

"Duolingo" como herramienta interactiva en la ayuda del aprendizaje de un segundo idioma

Herrera Ponce, Christian Jezrael

2022

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5250>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA PUEBLA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial del
3 de abril de 1981



DUOLINGO COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN LA AYUDA DEL
APRENDIZAJE DE UN SEGUNDO IDIOMA

DIRECTOR DEL TRABAJO

Maestra. Adriana Sánchez García

ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO

que para obtener el Grado de

MAESTRÍA EN NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE

presenta

CHRISTIAN JEZRAEL HERRERA PONCE

Puebla, Pue.

2022

Índice

Capítulo I Protocolo de investigación	5
1.1	5
1.2 Antecedentes	7
1.3 Justificación del problema	9
1.4 Objetivo General	11
1.5 Objetivo Especifico	11
1.6 Tipo de estudio	12
1.7 Alcances	13
1.8 Limitaciones	13
Capitulo II Marco Teórico	14
2.1 Contexto de la Telesecundaria Ejército Mexicano	14
2.1.1 Plan de estudios de segundo grado	16
2.1.2 Marco común Europeo	17
2.1.3 Conceptos generales sobre aplicaciones y su uso educativo.	19
2.2 Constructivismo en la Escuela Telesecundaria usando Nuevas Tecnologías	21
2.2.1 Cómo se aprende un Idioma	24
2.2.2 Características de un entorno basado en las Nuevas Tecnologías	26
2.3 Aplicaciones para el aprendizaje de un segundo idioma	28
2.3.1 Ventaja de agregar el aspecto lúdico	34
2.3.2 Aprender Jugando	36
2.4 Indicadores	39
Capítulo III Metodología	42
3.1 Selección del Caso	44
3.1.1 Sujetos de caso de estudio	45
3.2 Etapas de la propuesta de aplicación del estudio	46
3.2.1 Diagnóstico de los alumnos de Segundo Grado	46
3.2.2 Estrategias de aprendizaje	48
3.3 Evaluación y comparación de la primera y segunda etapa de Inglés	51

3.3.1 Aplicación de Test de Inglés Primera Etapa	52
3.3.2 Aplicación de Evaluación Final de Inglés Segunda Etapa	56
3.4 Análisis y Estrategias en el uso de aplicaciones interactivas para el aprendizaje de un Segundo Idioma	60
Capítulo IV Conclusiones de la Elaboración de Material Didáctico	63
4.1 Conclusiones fundamentales	63
4.2 Implicaciones educativas y para el tema	65
4.3 Sugerencias al trabajo	65
Referencias Bibliográficas y Electrónicas	67
Anexo 1 Evaluación Diagnóstica	69
Anexo 2 Resultados de la Evaluación Final	70
Anexo 4 Censo a alumnos	77
Anexo 5 Planeación y Evidencia de Actividades Complementarias	78

Índice de ilustraciones

Ilustración 1 Niveles establecidos por el MCER	19
Ilustración 2 Interfaz de Aplicación Duolingo	34
Ilustración 3 Escuela Telesecundaria Ejército Mexicano (vista interior)	42
Ilustración 4 Escuela Ejército Mexicano (vista exterior Google Maps)	43
Ilustración 5 Cuestionario Socioeconómico (Censo)	44
Ilustración 6 evaluación diagnóstica test de inglés.	46
Ilustración 7 Instrucción para descargar Duolingo	49
Ilustración 8 Evidencias de los alumnos.	54
Ilustración 9 Reuniones por Zoom	55
Ilustración 10 Segunda Etapa (Evaluación de Inglés)	56
Ilustración 11 Clases presenciales	58
Ilustración 12 Primera Pregunta del Test	70
Ilustración 13 Segunda pregunta del Test	70
Ilustración 14 Tercera pregunta del Test	71
Ilustración 15 Cuarta pregunta del Test	71

Ilustración 16 Quinta pregunta del Test	71
Ilustración 17 Sexta pregunta del Test	72
Ilustración 18 Séptima pregunta del Test	72
Ilustración 19 Octava pregunta del Test	72
Ilustración 20 Novena pregunta del Test	73
Ilustración 21 Decima pregunta del Test	73
Ilustración 22 Onceava pregunta del Test	74
Ilustración 23 Doceava pregunta del Test	74
Ilustración 24 Treceava pregunta del Test	74
Ilustración 25 Catorceava pregunta del Test	75
Ilustración 26 Quinceava pregunta del Test	75
Ilustración 27 Dieciseisava pregunta del Test	76
Ilustración 28 Diecisieteava pregunta del Test	76
Ilustración 29 Decimoctava pregunta del Test	77
Ilustración 30 Última pregunta del test	77
Ilustración 31 Ubicación Escuela Telesecundaria Ejército Mexicano	78
Ilustración 32 Planeación de Materia Ingles	79
Ilustración 33 Evidencia de Trabajos Complementarios	79

