplicaciones y las páginas web que generalmente se utilizan en Internet. Prácticamente el 95% de webs funcionan en estos dispositivos.

2.11. Propuesta de Estrategia Didáctica

Para realizar el presente estudio se propone implementar una estrategia didáctica haciendo uso de una App que existe en la web denominada *Duolingo*. Con esta aplicación se busca incrementar el nivel de vocabulario en los estudiantes de nivel básico, específicamente en los niños que cursan primer grado de una escuela pública.

2.12. Descripción de la APP Duolingo

Duolingo es una plataforma que sirve de herramienta para el aprendizaje de diferentes idiomas, en esta investigación solo enfocaremos la App para el aprendizaje del idioma inglés en un nivel básico para niños de nivel primaria. Duolingo es una herramienta que utiliza ciencia y técnicas de aprendizaje adaptativo de una manera totalmente divertida y efectiva, la app es totalmente gratis.

Para iPhone desde el año, 2013 al igual que Google apps, es una de las mejores apps de aprendizaje en el año 2014, fue creada por Luis Von Ahn. Esta app es concebida para que el niño pueda interactuar con la Tablet, computadora o celular, como si se tratara de un juguete con el objetivo de que aprenda y se divierta al mismo tiempo.

Duolingo tiene la capacidad de aumentar o disminuir el nivel de complejidad en las lecciones en base a la retroalimentación, utilizando todas las herramientas multimedia: cámara de video, texto, imágenes y audio. También Duolingo transforma el aprendizaje de idiomas en este caso del inglés, en un juego divertido y efectivo, los alumnos aprenden de forma gratuita, mientras que ganan puntos por responder correctamente. Practicar contra reloj y subir el nivel, las lecciones son personalizadas y cortas de esta manera ayudan a los estudiantes a retener el contenido aprendido.

Se divide en un árbol de unidades, el curso, empieza con conceptos y palabras básicas del idioma inglés y conforme a progresos cada unidad se vuelve más compleja. Contiene un ritmo de aprendizaje personalizado, a medida que avanzas a través del árbol desbloqueas las siguientes lecciones y unidades, no se puede avanzar si no has completado las unidades previas. La meta es completar todas las lecciones en este caso con la investigación serán dos por día o cuatro lecciones para desbloquear la unidad del día siguiente y dominar el idioma. Para los creadores de Duolingo es importante conocer la variedad de características diseñadas para el aprendizaje y así mantener a los estudiantes interesados en aprender, pues cada estudiante es diferente.

Motivación Duolingo

- Puntos
- Oro
- Lingots
- Racha
- Punto de control

- Estimulación

Figura 1. Recompensas que otorga la app Duolingo

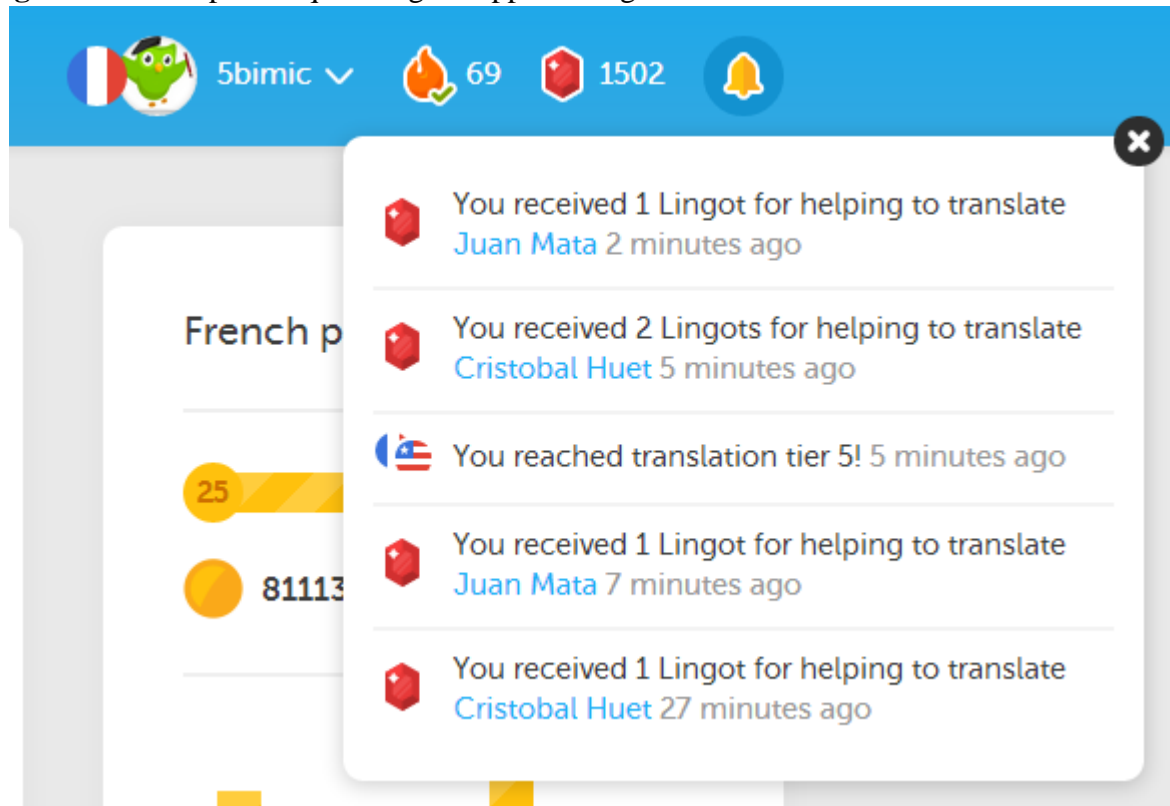


Figura 1. Captura de pantalla de la app Duolingo, en el que se demuestra los niveles de recompensa que el usuario puede alcanzar en relación a sus avances y logros obtenidos con el uso de la app.

Nivel de fluidez

Primer paso:

Se inscribe en la página oficial de doulingo.com, se descargar la app, desde una AppStore, luego de haber creado el usuario, Duolingo desglosa un menú, donde realiza una pregunta para dos opciones, las cuales son: eres principiante o No lo eres. En este caso se trabajara con la opción de “eres principiante” donde los niños empezarán a aprender lo más básico del inglés.

Para comenzar a utilizar la app se crea un perfil, el cual requiere:

- ¿Cuántos años tienes?
- ¿Cuál es tu nombre?
- ¿Cuál es tu dirección de correo electrónico?

- crear una contraseña para tu usuario
- para poder ingresar, y así empezar a practicar.

Para ingresar al usuario solo se requiere, ingresar la contraseña y el usuario.

Unidad: Intro. (En ello se encuentra los pronombres personales).

Figura 2. Niveles del idioma que maneja la app Duolingo

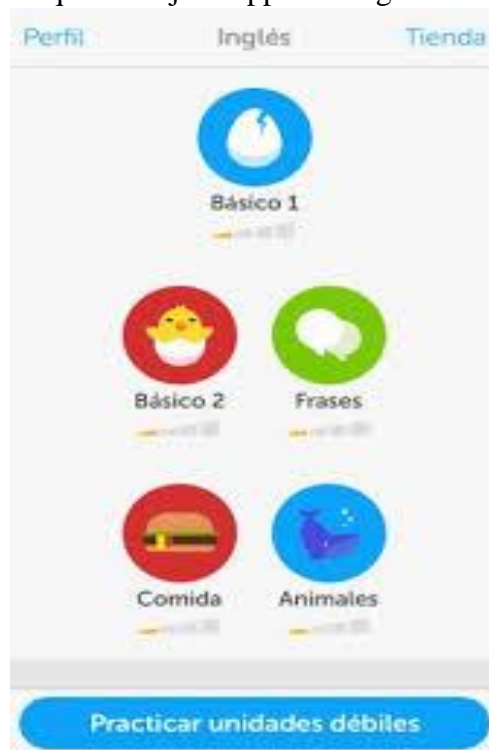


Figura 2. Captura de pantalla de la app en donde se reflejan el nivel del idioma que maneja la app, así como vocabulario

Aparece un intro con 4 ejercicios con varias actividades, las cuales son :

- ✓ Traducciones de preguntas
- ✓ Oraciones variadas

En primer lugar aparece un ejercicio, llamado: “toca los pares,” el cual consiste en buscar las palabras pares de español a inglés y así al contestar correctamente pasar a la siguiente actividad en el intro.

Unidad: “Saludos”

El primer ejercicio de la primera lección de la unidad “Saludos” es responder las interrogantes u oraciones de inglés a español.

Figura 3. Primer ejercicio de la unidad 1 de la app Duolingo



Figura 3. Captura de pantalla del primer ejercicio que el usuario realiza en la app Duolingo, correspondiente a la unidad 1.

Ejemplo:

- Hello, how are you?
- Respuesta: Hola, ¿cómo estás?
- She si very good
- Ella está muy bien.

El segundo ejercicio de la unidad se llama “escoge la traducción correcta”.

Ejemplo:

- Hola, ¿qué tal, cómo estás?

Aparecen tres opciones, de las cuales una es la correcta:

- Good bye, how are you?

- Bye, What's up?
- Hello, how are you?

La correcta es la última opción.

En esta unidad aparece un ejercicio en el cual el alumno deberá pronunciar, lo que está escuchando para poder ser evaluado en la App.

Figura 4. Ejercicio de pronunciación

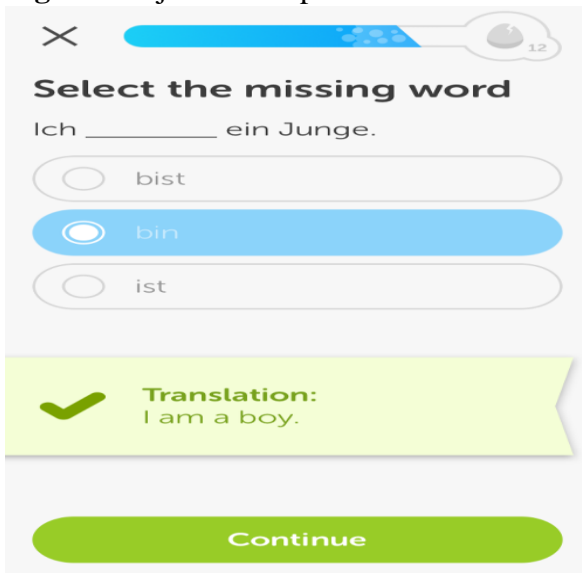


Figura 4. Captura de pantalla de ejercicio de pronunciación que el usuario realiza en la app Duolingo.

- I am not Spanish.

Seguidamente aparece un botón, el cual al oprimir, graba la voz del alumno, para calificar lo que está diciendo en inglés. Al terminar el ejercicio de pronunciación, aparece un ejercicio, llamado “toca los pares”, el cual consiste en tocar el par de la palabra en inglés a español. Sin equivocarse. Se asocian los ejercicios en secuencias de unidades y el siguiente ejercicio se llama “cómo se dice” el cual muestra una palabra en español y te regala tres opciones en inglés para seleccionar el correcto y continuar el nivel. Se tiene que avanzar unidad y lección por lección para desbloquear la unidad siguiente.

Unidad: “viajes”

Consta de 3 lecciones, en el primer ejercicio, hay una actividad llamada “vuelo”, aparecen 4 imágenes:

Ejemplo:

- Flight
- Girl
- Passport
- Woman

La pregunta es ¿Cuál de estos es vuelo?

La respuesta es: Flight, el cual se relaciona con la imagen.

La siguiente actividad marca una pregunta como el ejercicio anterior.

Seguidamente tenemos una pregunta en inglés para responder en español.

En la siguiente sección aparece un ejercicio de pronunciación en el ejercicio aparece una oración en inglés y el usuario, tiene que decir a través del micrófono de la tablet o computadora la oración pronunciada correctamente.

El siguiente ejercicio se titula “escoge la traducción correcta”.

Ejemplo:

- Yo no me voy
- I not whatching
- I am not going
- I am not reading

Unidad de “familia”

Tener el tema de la familia es muy importante para todas las personas, pero es mejor aún aprender **la familia en inglés** ya que puede presentarse esa ocasión en donde este tema sea el principal y poderte expresar de manera cómoda. El primer ejercicio, hay una actividad llamada “familia”, aparecen 4 imágenes.

Ejemplo:

- Apple
- Mother
- Hause
- Dog

La pregunta es ¿Cuál de estos es parte de la familia?

La respuesta es: Mother, el cual se relaciona con la imagen.

Como podemos ver los siguientes apartados se irán desbloqueando según el avance del alumno, con las siguientes unidades, las cuales en este trabajo solo se menciona lo que se trabajó con los alumnos.

Al principio y final de esta investigación se aplicará un test, relacionado con las actividades de la app Duolingo, abarcando lo que se ve en las nueve unidades desde el intro (pronombres personales) hasta la unidad de familia.





2.13. Planeación de clases para la exploración e investigación de la App

La intervención pedagógica se desarrolló en apego a la siguiente planeación didáctica:







Tabla 1

Planeación general

Planeación General.

Datos Generales							
Asignatura:	Inglés	Nombre del Profesor:	Josselyn Gpe. Pérez Sánchez José Adomaitis García Valladares	Grado y grupo:	1º A	No. De estudiantes	15
App Duolingo	Clase inicial (dos días)			Fecha: viernes 9 de noviembre al 16 de noviembre de 2018.	Horario: 9:00 – 10:00 am. 5:00 - 6:00 pm. Duración de la clase: 1 hora.		
Objetivo de la clase	Explorar el nivel de vocabulario sobre el idioma inglés a través de un test.						
Objetivo de aprendizaje de la clase	Tema	Actividades y/o estrategias de aprendizaje		Indicadores y/o instrumentos de evaluación	Recursos didácticos		
Aplicación del test. Clase muestra o inicial.	Test	INICIO:		<ul style="list-style-type: none">  observación  Test.  Aplicación y puntaje del primer nivel de la app.  Participación 	Computadoras Pizarrón Proyector		
		DESARROLLO:					
		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del Pre quiz 					
		<ul style="list-style-type: none"> • CIERRE: retroalimentar de lo que tratará la app Duolingo 					

Aprender vocabulario básico de pronombre personales en inglés a través de la app “Duolingo”.	Intro (pronombres personales)	INICIO: Retroalimentación del tema. Explicación del funcionamiento del primer tema			observación Test. Aplicación y puntaje del primer nivel de la app. Participación	Computadoras Pizarrón Proyector	
		DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del vocabulario de pronombres personales de la app Duolingo. • Intro (primer bloque de 3 lecciones). • El alumno tiene que pasar los 3 niveles del intro para avanzar al tema de “saludos”. 					
		CIERRE: <ul style="list-style-type: none"> • Se evalúa a los alumnos mediante la puntuación obtenida y el avance de niveles en la app. 					
Datos Generales							
Asignatura:	Inglés	Nombre del Profesor:	Josselyn Gpe. Pérez Sánchez José Adomaitis García Valladares	Grado y grupo:	1º A	No. De estudiantes	15
App Duolingo	Tercer y cuarto día			Fecha: viernes 9 de noviembre al 16 de noviembre de 2018.	Horario: 9:00 – 10:00 am. 5:00 - 6:00 pm. Duración de la clase: 1 hora.		
Objetivo de la clase	Aprender y comprender vocabulario en inglés por medio de la app educativa “Duolingo”.						