Índice de Tablas

Tabla 1. Características de los entornos simbólicos basados en las Tic's	27
Tabla 2 Lista de Estudiantes de Segundo Grado	47
Tabla 3 Comparativa aprendizajes esperados SEP, Duolingo	48
Tabla 4 Resultados Evaluación alumnos	52
Tabla 5 Resultados comparativa 1ª y 2a Etapa Inglés, observaciones.	57
Tabla 6 Preguntas en Línea	69
Tabla 7 Tabla de respuestas de los alumnos	78

Capítulo I Protocolo de investigación

1.1 Introducción

El presente caso de estudio aplicado a los alumnos de segundo grado en la telesecundaria Ejército Mexicano, ubicada en la colonia Venustiano Carranza, en Boca del Río, Veracruz, demostrando cómo funciona la aplicación Duolingo puede ser empleada en el aprendizaje del segundo idioma en este caso Inglés.

En la elaboración de material didáctico surge en el análisis que se observado que tienen problemas de pronunciación y escucha, no entienden lo básico del idioma y que los alumnos en los ciclos escolares anteriores han presentado problema con la segunda lengua y esto ha afectado en el desempeño de la materia de inglés esta tiene uno de los promedios más bajos de las materias que se cursan en la Telesecundaria y se busca la manera de dar solución a esta problemática donde los alumnos de nivel de secundaria deben aprender un segundo idioma.

La gramática que adquieren en el nivel de primaria no es reforzado en ningún momento y este conocimiento adquirido se va perdiendo, ya que al entrar secundaria con materias enfocadas en otras áreas no se le da la importancia que debiera, y los alumnos al no tener con quien practicar ya que en casa papá, mamá y otros familiares que habitan en ella desconocen el idioma y estos no pueden interactuar con alguien y la gramática que fueron adquiriendo se va perdiendo.

Para iniciar en la elaboración de material didáctico aplicamos un examen diagnóstico en la primera semana de clases 3ª semana de agosto, para encontrar el nivel de inglés que se encuentran los alumnos y se le solicita que instalen la aplicación para poder interactuar en la interfaz de Duolingo y con esta aplicación adoptar el idioma mientras el usuario va aprendiendo, palabras, gramática, denominan de uso común o nivel básico que vienen en la primera sección mientras el alumno emplea Duolingo para aprender el idioma inglés, en esta actividad se le solicita a los alumnos ir cursando las diferentes lecciones que vienen en la primera sección de Duolingo donde el usuario va introduciendo en el idioma.

Al finalizar el primer trimestre periodo comprendido en la primera semana de septiembre y última semana de noviembre, se realizó una segunda evaluación para medir el grado de avance de los usuarios en este caso los alumnos que instalaron la aplicación y también servirá de medición los alumnos que no puedan instalar Duolingo.

Algo notorio que se puede resaltar es que para aprender este idioma el alumno debe de estar motivado y sentir interés, ya que al no motivar constantemente este opta por no continuar aprendiendo y enfoca su atención a las materias denominadas con mayor importancia que son español y matemáticas.

Esta temática surge de la teoría de la educación mediada por tecnologías alternativas digitales y virtuales, donde surge la metodología del desarrollo de aplicaciones para el aprendizaje basado en software, donde esta herramienta no pretende ser un sustituto de la materia, es una estrategia complementaria de aprendizaje con los recursos digitales que ya existen desde 1990.

Esta estrategia existe desde que se han creado los dispositivos electrónicos para comunicarnos TIC's, pero la falta de recursos por parte de la Escuela y lo alumnos no había permitido que se implementaran en clases, ahora con el problema mundial de la pandemia COVID19, las estrategias que se encuentran para dar clases obligan a los maestros, alumnos a aprender de manera virtual, creando entornos de aprendizaje que no solo incluyen a la escuela y alumnos, esto incluye a un grupo de usuarios donde tienen el mismo objetivo generar conocimiento.

En este caso de estudio se analizaron las diferentes aplicaciones que existen para aprender un segundo idioma e inclusive da la alternativa de poder aprender mas idiomas que surjan de la motivación de aprender de los alumnos y que en un futuro esta los ayude de manera independiente a poder cumplir con el objetivo de introducirlos a un idioma diferente.