Objetivo de aprendizaje de la clase	Tema	Actividades y/o estrategias de aprendizaje	Indicadores y/o instrumentos de evaluación	Recursos didácticos
Aprender vocabulario básico de saludos en inglés a través de la app "Duolingo".	Saludos	INICIO:	<ul style="list-style-type: none">  observación  Aplicación y puntaje de los niveles de la app.  Participación 	Computadoras Pizarrón Proyector
		<ul style="list-style-type: none"> • Presentación y explicación del nuevo nivel. 		
		DESARROLLO:		
		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del segundo tema "Saludos". • Pasar los tres niveles para poder experimentar las tres lecciones del tema 2. 		
		<ul style="list-style-type: none"> • CIERRE: ver el puntaje final del primer nivel y avance de los niños de manera individual. 		
Aprender vocabulario básico de viajes en inglés a través de la app "Duolingo".	Viaje	INICIO:	<ul style="list-style-type: none">  observación  Aplicación y puntaje de los niveles de la app.  Participación 	Computadoras Pizarrón Proyector
		<p>Retroalimentación del tema anterior. Explicación de la segunda parte y nivel de la aplicación.</p>		
		DESARROLLO:		
		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de la tercera parte o nivel del tema de viajes de la app Duolingo. 		
		<ul style="list-style-type: none"> • CIERRE: • Se evalúa a los alumnos mediante la puntuación obtenida y el avance de niveles en la app. 		

Datos Generales							
Asignatura:	Inglés	Nombre del Profesor:	Josselyn Gpe. Pérez Sánchez José Adomaitis García Valladares	Grado y grupo:	1º A	No. De estudiantes	15
App Duolingo	Quinto y sexto día			Fecha: viernes 9 de noviembre al 16 de	Horario: 9:00 – 10:00 am. 5:00 - 6:00 pm. Duración de la clase: 1 hora.		

		noviembre de 2018.	
Objetivo de la clase	Aprender y comprender, vocabulario en inglés por medio de la app educativa "Duolingo".		
Objetivo de aprendizaje de la clase	Tema	Actividades y/o estrategias de aprendizaje	Indicadores y/o instrumentos de evaluación
Aprender vocabulario básico de familia en inglés a través de la app "Duolingo".	familia	INICIO: Presentación y explicación del nuevo nivel.	observación Participación Puntaje por Lección o Nivel.
		DESARROLLO: Aplicación del tema "familia". • Pasar los tres niveles para poder experimentar las tres lecciones del tema 3.	
		• CIERRE: ver el puntaje final del primer nivel y avance de los niños de manera individual.	
Evaluar con el POST quiz para ver el avance de los alumnos.	Post quiz	• Cierre: Aplicación del post quiz y dar premio motivador a los alumnos. Se cierra con un repaso y dando sus resultados de la app, diciendo quien tuvo mayor avance en la app duolingo.	

Elaboró

Lic. Josselyn Gpe. Perez Sanchez
Lic. José Adomaitis García
Valladares.

Revisó

Dra. Heidi Angélica Salinas Padilla

Autorizó

Lic. Joel Ismael Gómez Magaña
Lic. Erick Fuerte García

Profesores Tesistas	Directora de tesis	Directores de primaria
----------------------------	---------------------------	-------------------------------

Capítulo III.-Metodología de la investigación o materiales y métodos.

El presente capítulo está estructurado con la descripción del tipo de estudio desarrollado, así como la población para la que fue diseñada y la muestra seleccionada. Se explica el instrumento utilizado, así como los criterios e indicadores establecidos y la descripción del quiz para la medición del fenómeno de estudio.

3.1. Enfoque y diseño de la investigación

3.2. Tipo de estudio. Esta investigación es de tipo cuantitativo, ya que tal y como lo establecen Hernández, Fernández & Baptista (2008) mediante mediciones numéricas se busca cuantificar, reportar y medir que sucede; éste tipo de estudio permite proporcionar información específica de una realidad que podemos explicar y predecir haciendo uso de técnicas estadísticas. De igual forma, es importante hacer mención que en la investigación se pretende medir a la población de dos instituciones, una del sector público y otra del sector privado mediante un instrumento que se aplicará antes y después de hacer uso de la app Duolingo para saber si los resultados fueron favorables.

El enfoque de la investigación es exploratorio, debido a que de acuerdo con Hernández, Fernández & Baptista (2008) tiene las características de examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Y la incorporación de un segundo idioma en la educación básica es un tema reciente que se presenta de forma consecuente a la reforma educativa. Por lo tanto el proyecto está enfocado en obtener resultados en la aplicación de la app para saber si es un programa viable para la enseñanza del idioma inglés, de igual forma poner en acción o explorarla debido a que está en existencia.

El propósito es que los niños de nivel básico puedan aprender el idioma mediante estrategias como: retos donde se trabajará por niveles y ellos desempeñaran sus logros en la enseñanza - aprendizaje.

3.3. Población y muestra.

La población seleccionada fueron estudiantes de nivel básico, en específico de primer grado de primaria. La muestra se dividió en dos grupos, un primer grupo corresponde a estudiantes inscritos en el sector público y un segundo grupo corresponde a estudiantes inscritos en una institución de carácter privado. A continuación describirán las características de la muestra correspondiente a la institución, el cual se encuentra ubicada en la calle 49 por 36 número 289, Col. Santa Margarita es de zona pública que cuenta con 195 alumnos en existencia. En ella se encuentran los sujetos del primer grado de primaria, el grupo fue constituido por quince alumnos en el primer grado de primaria que tienen la edad de 6 años, con 5 niñas y 10 niños. Este primer segmento tiene un nivel socioeconómico medio-bajo, no todos cuentan con acceso a internet, y el uso de los dispositivos móviles o uso de computadora es compartido con varios integrantes de su familia.

La segunda muestra se ubica en una institución que pertenece al sector privado, se encuentra en la avenida libertad número 7, Fraccionamiento San Joaquín, la cual cuenta con 500 alumnos en existencia, de los cuales los sujetos del primer grado de primaria, son 15 alumnos en que tienen la edad de 6 años y 7 años, siendo 10 niñas y 5 niños. Este segundo segmento tiene un nivel socioeconómico medio-alto, a diferencia del primer segmento de la muestra, este grupo cuenta con dispositivos móviles asignado de forma personal, algunos tienen en uso además de su dispositivo móvil una tableta y en ocasiones equipos portátiles como laptop.

3.4. Instrumentos

Para evaluar el conocimiento de vocabulario básico de los alumnos de la institución privada como pública se diseñó un instrumento de evaluación, que tuvo como base los contenidos que vienen integrados en la app Duolingo. De forma que existiera congruencia entre las lecciones que recibieron haciendo uso de la aplicación y el contenido en los indicadores de evaluación.

Para poder desarrollar los instrumentos de pre y post test, se integró una tabla de congruencia y descripción basadas en la app, lo que permitió el diseño de la intervención didáctica. Se identificaron en primera instancia 4 temas para abordar con sus respectivos indicadores, tal y como se muestra en la tabla 1.

Tabla 2. Temas e indicadores.

Temas	Indicadores
Introducción de pronombres personales	Los sujetos aprenden e identifican el vocabulario de los pronombres personales seleccionando palabras con I am, You are, He is, She is, It is, We are, Your are and They are. De la misma manera formando pequeñas oraciones con sustantivos como: woman, men, boy and girl y utilizando el verbo have, la expresión fine y formulando preguntas con lo antes mencionado.
Saludos	Los sujetos aprenden e identifican el vocabulario de saludos seleccionando palabras, frases y preguntas como: Hello, thanks, good night, good morning, what is your name?, Do you speak spanish?. You are welcome. Seguidamente se usan frases con pronombres e incluyendo sustantivos en este apartado, por ejemplo: hello! She is a girl and I am a boy, How is he? Man and woman al igual agregando afirmación con not.
Viajes	Los sujetos aprenden e identifican el vocabulario de viajes seleccionando palabras o frases como: Passport, México, are you from mexico?, are you here?, I need a taxi and spain.
Familia	Los sujetos aprenden e identifican el vocabulario de familia seleccionando palabras Room, mother, father, home, sister, brother, grand mother and grand father.

Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

Posterior al establecimiento de temas e indicadores, se integró un quiz, que contó con 15 ítems, mismos que atendieron a cuatro dimensiones: pronombres, saludos, gramática, vocabulario (ver tabla 2).

Tabla 3. Descripción del Quiz.

Dimensiones	Quiz
<p>I am, You are, He is, She is, It is, We are, Your are and They are. woman, men, boy and girl y utilizando el verbo have, la expresión fine, preguntas con lo antes mencionado.</p>	<p>3. Con una X, selecciona las palabras que formulen la oración que está en inglés y traduce al español.</p> <p>a). I have a woman. Una – yendo – mujer – tengo</p> <p>b). He is fine. Bien – él – taxi – usted – está – es</p> <p>6. Encierra la palabra que hace falta. _____ You a girl? a). Are b). Is</p> <p>11. Encierra como se dice..... “ELLA” a) México b) Are c) She</p> <p>12. Encierra la palabra correcta que hace falta. _____ am a girl. a). We a) I</p> <p>15. Traduce la oración en español.</p>

	<p>- He is a boy</p> <p>_____</p>
<p>Hello, thanks, good night, good morning, what is your name?, Do you speak spanish?. You are welcome. hello! She is a girl and I am a boy, How is he? Man and woman al igual agregando afirmación con not.</p>	<p>10. Encierra la traducción correcta.</p> <p>- Lo siento.</p> <p>a) good</p> <p>b) i'm a good</p> <p>c) I'm sorry</p>
<p>Passport, México, are you from mexico?, are you here?, I need a taxi and spain.</p>	<p>2. Con una X, selecciona las palabras que traducen al español la pregunta en inglés.</p> <p>a). Are you here?</p> <p>Una – yendo – vuelo – habitación – estás – aquí</p> <p>4. Encierra la traducción correcta.</p> <p>“Yo tengo un taxy”</p> <p>a). I need a taxy.</p> <p>b). I have got one traín.</p> <p>c). I have a taxy.</p> <p>7. Encierra la palabra que hace falta.</p> <p>Are _____ from mexico?</p> <p>a) He</p> <p>b) You</p> <p>c) I</p> <p>d) She</p> <p>13. Encierra como se dice “México “</p> <p>a) Not</p> <p>b) Mexico</p>

	c) I
Room, mother, father, home, sister, brother, grand mother and grand father.	<p>1. ¿Cuál de estas palabras es “Habitación”?</p> <p>a) Boy b) Room c) Woman d) Passport</p> <p>14. selecciona los pares con el mismo color que utilices para cada par de español e inglés. mother, hermana, hermano, father, papá, abuela, abuelo, home, sister, brother, grand mother, mamá, grand father, casa.</p>
<p>Ítem con 2 indicadores:</p> <p>Pronombre y viajes</p> <p>I am, You are, He is, She is, It is, We are, Your are and They are. woman, men, boy and girl y utilizando el verbo have, la expresión fine, preguntas con lo antes mencionado.</p> <p>Passport, México, are you from mexico?, are you here?, I need a taxi and spain.</p> <p>Saludos y viajes</p>	<p>5. Selecciona los pares con el mismo color que utilices para cada par de español a inglés.</p> <p>México – woman – am – estoy – not – mexico – mujer – no.</p> <p>9. Traduce la oración en inglés, numera las palabras correctas del 1 al 5 colocando el número de lado de cada palabra que corresponde.</p> <p>¡ Yo no soy un hombre;</p> <p>I ___ Are__ Man ___ a__ México ___</p> <p>You ___ Am ___ Not ___</p> <p>8. Selecciona cada par con diferentes colores.</p>

<p>Hello, thanks, good night, good morning, what is your name?, Do you speak spanish?. You are welcome. hello! She is a girl and I am a boy, How is he? Man and woman al igual agregando afirmación con not.</p> <p>Passport, México, are you from mexico?, are you here?, I need a taxi and spain.</p>	<p>Esta – boy – niña – girl – niño – are – España – Spain.</p>
---	--

Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

3.5. Procedimiento para la aplicación del instrumento

En este apartado se describe el procedimiento que se siguió para desarrollar el estudio, partiendo desde la gestión de los permisos, hasta la intervención y la recolección de los datos en el pre y post test.

El instrumento se aplicó en la localidad de Ciudad del Carmen; Campeche en las siguientes fechas; del nueve al dieciséis de noviembre del año dos mil dieciocho y la población evaluada son pertenecientes de la institución privada Gardner con clave 04PPR0070T y turno matutino e institución pública escuela Benito Juárez con clave 04DPR0146N y turno vespertino.

- 1- Solicitud formal a los directores de las instituciones educativas, para la realización de la aplicación del pretest, post test y aplicación de la app Duolingo.
- 2- El día lunes nueve de noviembre del dos mil dieciocho se llevó a cabo la presentación de los evaluadores y del proyecto a los directivos correspondientes de las instituciones educativas en los turnos respectivos. Posteriormente se llevó a cabo la aplicación del pre-quiz, donde se fue dando indicaciones de cómo iban a ir resolviendo la evaluación, por lo tanto se leían las instrucciones de cada ítem en conjunto con sus

opciones para que ellos supieran cual deberían seleccionar ya que aún no todos sabían leer. La aplicación duró una hora en ambos.

- 3- El día martes 10 de noviembre del dos mil dieciocho en el turno matutino se trabajó con los alumnos en su salón de clases con la ayuda de iPads y en el caso del turno vespertino en la sala de cómputo, se fue realizando una cuenta en cada herramienta para poder ser usuarios y trabajar en la app Duolingo.
- 4- Consecutivamente se dieron las clases del diez hasta el dieciséis de noviembre del año 2018 con la app Duolingo y al término de cada clase se llevaba una bitácora semanal en ambas instituciones de cada alumno para saber cuánto avanzaban por nivel en la aplicación y que tanto iban desempeñando el vocabulario, para que el dieciséis de noviembre se analizara quien de los alumnos de ambas escuelas había llegado hasta el tema de familia dado que es donde se iba a finalizar.

El lunes dieciséis de noviembre del dos mil dieciocho, se aplicó el post quiz con duración de una hora a ambas escuelas.

- 1- se aplicó el quiz correspondiente a la planeación y se hizo el mismo procedimiento que en la aplicación anterior.
- 2- Durante la realización del quiz por parte de los sujetos, los evaluadores recolectaron la información de las bitácoras con la finalidad de saber que sujetos tuvieron el mayor avance.
- 3- al finalizar el post quiz se les agradeció su valiosa participación y se les premió a los sujetos con mayor avance en las bitácoras.
- 4- Posteriormente al terminar de igual manera se le agradeció a ambas instituciones tanto directivos y maestros por su apoyo al igual se les extendió la invitación que pudieran continuar con la app.

Posteriormente se realizó el análisis de los datos obtenidos que se describe en el capítulo IV.

Capítulo IV Resultados

4.1. Procedimiento de análisis de datos

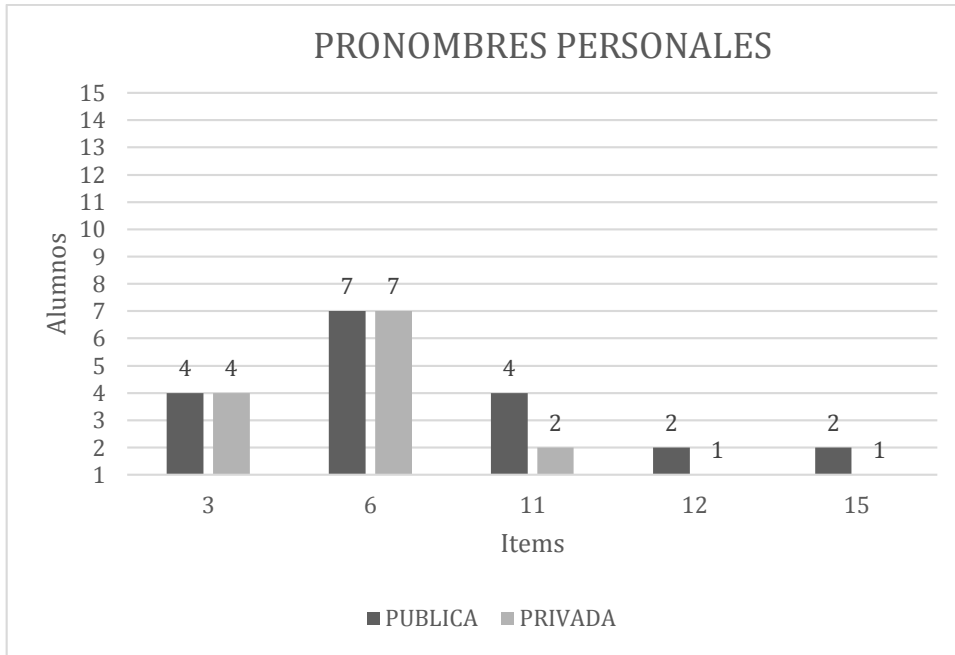
En este capítulo se exponen el procedimiento de análisis de datos de la aplicación del pre quiz y post quiz de ambos grupos y los resultados obtenidos de dicho análisis. Con una cantidad total de sesenta instrumentos a calificar treinta correspondiente a prequiz y treinta post quiz. Para llevar a cabo el análisis de estos datos se utilizó la paquetería Excel.

- 1- Como primer instancia se realizó la calificación del total del pre y post quiz por escuela.
- 2- Después se realizó cuatro bases de datos dos por quiz con los siguientes componentes: número de sujeto, calificación obtenida por ítems: pronombres, saludos, familia y viaje.
- 3- Para el análisis de los cuatro ítems se asignó el valor cero a las respuestas incorrectas y valor uno a las respuestas correctas con la finalidad de saber cuántos participantes obtenían un resultado favorable.
- 4- como parte del análisis de datos se ejecutó el procedimiento de media, moda y mediana con lo cual se realizó una tabla por escuela del pre quiz y post quiz
- 5- Se realizó el concentrado de las repuestas con valor uno de ambas escuelas para obtener el total por ítem del pre quiz y posteriormente del post quiz y las gráficas de los resultados obtenidos son los siguientes:

4.2. Resultados obtenidos

PRE-TEST:

Gráfica 1. Comparación de resultados de los ítems de la dimensión pronombres personales en el pre-test.

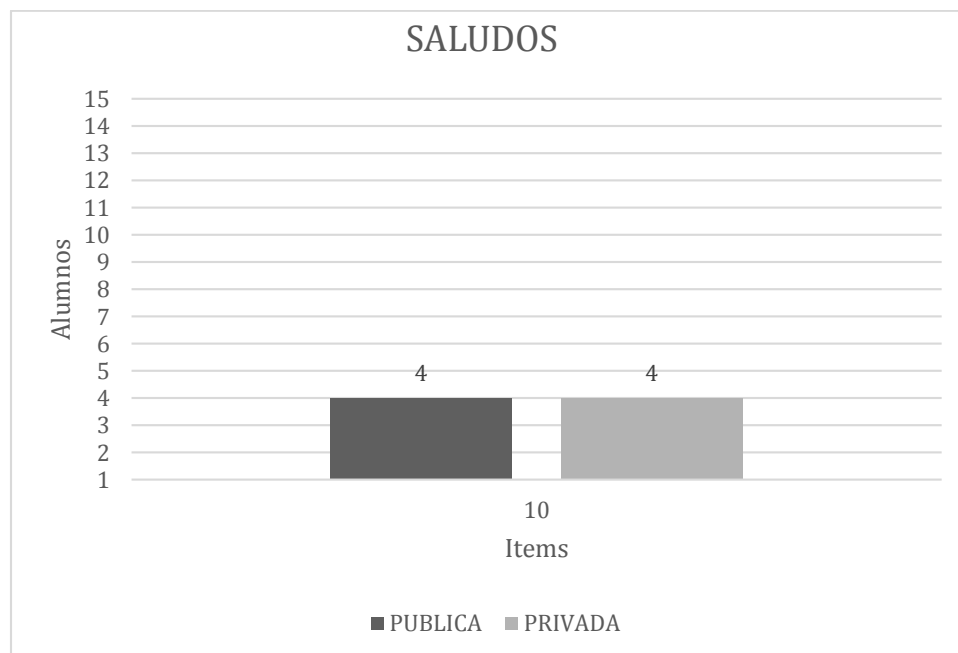


Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

En esta gráfica se observa el tema de pronombres personales donde encontramos 5 ítems en el cual los resultados fueron los siguientes: en el ítem número 3 podemos analizar que hubo un empate entre los resultados de la escuela pública y la escuela privada, dicho resultado fue de 4 alumnos respectivamente. En el segundo ítem se observa que es el número 6, podemos notar otro empate de resultados entre la escuela pública y privada con uno resultado de 7 alumnos respectivamente. En el ítem número 11 vemos un notable cambio en los resultados ya que la escuela pública obtuvo 4 alumnos en su puntaje más alto mientras que la privada solo tuvo 2 alumnos como resultado. El siguiente ítem a observar es el número 12, el cual en la comparativa la escuela pública obtuvo 2 alumnos en su puntaje más alto, mientras que la privada solo obtuvo un alumno. En el último ítem a comparar que es el número 15, la escuela pública se posicionó en el punto más alto con 2 alumnos mientras que la privada solo obtuvo un alumno con un buen resultado en esta comparativa.

Se puede observar que los alumnos de la escuela pública obtuvieron un mejor resultado comparado con los alumnos de la escuela privada antes del uso de la app para lograr la adquisición de vocabulario de pronombres personales.

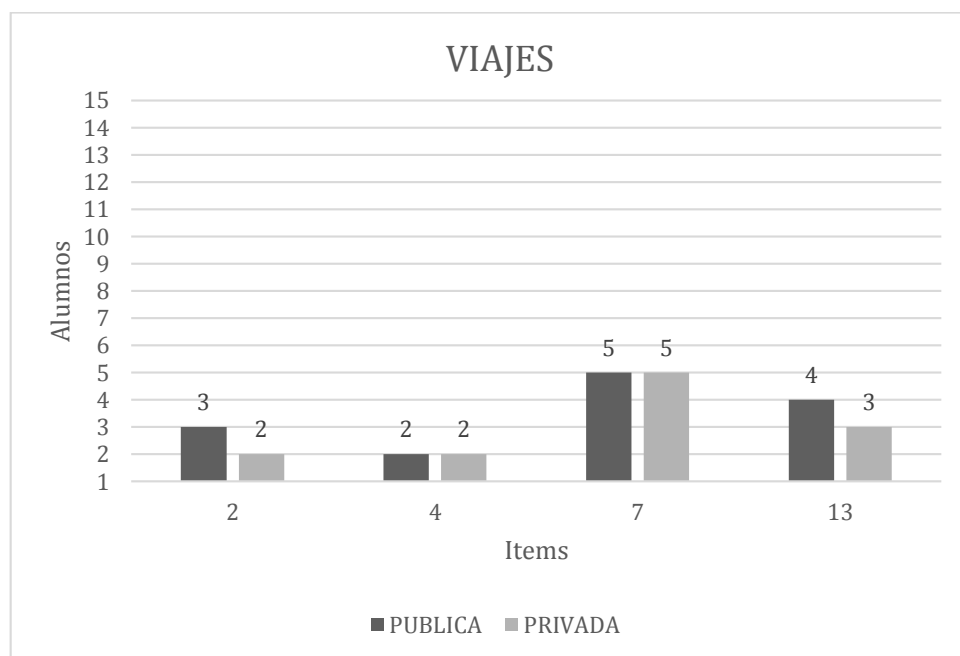
Gráfica 2. Comparación de resultados de los ítems dimensión saludos pre-test de la Escuela Pública y Privada.



Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

La siguiente gráfica pertenece al tema de saludos, donde se muestra que hay 15 alumnos, el cual solo 4 de ellos de ambas escuelas obtuvieron correctamente al ítem 10 que pertenece al vocabulario previamente mencionado.

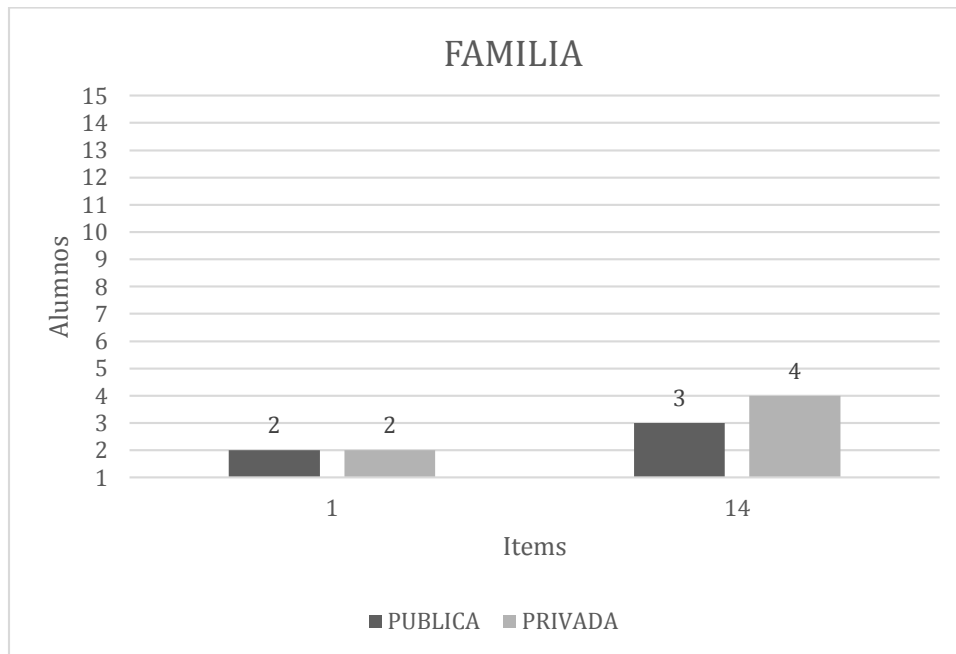
Gráfica 3. Comparación de resultados de los ítems de viajes PRE de la Escuela Pública y Privada.



Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

En la siguiente gráfica del tema de viajes se observa 15 alumnos, el cual nos encontramos con 4 ítems diferentes, sin embargo tratando del mismo tema. Empezando con el ítem número 2 nos encontramos que la escuela pública lleva una ventaja muy mínima obteniendo 3 alumnos y la escuela privada solo 2, en el caso del ítem número 4 podemos observar que hubo un empate entre ambas escuelas con 2 alumnos, al igual que en el ítem número 7, ya que en lo particular existió un equilibrio con los puntajes más altos con 5 alumnos. En el caso del ítem 13 la ventaja la lleva la escuela pública con poca diferencia donde obtuvo 4 alumnos y la escuela privada solo 3.