En el capítulo 1 se habla de los problemas que surgen de la escuela telesecundaria Ejército Mexicano, donde el contexto socioeconómico y la necesidad de aprender un segundo idioma es un

problema que se ha tenido por años y en la elaboración de material didáctico se buscará emplear una estrategia Innovadora para ayudar a los alumnos mismos que presentan un rechazo para aprender el idioma de Inglés, y con la ayuda de las TIC's se investiga una aplicación como herramienta de aprendizaje para una segunda lengua e incursionar a los alumnos en una actividad lúdica gamificada para obtener mejores resultados.

En el capítulo 2 se aborda del marco teórico donde es fundamentado a través de la corriente pedagógica basada en el constructivismo, un método de enseñanza que a pesar de ser creado en 1928 es un sistema de enseñanza innovador además con la ayuda de las TIC's y el conectivismo, hace que la creación de aprendizaje en los alumnos pueda ser significativa empleando un método lúdico donde es del agrado de los usuarios ya que es una manera nueva de aprendizaje.

En el capítulo 3 se da a conocer en el resultado académico en que inicia en segundo grado los alumnos ya que es aplicado un censo a estudiantes, esta evaluación indica el contexto social en que se encuentra y el desempeño escolar en que se recibe, donde los alumnos tienen un resultado “bajo” en la materia de inglés, y con la ayuda de Duolingo este resultado cambia a lo que se determina aprendizaje en construcción, donde queda demostrado que la herramienta Duolingo es de utilidad para aprender un segundo idioma y como herramienta de aprendizaje.

Finalmente se presentan los resultados del capítulo 4 donde se muestra las conclusiones resultantes de la etapa de diagnóstico, etapa 1 y 2 del proceso de evaluación arrojando resultados positivos mayor a los esperados donde muestran gran parte del grupo tiene aceptación de la herramienta Duolingo, donde se darán a conocer las implicaciones y sugerencias que surgen de esta investigación como resultado final.

1.2 Antecedentes

La importancia de vivir en un mundo globalizado es que adoptar una segunda lengua puede ayudarnos a obtener cambios significativos en el ámbito educativo, de algún modo hemos utilizado la tecnología que se ha encontrado al alcance de las personas, en su momento cuando la educación comenzó, se empleaban instrumentos para facilitar el aprendizaje llamadas pizarra de arcilla. “*El*

aprendizaje de lenguas extranjeras mediante tecnología móvil en el contexto de la educación a distancia y combinada” (Jordano & Castrillo de Larreta, 2016).

En la educación uno de los aspectos en que se involucra al alumno es el uso de métodos interactivos donde el alumno genere conocimiento de modo que esté en contacto con el entorno que pueda emplear estando en un lugar, pero interactuando con los demás usuarios, una opción de esto puede ser el uso de un dispositivo electrónico, con conexión a internet ya que con esta herramienta el alumno tiene acceso a todas las aplicaciones diseñadas por expertos para los alumnos. De esta manera la computadora se transforma en una herramienta facilitadora que permiten asimilar conocimiento como una extensión de nuestros sentidos como afirma McLuhan.

“Situando nuestros cuerpos físicos en el centro de nuestros sistemas nerviosos ampliados con la ayuda de los medios electrónicos, iniciamos una dinámica por la cual todas las categorías anteriores, que son meras extensiones de nuestro cuerpo, incluidas las ciudades, podrán traducirse en sistemas de información” (McLuhan, 1964).

En este proceso de análisis con del uso de una segunda lengua, se buscará emplear una aplicación que nos ayude en mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés ya que México es uno de los países de américa latina con un nivel de desempeño bajo en el idioma inglés, Tras evaluar a 60 países y territorios, el EF EPI incluye por primera vez un análisis de las tendencias de conocimiento del idioma. Dicho análisis arroja que México debe enfocar mayores esfuerzos al dominio del inglés, ya que en los últimos seis años ha cayendo de nivel moderado a bajo dicho análisis, cuya prueba está disponible en la página de Englishtown.

En el año 2015 en México se presentó un problema a nivel nacional de idioma anglosajón haciendo un retroceso de nivel moderado a un nivel muy básico siendo que el 97% de los estudiantes egresados de secundaria estaban reprobados en la materia de inglés, y por tal motivo en el marco común europeo se inventó el nivel A0; haciendo que la problemática de aprender el idioma adquiriera relevancia. (EF EPI, 2015).