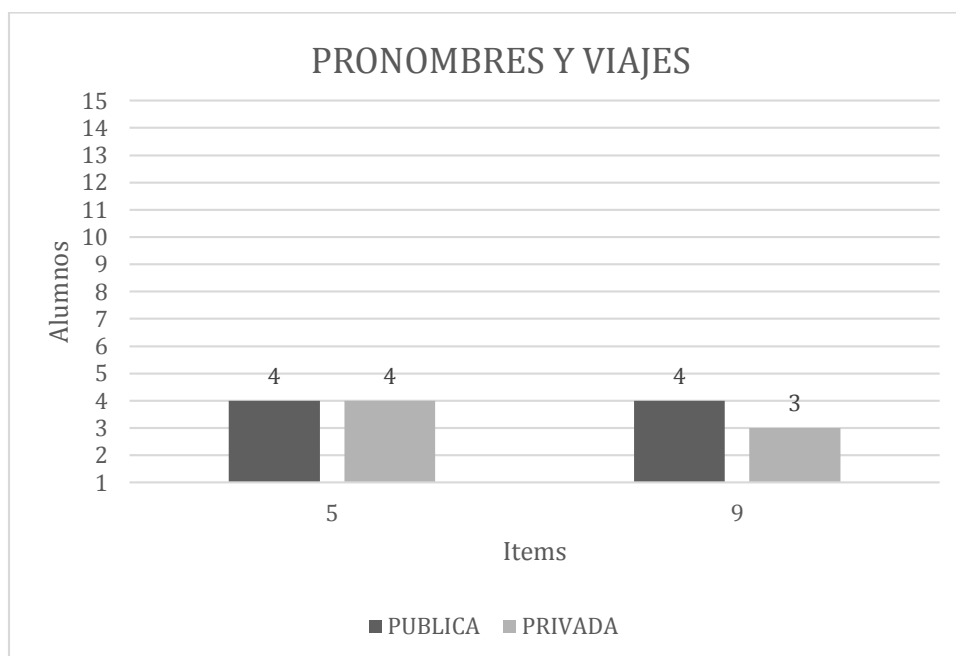
Gráfica 4. Comparación de resultados de los ítems de familia PRE de la Escuela Pública y Privada.



Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

En la siguiente gráfica podemos observar 15 alumnos con los ítems 1 y 14, en el ítem número 1 se obtuvo un empate de 2 alumnos en ambas escuelas, mientras que en el ítem número 14, la escuela privada obtuvo el puntaje más alto y la pública el menor número.

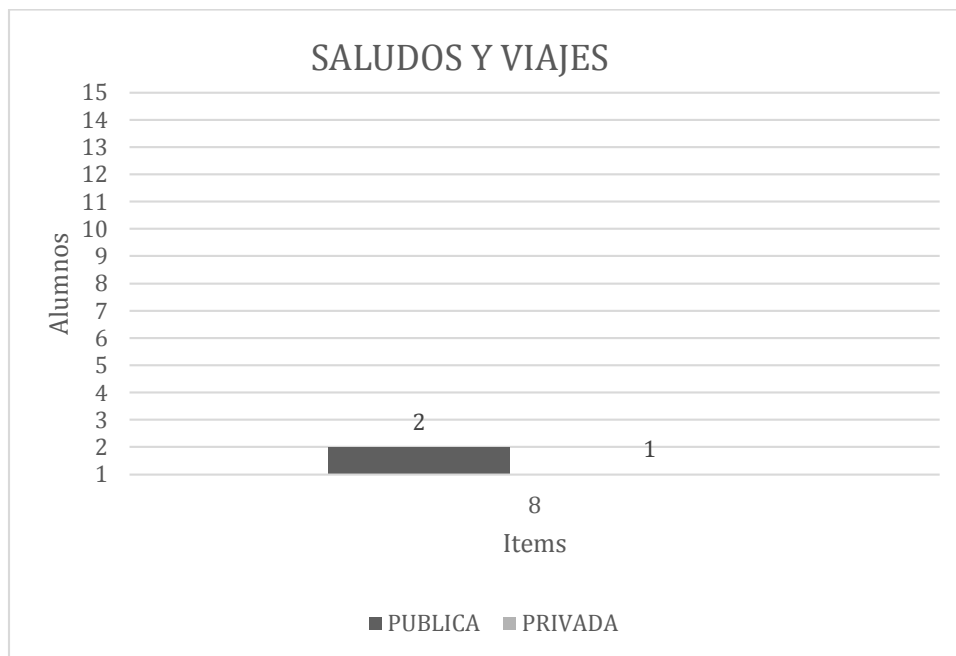
Gráfica 5. Comparación de resultados de los ítems de pronombres personales y viajes PRE de la Escuela Pública y Privada.



Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

En la siguiente gráfica observamos nuevamente a 15 alumnos con el tema de pronombres personales y viajes donde el ítem 5 y 9 corresponde ambos vocabularios, el ítem número 5 refleja un equilibrio en los resultados entre la escuela pública y privada de 4 alumnos respectivamente, mientras que en el ítem número 9 la escuela pública obtuvo el resultado más alto en la comparativa con 4 alumnos y en la privada solo con 3 alumnos.

Gráfica 6. Comparación de resultados de los ítems de saludos y viajes PRE de la Escuela Pública y Privada.



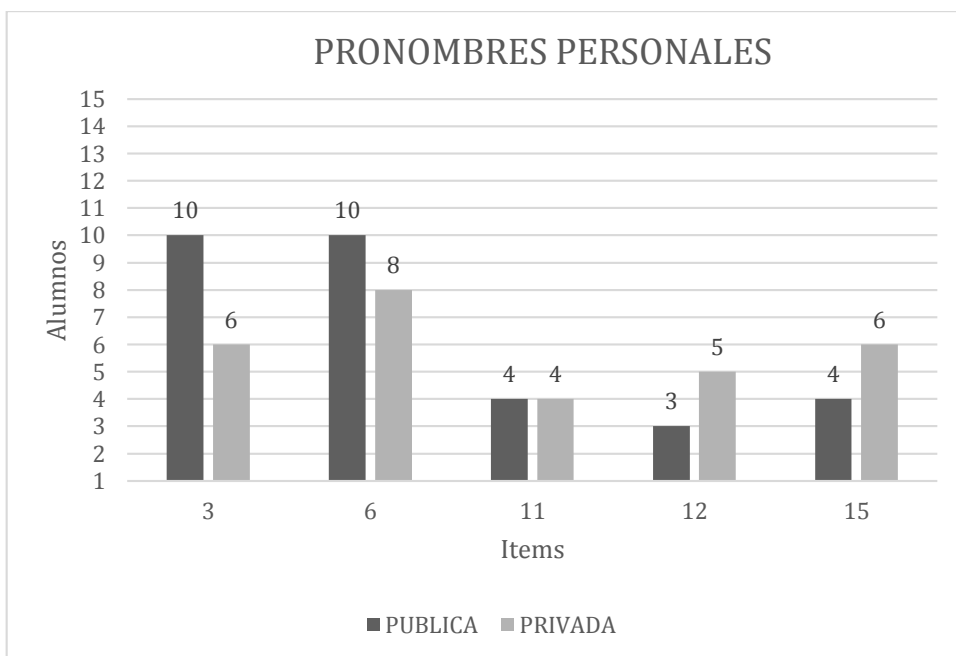
Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

En la siguiente gráfica de saludos y viajes se encuentra el ítem número 8, donde la escuela pública tiene un resultado mayor con 2 alumnos, mientras que en la privada solo un alumno obtuvo el acierto.

POST-TEST:

En las siguientes gráficas se identificarán los resultados después de manipular la app Duolingo donde se encontrarán los vocabularios de: pronombres personales, saludos, viajes y familia.

Gráfica 7. Comparación de resultados de los ítems de pronombres personales POST de la Escuela Pública y Privada.

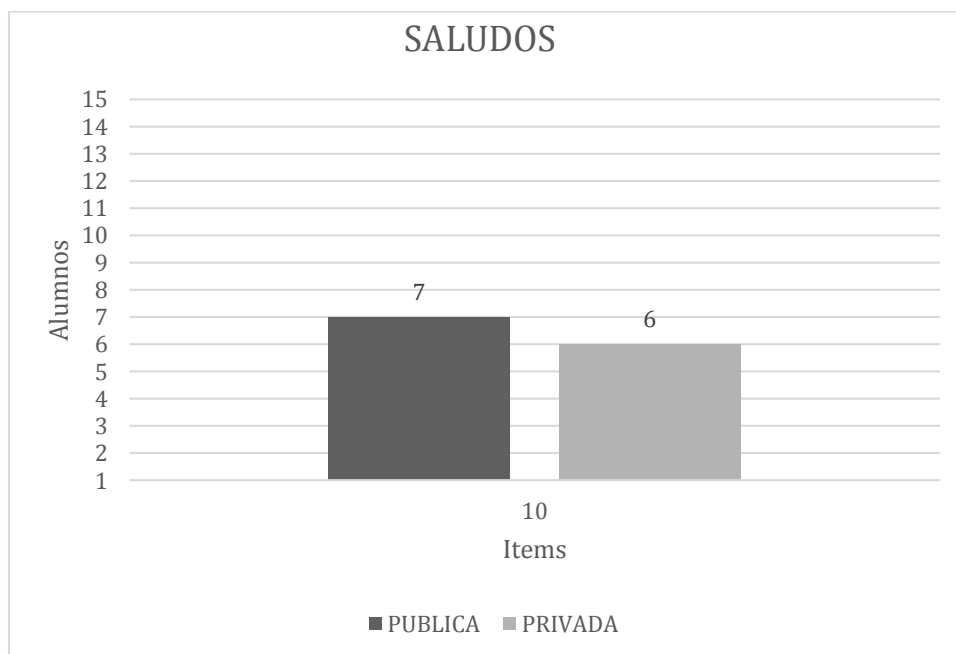


Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

En la gráfica de pronombres personales se observan los resultados durante el post test, en el cual se encuentran 5 ítems. En el ítem número 3 podemos analizar que con mayor rango de 10 alumnos la escuela pública lleva ventaja, ya que la privada obtuvo solo 6 alumnos. En el segundo ítem se observa que es el número 6, podemos notar nuevamente que la escuela pública sigue llevando ventaja igual con 10 alumnos que salieron bien en ese ítem, mostrando la privada que lleva desventaja solo obteniendo 8 alumnos.

En el ítem numero 11 podemos notar que hubo un paridad entre ambas escuelas. El siguiente ítem a observar es el número 12, el cual en la comparativa la escuela pública obtuvo 3 alumnos en su puntaje menos alto y llevando ventaja con 5 alumnos la escuela privada. En el último ítem a comparar que es el número 15, la escuela pública se posicionó en el punto más bajo con 4 alumnos mientras que la privada obtuvo 6 alumnos con un buen resultado en esta comparativa.

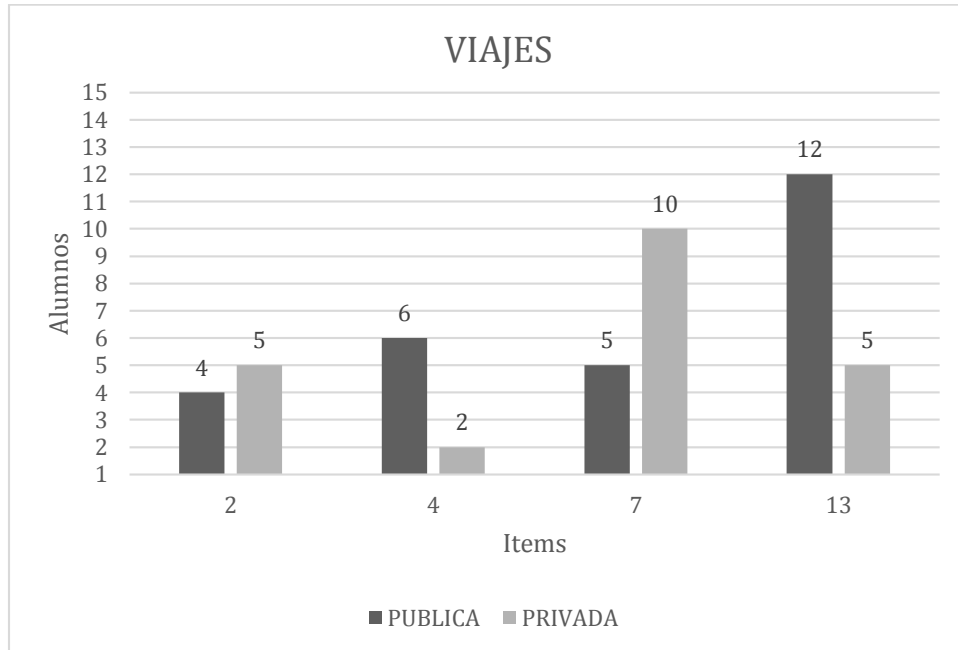
Gráfica 8. Comparación de resultados de los ítems de saludos pos-test de la Escuela Pública y Privada.



Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

En esta gráfica se muestran 15 alumnos y se ilustran los resultados obtenidos del tema de saludos, el cual el ítem 10 marca como resultado 7 alumnos más altos en la escuela pública y 6 alumnos en la escuela privada, teniendo ventajas en dicho vocabulario. Se observa que no existió mucho desnivel y fue favorable, ya que hubo un crecimiento en este indicador.

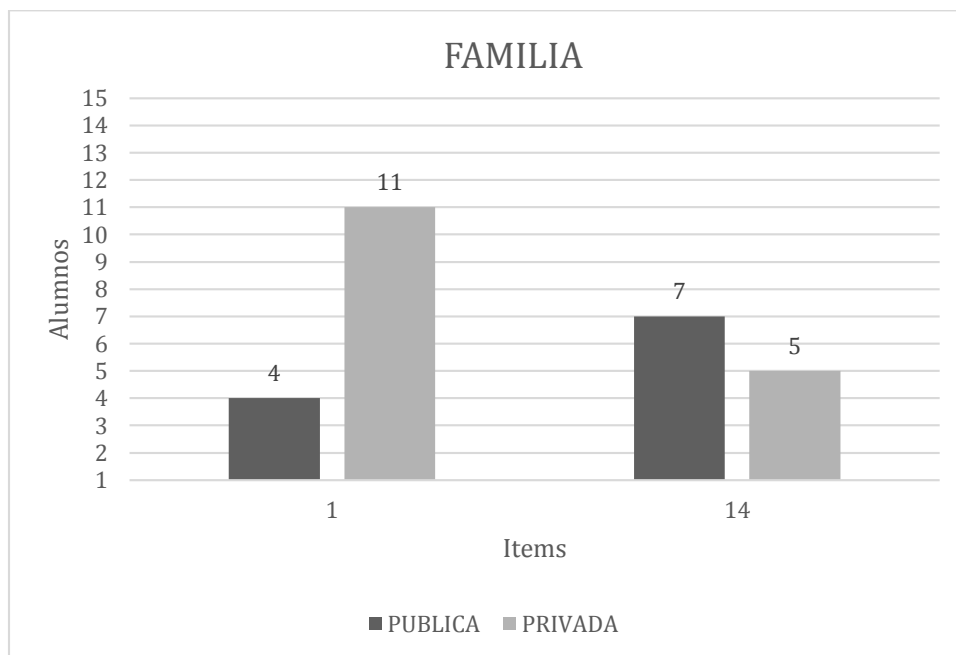
Gráfica 9. Comparación de resultados de los ítems de viajes POST de la Escuela Pública y Privada.



Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

En la siguiente gráfica del post del tema de viajes se observa que igual nos encontramos con 15 alumnos, el cual hay 4 ítems diferentes y los resultados son los siguientes: en el caso del número 2 lleva ventaja la escuela privada con 5 alumnos y la escuela pública con 4, en el ítem número 4 con mejor ventaja es la escuela pública con 6 alumnos y 2 en la escuela privada, en el ítem 7, con menor puntaje es la escuela pública con 5 alumnos y llevando ventaja la escuela privada con 10. En el caso del ítem 13 vemos que se intercambia y con mayor ventaja es la escuela pública con 12 alumnos y la privada con 5. Se puede observar que en ambas escuelas no hay cual lleve más veces ganadas en los ítems.

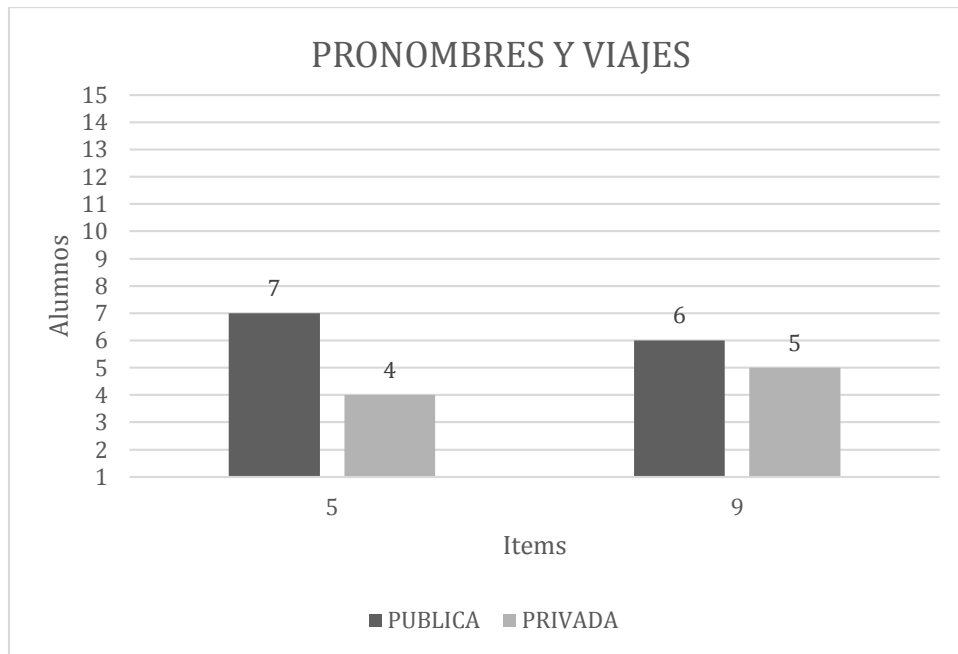
Gráfica 10. Comparación de resultados de los ítems de familia POST de la Escuela Pública y Privada.



Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

En la siguiente gráfica nuevamente se encuentran 15 alumnos con el tema de familia, donde los resultados son los siguientes: el ítem con mayor resultado es el número 1, donde 11 alumnos obtuvieron el mayor puntaje de la escuela privada mientras que en la pública solo 4 alumnos aprobaron, en el caso del ítem número 14 el puntaje alto es la escuela pública con 7 alumnos, mientras que la escuela privada solo tiene 5 alumnos, quedando abajo en esta comparativa.

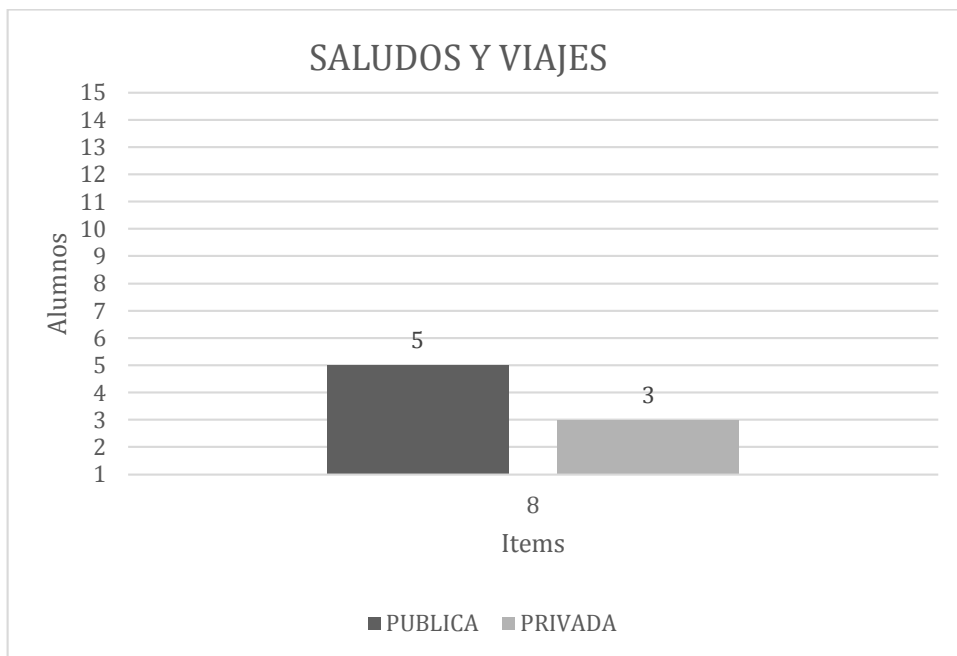
Gráfica 11. Comparación de resultados de los ítems de pronombres personales y viajes POST de la Escuela Pública y Privada.



Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

En la siguiente gráfica de pronombres y viajes podemos observar los ítems 5 y 9, el cual el resultado es el siguiente: el ítem 5 cuenta con 7 alumnos llevando ventaja la escuela pública, el ítem 9 cuenta con 6 alumnos de igual forma ganando la escuela pública. La escuela privada muestra un bajo número en el ítem 5 solo cuenta con 4 alumnos mientras que el ítem número 9 solo cuenta con 5 alumnos.

Gráfica 12. Comparación de resultados de los ítems de saludos y viajes POST de la Escuela Pública y Privada.



Fuente: Elaboración propia basado en los resultados del estudio.

En la siguiente gráfica se muestra 15 alumnos y se hace la comparación entre la escuela pública y privada observando quien obtiene mejor resultado en el ítem número 8 que corresponde al tema de saludos y viajes, el cual los resultados son los siguientes: la escuela pública tiene 5 alumnos a favor y la escuela privada obtuvo un resultado de 3 alumnos siendo el que lleve la desventaja.

Comparación general.

Los resultados demuestran en ambas escuelas que la mayoría de los estudiantes incrementaron su vocabulario después de la intervención con la app Duolingo, reflejándose en las gráficas del pos-test los cuales dan el análisis y resultado final de la aplicación de dicha investigación para llegar a una comparativa final. Por lo general, los mejores resultados fueron alcanzados en la institución de carácter público al igual que en el pre-test, sin embargo se debe de aclarar que la diferencia en los aciertos del pos-test no es mucha con los estudiantes de la institución privada.

La parte más relevante del proceso es la certeza del cambio experimentado en los estudiantes, haciendo uso de la intervención didáctica de la app Duolingo.

Finalmente como parte de los resultados obtenidos, se presentan los datos de media, moda y mediana en las tablas 4 y 5, en la que se comparan los resultados y cambios entre el pre-test y pos-test de ambas instituciones.

Las siguientes tablas se recabaron las medidas de tendencia central de los datos obtenidos

Tabla 4.

Comparativo de la media, moda y mediana del Quiz 1 y 2 de la calificación de la Escuela Pública.

Test	Media	Moda	Mediana
Pre	3.13	5	3
Post	5.67	6	6

Fuente: Elaboración propia con Excel

El resultado de la media en el pre quiz corresponde a 3.13 y el post quiz es 5.67 el cual es el promedio general de los aciertos correctos por los sujetos.

En el resultado de la moda se observa que en el pre quiz la moda es el ítem 5 correspondiente a pronombres y viajes y en el post quiz el ítem 6 que corresponde a pronombres.

En el resultado de la mediana en el pre quiz fue de 3 y en el post quiz de 6 el cual es el punto medio de conjunto de datos recabados de los datos obtenidos de los ítems.

Tabla 5.

Comparativo de la media, moda y mediana del Quiz 1 y 2 de la calificación de la Escuela Privada.

Test	Media	Moda	Mediana
Pre	3.47	6	3
Post	6.60	3	6

Fuente: Elaboración propia con Excel

El resultado de la media en el pre quiz corresponde a 3.47 y el post quiz es 6.60 el cual es el promedio general de los aciertos correctos por los sujetos.

En el resultado de la moda se observa que en el pre quiz la moda es el ítem 6 correspondiente a pronombres y en el post quiz el ítem 3 igual correspondiente a pronombres.

En el resultado de la mediana en el pre quiz fue de 3 y en el post quiz de 6 el cual es el punto medio de conjunto de datos recabados de los datos obtenidos de los ítems.

Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones

En éste último capítulo se presentan las reflexiones finales obtenidas por el equipo los investigadores, mismas que fueron organizadas de acuerdo a la pregunta de investigación y los objetivos del estudio, de forma que se pueda identificar si éstos fueron logrados con el desarrollo del estudio en las instituciones participantes.

La pregunta de investigación inicial que detonó el interés de abordar esta temática fue *¿Qué resultados tiene la aplicación de una app didáctica en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en niños de primer grado de primaria en escuela privada y pública?*. Para Hernández (2016), las habilidades del habla y la escritura exigen una producción, mientras que las habilidades de lectura y la escucha son meramente receptivas para los individuos.

En consecuencia, en los resultados que hacen referencia a la institución de carácter privado en el pre-test los resultados fueron pocos favorables, ya que los alumnos participantes de primer año de primaria tuvieron un bajo rendimiento en los puntajes; esto sin embargo no excluyó la noción del conocimiento de vocabulario previo como parte de sus saberes. Al utilizar la aplicación Duolingo, fue evidente el progreso en los alumnos tal y como se demostró en los resultados alcanzados durante la aplicación del pos-test.

Por su parte Vesselinov (citado en Hernandez, 2016), afirma que:

Doulingo app muestra una efectividad en el uso de la aplicación, no necesariamente el sujeto debe tener por lengua madre el idioma que desea aprender o en este caso llevar un conocimiento básico del idioma en este caso la investigación se basa en el idioma “inglés”, la investigación demuestra que si el sujeto cuenta con conocimiento básico, este mismo solo aumenta su efectividad, como fue el caso de la escuela particular (pp. 7)

Por otra parte, para dicha población fue de gran beneficio la utilización de un dispositivo móvil como el iPad, ya que eso representaba para los niños participantes más disponibilidad para la utilización y práctica en la app Duolingo; mientras que por su parte la infraestructura del colegio y sus servicios también sumaban elementos a favor de la aplicación utilizada en ésta investigación.

Por su parte, Gutiérrez, Gómez y García (2013) afirman que el alumno adquiere confianza para comunicarse en otro idioma a medida que conoce más palabras, lo cual le facilita identificar las estructuras gramaticales y desarrollar las habilidades básicas del idioma: hablar, escuchar, leer y escribir. Esta es la razón por la cual adquiere relevancia la adquisición o el incremento del vocabulario en un segundo idioma, en este caso el inglés, pues constituye el total de palabras que conforman una lengua y tienen un significado dentro de un contexto.

En general la utilización de herramientas como la app Doulingo, es de gran ayuda para profesores, padres de familia y alumnos en las escuelas, se demostró la existencia de cambio productivo en los alumnos, desarrollando de igual manera diferentes habilidades cognitivas y de memorización. Los avances alcanzados fueron evidentes y demostrando mediante este estudio de carácter exploratorio que la aplicación y uso de una herramienta tecnológica favorece la adquisición de vocabulario de un nuevo idioma, haciendo su uso correcto y adecuado.

Ahora bien, en relación a los resultados obtenidos por los niños participantes de la institución de carácter privado, se concluye que en los resultados del pre-test fueron favorables, a pesar de no haber tenido una exposición tan frecuente con el idioma dentro de sus aulas de clases. Alcanzando mejores resultados de carácter general que los niños participantes en el estudio provenientes de la institución educativa privada.

Al contar con noción de vocabulario pronombres personales, saludos, viajes, familia, etc., que se abordaron mediante el uso de la app Duolingo en la intervención didáctica, los cambios o alcances en el uso de la misma se hicieron más evidentes. Tal y como se pudo identificar en los resultados del pos-test en el que lograron un avance satisfactorio al sacar ventaja a los estudiantes de la escuela privada. Sobresaliendo más en la adquisición del vocabulario de pronombres personales, saludos y viajes; por su parte el vocabulario con el que menos sobresalieron fue familia.

En el desarrollo de la presente investigación se logró notar que haciendo uso de la app Duolingo para la adquisición de vocabulario es prometedor ya que en algunos casos facilita el aprendizaje para los estudiantes de un nuevo idioma, en éste caso en específico del idioma inglés.

Es importante hacer mención que sobre todo en los niños pequeños la app representa un modo interactivo, motivador, entretenido y divertido de aprender, en consecuencia las herramientas multimedia pueden llegar a ser utilizados con fines educativos y no sólo de entretenimiento en niños de primer grado de primaria. Lo anterior se basa en los estudios que en las últimas décadas se están realizando con niños pequeños demuestran el poder de este medio para el desarrollo cognitivo.

Para reforzar el planteamiento anterior, el investigador Áreas (2014) hace mención de la nueva corriente denominada *Conectivismo* la cual es una teoría del aprendizaje promovida por Stephen Downes y George Siemens. También es llamada *la teoría del aprendizaje para la era digital*, la cual trata de explicar el aprendizaje complejo en un mundo social digital en rápida evolución. Planteamientos como éste nos acercan más a la percepción de que el uso de aplicaciones digitales, también conocidas como app resulten efectivas en casos de aprendizajes.

Otros investigadores como Bowman (citado por López, 2015), han demostrado mediante sus estudios que mediante el uso del teclado y el ratón los niños pueden aprender relaciones causa-efecto, lo anterior basados en la utilización de los periféricos por parte de los niños que van produciendo cambios en lo que éstos ven en la pantalla. Se coincide con el planteamiento de estos autores, debido a que para los niños jugar es una actividad central en su desarrollo, favorece la exploración y el descubrimiento.

Siguiendo la misma línea de pensamiento, muchos juegos de ordenador familiarizan al niño con el concepto de causa-efecto. En éste estudio realizado, el hecho de pulsar un botón o dibujo produjo una respuesta inmediata en aplicar el aprendizaje del idioma inglés; lo cual tuvo como resultado que los 15 sujetos al momento de utilizar la app podían fácilmente asociar palabras e imágenes, favoreciendo la relación e identificación del vocabulario: pronombres, saludos y viajes, etc., así como los demás temas contiene la app; lo cual permitió pudieran responder con mayor facilidad y tener resultados favorables en el pos-test.

Por su parte, los investigadores Watson, Nido, Shade (citados por López, 2015) ponen en evidencia que aunque los ordenadores tengan limitaciones, sirven para estimular una gran variedad de habilidades cognitivas, a través del encuentro del niño con gráficos, manipulación del ratón, sonido y respuesta inmediata, entre otras. De forma específica en el

caso de los sujetos de la escuela pública se ve un mayor avance que en el privado a pesar de que en ellos ya había un aprendizaje básico; esto nos da a demostrar que el hecho de tener un conocimiento previo del idioma no es un determinante para que no se pueda mejorar el aprendizaje de nuevo vocabulario.

Ahora bien, se considera que los sujetos de la escuela pública al no conocer un vocabulario básico y no manejar antes una computadora favoreció como elemento motivante para aprender no sólo un nuevo idioma, sino también de tecnología. Lo cual fueron demostrando en las interacciones desarrolladas en las sesiones de clases llevadas a cabo. Los niños mostraban interés por aprender y poder manipular el vocabulario mediante la computadora con iluminaciones y sonidos, en contraste con los niños de la escuela privada, quienes para ellos el uso de la tecnología no representó novedad, haciendo evidente un menor interés en su participación.

Tal y como menciona Graddol (2000), las TIC son herramientas para fomentar la creatividad y el intelecto, pero también permiten que se desarrollen habilidades emocionales. Mediante las computadoras, los niños ganan confianza en sí mismos, elevan su autoestima al ir superando los retos que se les presentan, se vuelven seguros y valientes, sin mencionar la enorme carga de alegría al usarla como medio para ingresar a mundos mágicos como el de los cuentos, los juegos interactivos, las canciones animadas. Ya que fue lo que se logró con los niños de la escuela pública y privada que de cierta manera se lograron avances satisfactorios y adquirieron nuevos conocimientos que quedaron marcados ya que lo aplicarán en su formación, haciendo de ello un buen uso mediante la práctica constante, donde en un futuro niños, niñas, jóvenes dominen el idioma inglés mediante las TIC.

5.1. Recomendaciones

Escuela privada:

Dentro de un proyecto innovador como la implementación de una app que ayude, aporte y contribuya al conocimiento y aprendizaje de una segunda lengua, siempre se desea que haya una mejora continua del mismo; por lo que se recomienda a docentes y administrativos que tengan el interés en el proyecto, continuar *haciendo uso de la tecnología en la enseñanza del*

idioma inglés para educación básica. Es recomendable el uso de una app en su versión portable para que no requieran el acceso a la conexión a internet y que esto demerite los avances en el aprendizaje que se pueda lograr en los alumnos. Por otra parte, en pro de la optimización del recurso en la versión portable se puede implementar en lugares y poblaciones rurales dentro de nuestro municipio y estado.

Una recomendación en particular para las escuelas de carácter privado, es tener más programas que desarrollen no solo las habilidades tecnológicas sino también las motoras en el niño como lo son la escritura, lectura y comprensión lectora, con talleres que empujen al niño a desarrollar íntegramente sus habilidades cognoscitivas. Estos talleres se benefician con las nuevas tecnologías y ya que los sujetos son atraídos y atrapados por gráficos, sonido y otros receptores dentro de las TIC, se deberían implementar viejos métodos que desarrollen sentidos, emociones y capacidades sensoriales que se conecten con el mundo tanto natural, como el virtual. Es importante tomar en cuenta que un sujeto no puede leer de forma correcta, si no sabe escribir o reconocer palabras por lo que no podrá seguir las reglas adecuadas de una app en el caso del proyecto antes mencionado.

Como última recomendación, es necesario que los niños tengan la disposición de interactuar con la tecnología de manera controlada dentro y fuera del salón de clases y los docentes, administrativos y padres de familia sepan cómo manejar el mal uso de un iPad. En contraste, con el uso adecuado y correcto de una app con conexión de internet o solo portátil, sin que esta misma se vuelva adictiva para el sujeto, las herramientas tecnológicas deben representar para el alumno un incremento para su conocimiento y no su estancamiento.

De forma directa se hace la recomendación de que los directivos, docentes y padres de familia de la escuela privada se enfoquen en mejorar la lecto-escritura de los sujetos investigados ya que de otra forma, ellos no tienen desventaja alguna ya que cuentan con conocimiento básico del idioma inglés aprendiéndolo de forma auditiva o por repetición desde el preescolar, de igual manera no tienen desventaja en el uso de las TIC ya que el sistema de educación que maneja dicha institución se basa en el uso de estas mismas para modernizar y actualizar el conocimiento de los sujetos y poder dar a la comunidad un mejor servicio, gracias a estas ventajas la exploración comenzó con buenos resultados los cuales solo fueron progresando.

Escuela pública:

En el caso de la escuela pública la parte administrativa debe tener el apoyo de recursos humanos, ya que no cuenta con el personal capacitado para dar clases de dicho idioma, lo anterior es una necesidad patente, ya que está considerado en el marco del nuevo programa educativo el cual indica que las instituciones públicas deben tener maestros de calidad e impartir clases de inglés.

En dado caso que no sigan teniendo apoyo en la parte administrativa sería adecuado que los profesores puedan utilizar y sugerir en el Consejo Técnico un día a la semana para que los docentes sigan trabajando con los alumnos mediante la app en la sala de cómputo. Para poder desarrollar el presente estudio, la app queda instalada en las máquinas de la escuela, aunado a esto el equipo de investigación le enseñó al docente del primer grado como manejarla y sería satisfactorio que ellos puedan tener el interés en enseñar por medio de la app al haber quedado demostrado que a los niños les agrado aprender un nuevo idioma mediante el uso de herramientas digitales.

La app Duolingo será muy útil si los profesores de la escuela pública *Benito Juárez* pudieran darle seguimiento y no solo con los alumnos de primer grado sino aperturar el uso de la app para los alumnos de los demás grados. De esta forma las clases haciendo uso de la app podrían seguir fungiendo como una parte motivadora para que aprendan más rápido a leer y escribir, debido a que es de gran importancia que tengan esas bases para aprender un nuevo idioma.

Finalmente, se recomienda usar la app Duolingo en las instituciones ya sea de carácter público o privado debido a que cuenta con un classroom en línea, donde se puede crear como profesor un salón virtual y llevar el control y avance de los alumnos mediante el registro de cada uno de ellos. De igual manera ayuda en la motivación, comienza con oraciones simples que ayudan en la parte cognitiva del alumno, consta de aprendizaje visual, auditivo y gramatical, usualmente el vocabulario nuevo se enseña con imágenes, y los puntos gramaticales son explicados en pequeños globitos de diálogo. Hay ejercicios auditivos donde se tecléa lo que se escucha, y ejercicios de habla donde tienes que repetir lo que se oye. Te recordará cada avance que vayas obteniendo por día. Por lo cual para nosotros es una manera

fácil de aprender inglés en niños de primer año de primaria con edad de 6 años en adelante y al profesor poder hacer clases semi presenciales donde podrá tener control de los alumnos y de igual forma hacer práctica de la tecnología.

Referencias

- Álvarez, D. (2017). Efectividad de las metodologías m-learning de repetición para el aprendizaje del nominativo y acusativo alemán (tesis de postgrado). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: https://www.ucm.es/data/cont/docs/758-2017-12-25-TFM_Daniel_Alvarez_Final.pdf
- Áreas, E. (2014). ¿Qué es el Conectivismo?: Teoría del Aprendizaje Para la Era Digital [mensaje en un blog], Eduarea's blog. Recuperado de: <https://eduarea.wordpress.com/2014/03/19/que-es-el-conectivismo-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital/>
- Ayala, T. (20011). El Aprendizaje En La Era Digital. *Revista Electrónica diálogos educativos*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3931255.pdf>.
- Borras, I. (s.f.). Aprendizaje con la internet: Una aproximación crítica. [n.a.]. Recuperado de: [https://www.google.com/search?q=4.+De+la+coerci%C3%B3n+a+la+cooperaci%C3%B3n.+Las+relaciones+entre+alumnos+son+vitaless.+A+trav%C3%A9s+de+ellas%2C+se+desarrollan+los+conceptos+de+igualdad%2C+justicia+y+democracia+\(Piaget%2C+1932\)+y+prograsa+el+aprendizaje+acad%C3%A9mico.&aq=4.+De+la+coerci%C3%B3n+a+la+cooperaci%C3%B3n.+Las+relaciones+entre+alumnos+son+vitaless.+A+trav%C3%A9s+de+ellas%2C+se+desarrollan+los+conceptos+de+igualdad%2C+justicia+y+democracia+\(Piaget%2C+1932\)+y+prograsa+el+aprendizaje+acad%C3%A9mico.&aqs=chrome..69i57.3714j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=4.+De+la+coerci%C3%B3n+a+la+cooperaci%C3%B3n.+Las+relaciones+entre+alumnos+son+vitaless.+A+trav%C3%A9s+de+ellas%2C+se+desarrollan+los+conceptos+de+igualdad%2C+justicia+y+democracia+(Piaget%2C+1932)+y+prograsa+el+aprendizaje+acad%C3%A9mico.&aq=4.+De+la+coerci%C3%B3n+a+la+cooperaci%C3%B3n.+Las+relaciones+entre+alumnos+son+vitaless.+A+trav%C3%A9s+de+ellas%2C+se+desarrollan+los+conceptos+de+igualdad%2C+justicia+y+democracia+(Piaget%2C+1932)+y+prograsa+el+aprendizaje+acad%C3%A9mico.&aqs=chrome..69i57.3714j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
- Botella, C. Baños, R. García, A. Quero, S. Guillén, V. Heliodoro, J. (2007). La utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en psicología clínica. *Revista sobre la sociedad el conocimiento*. Recuperado de: <https://www.uoc.edu/uocpapers/4/dt/esp/botella.pdf>
- Calzadilla, M. (s.f.). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. OEI-*Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/322Calzadilla.pdf>
- Cañedo, R. (2001). Ciencia y tecnología en la sociedad. Perspectiva histórica – conceptual. *Cimed*, 00(1), 72-6. Recuperado: <http://eprints.rclis.org/5204/1/aci051001.pdf>
- Castillo, A. Almansa, A. Fonseca, O. (2013). Redes sociales y jóvenes. Uso de Facebook en la juventud colombiana y española. *Revista Científica de Educomunicación*, xx(40), 127-135. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4148469/1.pdf>

- Castells, M. (2010). La sociedad red: una visión global. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*. 00(1), 139-141. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3194476.pdf>
- Carrasco, A. García, M. Rueda, M. Sañudo, M. Ron, W. Fortoul, B. (2014). Retos de la reforma de la educación básica. *Perfiles educativos*. Recuperado de: https://www.google.com/search?ei=bGf7XOuPNIGAtQWG_I2wAw&q=Carrasco%2C+Garc%C3%ADa%2C+Rueda%2C+Sa%C3%B1udo%2C+Ron%2C+Fortoul%2C+%282014%29.+Retos+de+la+reforma+de+la+educaci%C3%B3n+b%C3%A1sica.&oeq=Carrasco%2C+Garc%C3%ADa%2C+Rueda%2C+Sa%C3%B1udo%2C+Ron%2C+Fortoul%2C+%282014%29.+Retos+de+la+reforma+de+la+educaci%C3%B3n+b%C3%A1sica.&gs_l=psy-ab.3...7993.12105..13400...0.0..1.190.477.0j3.....1....1..gws-wiz.qOiv7irUDhE
- Cituk, D. (s.f.). México Y Las Tic, En La Educación Básica. *Revista e formadores* Recuperado De: http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_pri_10/articulos/dulce_cituk_feb_2010.pdf
- Coll, C. (s.f.). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. [Artículo de divulgación científica]. Recuperado de: http://www.ub.edu/ntae/dcaamtD/Coll_en_Carneiro_Toscano_Diaz_LASTIC2.pdf
- Correa, M. (2010). Las nuevas tecnologías y su aplicación en el aula de idiomas. *Revista digital: innovación y experiencias educativas*. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/numero_29/m_fatima_correa_2.pdf
- Chávez, M. & Guillen, E (2018). Aprendizaje de lenguas extranjeras en niños y niñas menores de 6 años. n.a: web de psicología. Recuperado de: <https://www.psicologia-online.com/aprendizaje-de-lenguas-extranjeras-en-ninos-y-ninas-menores-de-6-anos-2134.html>
- Delgado, P. (2009). Aprendizaje significativo [Documento en línea]. Recuperado de: http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/uami/mianroch/Aprendizaje/Aprendizaje_Significativo_B.docx
- Díaz, C. (2018). El bilingüismo en niños: ventajas e inconvenientes [mensaje de un blog]. London Academy Online (LAO). Recuperado de: <http://www.londonacademyonline.com/bilinguismo-ninos-ventajas-e-inconveninetes/>
- Duran, M. (2012). La investigación cuantitativa, una encuesta sobre género y desempleo (Tesis de postgrado). Universidad de Granada. Recuperado de: [http://masteres.ugr.es/moea/pages/tfm-1112/memoria_rosario_duran/!](http://masteres.ugr.es/moea/pages/tfm-1112/memoria_rosario_duran/)
- Dynamic. (2017). ¿Qué es e-learning? [Mensaje de un blog]. E-abc learning. Recuperado de: <https://www.e-abclearning.com/definicion-e-learning/>

- Elías, J (2015). Del Solar: ventajas del bilingüismo a temprana edad [mensaje de un blog]. La nueva. Recuperado de: <https://www.lanueva.com/nota/2015-3-1-0-10-0-del-solar-ventajas-del-bilinguismo-a-temprana-edad>
- Escudero, J. (2009). La formación del profesorado de educación secundaria: contenidos y aprendizajes docentes. *Revista de educación*, 0(0), 79-103. Recuperado de: http://www.revistaeducacion.educacion.es/re350/re350_04.pdf
- Euro Innova. (s.f.). La importancia del inglés en la actualidad [mensaje de un blog]. Blog educativo. Recuperado de: <https://www.euroinnova.mx/11-6-10/la-importancia-del-ingles-en-la-actualidad>
- Fandos, M. (2003). Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje (tesis de postgrado). Universitat Rovira I Virgili . Recuperado de: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- Ferrer, S. (S/F). Teorías Del Aprendizaje Y Tics [n.a.]. Recuperado de. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T4%20TEORIAS/04%20TEORIAS%20DEL%20APRENDIZAJE%20Y%20TICs.pdf>
- Flores, N. & Villegas, M. (2008). Algunos elementos condicionantes del aprendizaje de la investigación en la educación superior, caso: UPEL Maracay. *Scielo*, 23(1), 00. Recuperado de: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872008000100007
- Garassini, M., Padrón, C. (2004). Experiencias de uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela [artículo de divulgación científica]. Recuperado de: [https://www.google.com/search?q=Guevara%2C+\(2000\).+Experiencias+de+uso+de+las+TICs+en+la+Educaci%C3%B3n+Preescolar+en+Venezuela&oq=Guevara%2C+\(2000\).+Experiencias+de+uso+de+las+TICs+en+la+Educaci%C3%B3n+Preescolar+en+Venezuela&aqs=chrome..69i57.20710j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Guevara%2C+(2000).+Experiencias+de+uso+de+las+TICs+en+la+Educaci%C3%B3n+Preescolar+en+Venezuela&oq=Guevara%2C+(2000).+Experiencias+de+uso+de+las+TICs+en+la+Educaci%C3%B3n+Preescolar+en+Venezuela&aqs=chrome..69i57.20710j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
- Garces, E., Garces, E. Alcivar. O. (2016). Las tecnologías de la información en el cambio de la educación superior en el siglo xxi: reflexiones para la práctica. *Universidad y Sociedad*, 8(4), 171-177. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus23416.pdf>
- Gavarrí, S. (2016). El aprendizaje de lenguas extranjeras mediado por las TIC: aprender Inglés con Duolingo [artículo de divulgación]. Recuperado de: <http://www.eltoldodeastier.fahce.unlp.edu.ar/numeros/numero-12/pdf/LLDGavarrí.pdf>
- Gómez, M. Contreras, L. & Gutierrez, D. (2016). El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de ciencias sociales: un estudio comparativo de dos universidades públicas. *Scielo*, 16(71), 00. Recuperado de:

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732016000200061

Gómez, L., Macedo, J. (2010), Importancia de las tic en la en la educación básica regular [artículo de divulgación científica]. Recuperado de:
http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n25/pdf/a12v14n25.pdf

Guía infantil, (2014). Ventajas del bilingüismo en la infancia [mensaje de un blog]. Atresmedia. Recuperado de:
<http://www.guiainfantil.com/educacion/idiomas/bilinguismo/ventajas.htm>

Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista educación y tecnología*, 00(1), 111-122. Recuperado de:
[https://www.google.com/search?q=Siemens%2C+\(2004\).+Conectivismo+como+teor%C3%ADa+de+aprendizaje%3A+conceptos%2C+ideas%2C+y+posibles+limitaciones+Luis+Guti%C3%A9rrez%2C&oq=Siemens%2C+\(2004\).+Conectivismo+como+teor%C3%ADa+de+aprendizaje%3A+conceptos%2C+ideas%2C+y+posibles+limitaciones+Luis+Guti%C3%A9rrez%2C&aqs=chrome..69i57.2741j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Siemens%2C+(2004).+Conectivismo+como+teor%C3%ADa+de+aprendizaje%3A+conceptos%2C+ideas%2C+y+posibles+limitaciones+Luis+Guti%C3%A9rrez%2C&oq=Siemens%2C+(2004).+Conectivismo+como+teor%C3%ADa+de+aprendizaje%3A+conceptos%2C+ideas%2C+y+posibles+limitaciones+Luis+Guti%C3%A9rrez%2C&aqs=chrome..69i57.2741j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

Gutiérrez, G. Gómez, G. García, I. (2013) Tecnología Multimedia Como Mediador Del Aprendizaje De Vocabulario Inglés En Preescolar. *Revista científica de opinión y divulgación*. Recuperado De:
<http://dim.pangea.org/revistaDIM27/docs/AR27inglespreescolargemagutierrez2.pdf>

Graddol, D. (2000). *The Future of English. The british council. UK*. Recuperado de:
https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/pub_learning-elt-future.pdf

Heredia, Y. (2010). Incorporación de tecnología educativa en educación básica: dos escenarios escolares en México [artículo de divulgación científica]. Recuperado de:
http://www.ruv.itesm.mx/convenio/catedra/recursos/material/ci_27.pdf

Hernández, J. (2016). "Uso De La Plataforma En Línea Duolingo Para El Incremento Del Nivel De Habilidades Receptivas En Inglés En Los Alumnos De Técnico Superior Universitario De Una Escuela Técnica Superior En La Ciudad De Guatemala." (Tesis de postgrado). Universidad de Guatemala de la Asunción. Recuperado de
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2016/05/84/Hernandez-Jose.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2008). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana. México. Recuperado de:
https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Jerónimo, J. (2011). Promover el Aprendizaje en los Mundos virtuales con una docencia innovadora (tesis de postgrado). Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de:
[https://www.google.com/search?q=Klastrup%2C+L.\(2003\).+Entornos+de+virtuales+de+ense%C3%B1anza+y+aprendizaje&oq=Klastrup%2C+L.\(2003\).+Entorno](https://www.google.com/search?q=Klastrup%2C+L.(2003).+Entornos+de+virtuales+de+ense%C3%B1anza+y+aprendizaje&oq=Klastrup%2C+L.(2003).+Entorno)

s+de+virtuales+de+ense%C3%B1anza+y+aprendizaje&aqs=chrome..69i57.13510j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8

- Ladrón, (2000). Tendencias de las tic y su influencia en la enseñanza en la educación Primaria [artículo de divulgación]. Recuperado de:
<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n39/art13.pdf>
- Ley general de educación. (1994). Disposiciones Preliminares. *N.a, 00.(0)*, 2-36.
Recuperado de:
[https://www.google.com/search?q=La+importancia+de+la+ense%C3%B1anza+aprendizaje+de+una+segunda+lengua+ha+sido+reconocida+y+destacada+en+Colombia+desde+que+en+el+art%C3%ADculo+21+de+la+Ley+general+de+Educaci%C3%B3n+\(1994\)&oq=La+importancia+de+la+ense%C3%B1anza+aprendizaje+de+una+segunda+lengua+ha+sido+reconocida+y+destacada+en+Colombia+desde+que+en+el+art%C3%ADculo+21+de+la+Ley+general+de+Educaci%C3%B3n+\(1994\)&aqs=chrome..69i57.6188j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=La+importancia+de+la+ense%C3%B1anza+aprendizaje+de+una+segunda+lengua+ha+sido+reconocida+y+destacada+en+Colombia+desde+que+en+el+art%C3%ADculo+21+de+la+Ley+general+de+Educaci%C3%B3n+(1994)&oq=La+importancia+de+la+ense%C3%B1anza+aprendizaje+de+una+segunda+lengua+ha+sido+reconocida+y+destacada+en+Colombia+desde+que+en+el+art%C3%ADculo+21+de+la+Ley+general+de+Educaci%C3%B3n+(1994)&aqs=chrome..69i57.6188j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
- López, C. (2015). Las nuevas tecnologías y la educación infantil [mensaje de un blog]. *Researchgate*. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/237431778_LAS_NUEVAS_TECNOLOGIAS_Y_LA_EDUCACION_INFANTIL
- Lucas, L. (s.f.). Uso de las nuevas tecnologías en educación infantil (tesis de postgrado). Universidad de Valladolid. Recuperado de:
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3460/1/TFG-B.289.pdf>
- Martínez, F. (2009) Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las competencias básicas en educación (en línea), *espiral, cuadernos del profesorado*, 2(3), 15-26. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2898369.pdf>
- Márquez, I (s.f.). La simulación como aprendizaje: educación y mundos virtuales. *Congreso internacional comunicación. 00(0)*, 2-11. Recuperado de:
<http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/059.pdf>
- Mendoza, M., Riveros, V. (2005), Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación. *Encuentro educacional*, 12(3), 316 – 323. Recuperado de:
https://tic-apure2008.webcindario.com/TIC_VE3.pdf
- Miranda, C. (2007). Educación superior, mecanismos de aseguramiento de la calidad y formación docente: un debate pendiente en Chile. *Estudios pedagógicos*, xxxiii(1), 95-108. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/pdf/1735/173514133006.pdf>
- Martínez, J. (2003). Hacia una enseñanza de lenguas extranjeras basada en el desarrollo de la interacción comunicativa. *Interacción comunicativa. Espontaneidad comunicativa*, 15(0), 139- 160. Recuperado de:
<https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/viewFile/DIDA0303110139A/19423>

- Moll, S. (2017). M-learning: qué es, para qué sirve y qué usos tiene el en aula [mensaje de un blog]. Justifica tu respuesta. Recuperado de: <https://justificaturespuesta.com/m-learning-que-es-para-que-sirve-usos-en-aula/>
- Ovalles, L. (2014). Conectivismo, ¿Un Nuevo Paradigma En La Educación Actual?. *Mundo Fesc*. 4(7), n.a. Recuperado de: <http://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/24>
- Oster, U. (2019). La adquisición de vocabulario en una lengua extranjera: De la teoría a la aplicación didáctica [mensaje de un blog]. Researchgate. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/258705770_La_adquisicion_de_vocabulario_en_una_lengua_extranjera_De_la_teoria_a_la_aplicacion_didactica
- Palominpo, M. (2014). Importancia de la actividad formativa del docente en centros de Educación Especial. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*. 7 (1), 177-192. Recuperado de: <https://www.google.com/search?q=Importancia+de+la+actividad+formativa+del+docente+en+centros+de+Educaci%C3%B3n+Especial%2C+2009.+Consultado+el+20+de+marzo+del+2019.&oq=Importancia+de+la+actividad+formativa+del+docente+en+centros+de+Educaci%C3%B3n+Especial%2C+2009.+Consultado+el+20+de+marzo+del+2019.&aqs=chrome..69i57.22986j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Parker, K. Lenhart, A. & Moore, K. (2011) The Digital Revolution and Higher Education [mensaje de un blog].Eric. Recuperado de: <https://eric.ed.gov/?id=ED524306>
- Pérez, I., Builes, L. & Rivera, A. (2017). Estrategias para implementar las TIC en el aula de clase como herramientas facilitadoras de la gestión pedagógica (tesis de postgrado). Medellín-Antioquia. Recuperado de: <http://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/5013.pdf>
- Pizano, C. (2002). Aprendizaje significativo y su acción en el desarrollo de la acción educativa. *Revista de investigación*, 17(10), 150-190. Recuperado de: [https://www.google.com/search?q=Pizano%2C+\(2002\).+Aprendizaje+significativo+y+su+acci%C3%B3n+en+el+desarrollo+de+la+acci%C3%B3n+educativa.&oq=Pizano%2C+\(2002\).+Aprendizaje+significativo+y+su+acci%C3%B3n+en+el+desarrollo+de+la+acci%C3%B3n+educativa.&aqs=chrome..69i57.21313j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Pizano%2C+(2002).+Aprendizaje+significativo+y+su+acci%C3%B3n+en+el+desarrollo+de+la+acci%C3%B3n+educativa.&oq=Pizano%2C+(2002).+Aprendizaje+significativo+y+su+acci%C3%B3n+en+el+desarrollo+de+la+acci%C3%B3n+educativa.&aqs=chrome..69i57.21313j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
- Reyes, T. (2015). Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria (tesis de postgrado). Universidad Nacional Abierta De Córdoba. Recuperado de: <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1>
- Roca, J.(s.f.). ¿Qué es un smartphone? [mensaje de un blog]. Informe TIC fácil. Recuperado de: <http://www.informeticplus.com/que-es-un-smartphone>
- Roca, J.(s.f.). ¿Qué es una tableta?[mensaje de un blog]. Informe TIC fácil. Recuperado de: <http://www.informeticplus.com/que-es-una-tableta>

- Roca, J.(s.f.). ¿Qué es una app?[mensaje de un blog]. Informe TIC fácil. Recuperado de:
<http://www.informeticplus.com/que-es-una-app>
- Rojas, P. (2013). “Reforzando el aprendizaje del idioma inglés en el aula con el apoyo y uso de las TIC” (tesis de postgrado). Universidad Autónoma Del Estado De Hidalgo. Recuperado de:
https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/14788/PROYECTO%20DE%20TESIS_PAOLA_ROJAS_MTE.pdf?sequence=1
- Rojas, M., Silva, A. & Correa, L. (2014). Tecnologías de la información y la comunicación en la educación: Tendencias Investigativas. *Revista Academia y Virtualidad*, 7(2), 27-40. Recuperado de:
[https://www.google.com/search?q=Rojas%2C+\(2013\).+Tecnolog%C3%ADas+De+La+Informaci%C3%B3n+Y+La+Comunicaci%C3%B3n+En+La+Educaci%C3%B3n%3A+Tendencias+Investigativas%2C+2014.+Recuperado+De%3A&oq=Rojas%2C+\(2013\).+Tecnolog%C3%ADas+De+La+Informaci%C3%B3n+Y+La+Comunicaci%C3%B3n+En+La+Educaci%C3%B3n%3A+Tendencias+Investigativas%2C+2014.+Recuperado+De%3A&aqs=chrome..69i57.5047j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Rojas%2C+(2013).+Tecnolog%C3%ADas+De+La+Informaci%C3%B3n+Y+La+Comunicaci%C3%B3n+En+La+Educaci%C3%B3n%3A+Tendencias+Investigativas%2C+2014.+Recuperado+De%3A&oq=Rojas%2C+(2013).+Tecnolog%C3%ADas+De+La+Informaci%C3%B3n+Y+La+Comunicaci%C3%B3n+En+La+Educaci%C3%B3n%3A+Tendencias+Investigativas%2C+2014.+Recuperado+De%3A&aqs=chrome..69i57.5047j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
- Romero, A. (2012) *Duolingo la aplicación más fiable para aprender y certificar un idioma*, Doulingo, 00(0), 2-17. Recuperado de:
<http://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/VE16.579.pdf>
- Sánchez, B. (s.f.). Adquisición del vocabulario inglés en segundo ciclo de la educación infantil a través de la tecnología y materiales tradicionales (tesis de postgrado). Universidad de Jaén. Recuperado de: <https://docplayer.es/amp/23430218-Adquisicion-de-vocabulario-ingles-en-segundo-ciclo-de-educacion-infantil-a-traves-de-la-tecnologia-y-materiales-tradicionales.html>
- Secretaria de educación pública. (2017). *Modelo educativo para la educación obligatoria 2012*. México. Recuperado de:
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/207252/Modelo_Educativo_OK.pdf
- Sunkel, G. Trucco, D. & Espejo, A. (2013). *La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe Una mirada multidimensional*, Naciones Unidas, Santiago de Chile. Recuperado de:
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21681/1/S2013023_es.pdf
- Torres, M. (2010). La enseñanza tradicional de las ciencias versus las nuevas tendencias educativas. *Revista Electrónica@ Educare Vol. XIV*[1], 131-142. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/pdf/1941/194114419012.pdf>
- UNESCO. (2008). estándares UNESCO de competencia en tic para docentes [mensaje de un blog]. Eduteka. Recuperado de:
<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/EstandaresDocentesUnesco>
- Universia (2018). Las mejores aplicaciones Android para aprender inglés. [Mensaje en un blog]. Universia España. Recuperado de:

<http://noticias.universia.es/educacion/noticia/2015/06/17/1126806/mejores-aplicaciones-android-aprender-ingles.html>

Valencia, T. Serna, A. Ochoa, S. Caicedo, A. Montes, J & Chávez, J. (2016) *competencias y estándares de las tics, desde la dimensión pedagógica*. Santiago de Cali, Colombia. Editorial Multimedios en colaboración a la Unesco. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf>

Vázquez, F. (s.f.). Ciencia, tecnología y economía: un trío muy apetitoso. *Cienciorama*, 00(0), 8-12. Recuperado de: http://www.cienciorama.unam.mx/a/pdf/368_cienciorama.pdf

Vila, R. (2010). *Experiencia educativa con blogs en el aula de Educación Primaria*. (Tesis de pregrado). Escuela de Barcelona, Barcelona, España. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/dim/article/viewFile/203382/271782>.

Anexo

(Guías de entrevista, cuestionario, oficio de permiso, oficio de aprobación por el comité revisor, figuras o tablas)

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 4

Imagen 3

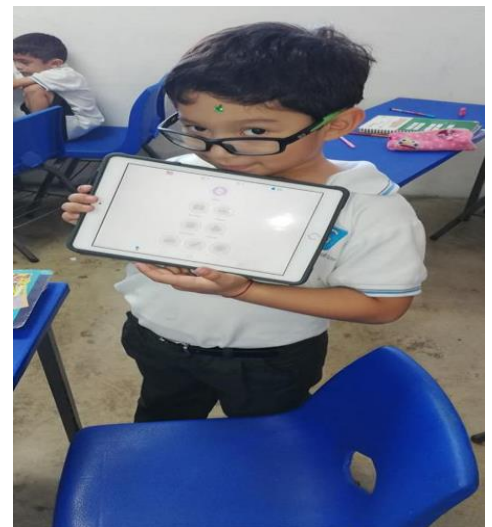


Imagen 5

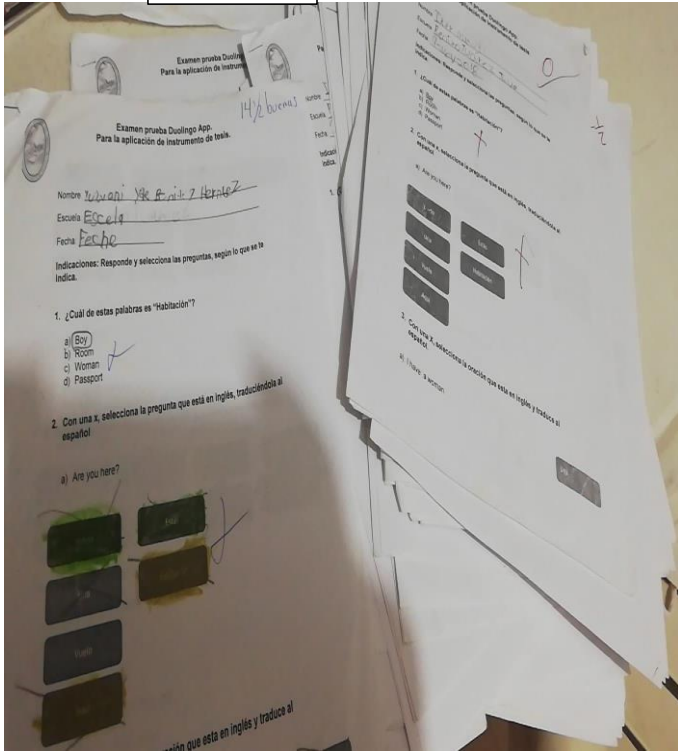


Imagen 6

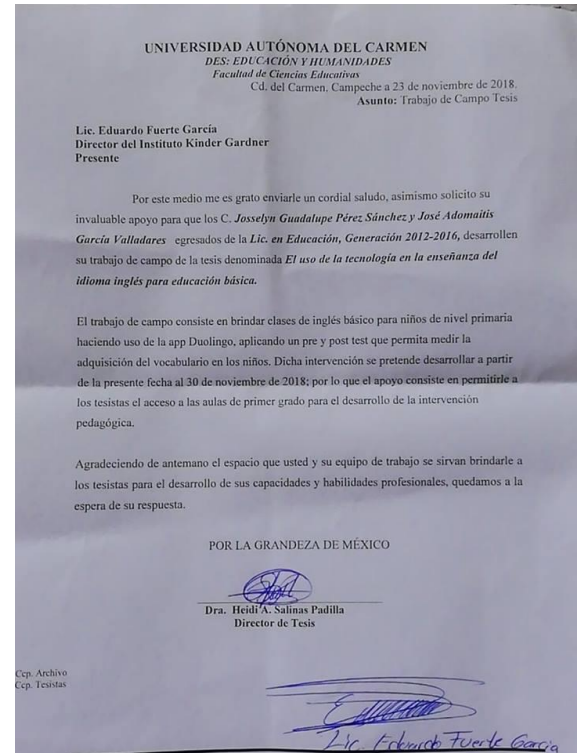


Imagen 7



Imagen 8



Imagen 9

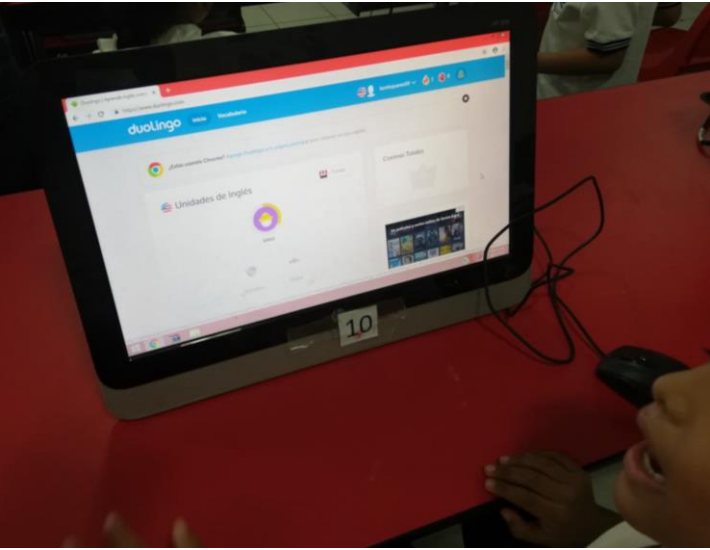


Imagen 10



Imagen 11



Imagen 12





UNACAR

Universidad Autónoma del Carmen
"Por la Grandeza de México"

ACUERDO PARA USO DE OBRA

A quien corresponda

PRESENTE

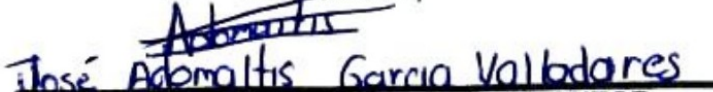
Por medio del presente escrito, José Adomaitis García Valladares (en lo sucesivo EL AUTOR) hace constar que es titular intelectual de la obra denominada, "El uso de la tecnología en la enseñanza del idioma Inglés para educación básica." (En lo sucesivo la OBRA), en virtud de lo cual autoriza a la Universidad Autónoma del Carmen (en lo sucesivo la UNACAR) para que efectúe resguardo físico y/o electrónico mediante copia digital o impresa para asegurar su disponibilidad, divulgación, comunicación pública, distribución, transmisión, reproducción, así como digitalización de la misma con fines académicos y sin fines de lucro como parte de Repositorio Institucional de la UNACAR (*Runacar*).

De igual manera, es deseo del AUTOR establecer que esta autorización es voluntaria y gratuita, y que de acuerdo a lo señalado en la Ley Federal del Derecho de Autor y la Ley de Propiedad Industrial, la UNACAR cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada, estableciendo que se utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados. EL AUTOR autoriza a la UNACAR a utilizar las obras en los términos y condiciones aquí expresados, sin que ello implique que se le conceda licencia o autorización alguna o algún tipo de derecho distinto al mencionado respecto a la "propiedad intelectual" de la misma OBRA; incluyendo todo tipo de derechos patrimoniales sobre obras y creaciones protegidas por derechos de autor y demás formas de propiedad intelectual reconocida o que lleguen a reconocer las leyes correspondientes. Al reutilizar, reproducir, transmitir y/o distribuir la OBRA se deberá reconocer y dar crédito de autoría de la obra intelectual en los términos especificados por el propio AUTOR, y el no hacerlo implica el término de uso de esta licencia para los fines estipulados. Nada de esta licencia menoscaba o restringe los derechos patrimoniales y morales del AUTOR.

De la misma manera, se hace manifiesto que el contenido académico, literario, la edición y en general de cualquier parte de la OBRA son responsabilidad del AUTOR, por lo que se deslinda a la UNACAR por cualquier violación a los derechos de autor y/o propiedad intelectual, así como cualquier responsabilidad relacionada con la misma frente a terceros. Finalmente, el AUTOR manifiesta que estará depositando la versión final de su Tesis de licenciatura, OBRA y cuenta con los derechos morales y patrimoniales correspondientes para otorgar la presente autorización de uso.

En la ciudad de Carmen, del estado de Campeche a los 04 días el mes de Diciembre de 2020.

Atentamente,


José Adomaitis García Valladares
Nombre y Firma Autógrafa de EL AUTOR

Escriba la Facultad, Escuela, Centro a la que está suscrita la obra Facultad de Ciencias Educativas



UNACAR

Universidad Autónoma del Carmen
"Por la Grandeza de México"

ACUERDO PARA USO DE OBRA

A quien corresponda

PRESENTE

Por medio del presente escrito, Josselyn Guadalupe Pérez Sánchez (en lo sucesivo EL AUTOR) hace constar que es titular intelectual de la obra denominada, "El uso de la tecnología en la enseñanza del idioma inglés para educación básica" (en lo sucesivo la OBRA), en virtud de lo cual autoriza a la Universidad Autónoma del Carmen (en lo sucesivo la UNACAR) para que efectúe resguardo físico y/o electrónico mediante copia digital o impresa para asegurar su disponibilidad, divulgación, comunicación pública, distribución, transmisión, reproducción, así como digitalización de la misma con fines académicos y sin fines de lucro como parte de Repositorio Institucional de la UNACAR (*Runacar*).

De igual manera, es deseo del AUTOR establecer que esta autorización es voluntaria y gratuita, y que de acuerdo a lo señalado en la Ley Federal del Derecho de Autor y la Ley de Propiedad Industrial, la UNACAR cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada, estableciendo que se utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados. EL AUTOR autoriza a la UNACAR a utilizar las obras en los términos y condiciones aquí expresados, sin que ello implique que se le conceda licencia o autorización alguna o algún tipo de derecho distinto al mencionado respecto a la "propiedad intelectual" de la misma OBRA; incluyendo todo tipo de derechos patrimoniales sobre obras y creaciones protegidas por derechos de autor y demás formas de propiedad intelectual reconocida o que lleguen a reconocer las leyes correspondientes. Al reutilizar, reproducir, transmitir y/o distribuir la OBRA se deberá reconocer y dar crédito de autoría de la obra intelectual en los términos especificados por el propio AUTOR, y el no hacerlo implica el término de uso de esta licencia para los fines estipulados. Nada de esta licencia menoscaba o restringe los derechos patrimoniales y morales del AUTOR.

De la misma manera, se hace manifiesto que el contenido académico, literario, la edición y en general de cualquier parte de la OBRA son responsabilidad del AUTOR, por lo que se deslinda a la UNACAR por cualquier violación a los derechos de autor y/o propiedad intelectual, así como cualquier responsabilidad relacionada con la misma frente a terceros. Finalmente, el AUTOR manifiesta que estará depositando la versión final de su Tesis de licenciatura, OBRA y cuenta con los derechos morales y patrimoniales correspondientes para otorgar la presente autorización de uso.

En la ciudad de Carmen, del estado de Campeche los 03 días el mes de diciembre de 2020.

Atentamente,

Josselyn Guadalupe Pérez Sánchez

Nombre y Firma Autógrafa de EL AUTOR

Escriba la facultad, Escuela, Centro a la que está suscrita la obra: Facultad de Ciencias Educativas