En la escuela Telesecundaria Ejército Mexicano, de los 70 alumnos que ingresaron en el periodo escolar 2017- 2020 se observó que 60 alumnos, desconocían por completo el idioma inglés, y estos presentaban un rezago, al ser evaluados se comprobó que no llegaba ni al nivel A1, por lo tanto, desconocen elementos básicos como son: los números, colores, días de la semana, meses del año, y que en las demás materias no presentaban tal rezago como lo es con la segunda lengua.

Con lo derivado del análisis, se pretende emplear el estudio de la aplicación Duolingo con el fin de apoyar a mejorar las habilidades, conocimientos, actitudes y estrategia de aprendizaje, para poder interactuar en diferentes contextos de comunicación en la práctica oral y escrita que está dirigidos a los alumnos de la Telesecundaria Ejército Mexicano, ya que desde hace 3 años la problemática ha sido un alto índice de reprobación en inglés, además de que en ese tiempo no se contaba con las herramientas necesarias para poder adaptar una aplicación que tuviera como base el marco de referencia nacional desarrollado por la SEP, que ofrece escalas descriptivas propias de dominio y competencia en inglés, así como sus equivalencias con las escalas internacionales del Consejo de Europa.

1.3 Justificación del problema

La elaboración de material didáctico es pertinente debido a que el idioma inglés como segunda lengua en México ha representado un problema de adaptación en los alumnos a nivel secundaria, ya que el 90% de los estudiantes no obtiene el nivel esperado en la primaria y la formación continúan con este método de rechazo, no logrando adquirir ni siquiera conocimientos básicos del idioma para continuar con la adhesión de este idioma en su formación académica, y continuar así hasta terminar su formación mostrando muy poca empatía en la adquisición de una segunda lengua en la Telesecundaria Ejército Mexicano.

El problema por la falta de aprendizaje del idioma inglés afecta a 6 de cada 7 alumnos de la población estudiantil en la escuela Telesecundaria Ejército Mexicano ya que al realizar un examen de ingreso a un bachillerato el 90% de los alumnos no logra acreditar un nivel básico del idioma y por tal motivo el rezago en el conocimiento de la materia, continua hasta un nivel universitario

donde deben de demostrar una mayor comprensión del idioma, ya que basado en el marco común europeo donde las normas indicadas como mínimas para un nivel universitario es de un nivel A2, y se concluyó que el 80% de los alumnos egresados no cuentan con este nivel, y con lo derivado de este problema incluso no llegan a concluir con sus estudios universitarios donde tiene que demostrar que son acreedores a este nivel para poder Titularse.

Y como resultado de la investigación previamente realizada en la Escuela Telesecundaria, donde el 90% de los alumnos egresados, tiene reprobada la materia de Inglés esta situación que es común en los estudiantes de México, ha creado que se retroceda en las relaciones con idiomas angloparlante ya que se encuentra en el nivel 82 de 100 países, estos fueron evaluados del idioma inglés en 2021 en un estudio de (API, 2021), colocando a México en el lugar más bajo de Latinoamérica limitando su desarrollo con los demás países de idioma anglosajón.

Acotando el problema en el centro de trabajo donde se realizó la investigación se encuentra trabajando a distancia, ya que la escuela no cuenta con las características básicas para regresar al aula, que son agua potable, luz, mismas que por el abandono del plantel por instrucciones la secretaria escolar dada el 28 de marzo del año 2020 fue vandalizada en varias ocasiones. En el ciclo escolar 2021 los alumnos del segundo grado grupo A, se contó una matrícula de 23 estudiantes los cuales continúan estudiando en modalidad clases a distancia desde el ciclo escolar anterior, contaron con los medio tecnológicos necesarios para poder tomar las clases que son: un celular, Tablet o pc, internet, información recabada mediante un estudio socioeconómico realizado a todos los alumnos, este estudio de investigación se llevó a cabo desde Septiembre a Noviembre, mediante la implementación de La aplicación Duolingo, donde los alumnos realizaron actividades de 20 min 3 días a la semana para realizar las actividades en la aplicación, además de contar con el apoyo de los padres de familia que están al pendiente de los alumnos en casa, así como los ejercicios de la materia de Inglés 2 en la escuela Telesecundaria Ejército Mexicano de Boca del Río, Veracruz.

Este estudio es viable que se obtuvo un 89% de alumnos que instalaron la aplicación en su dispositivo móvil, mostró un interés alto en la aplicación interactiva en mayor parte por no continuar trabajando con el libro de texto de la materia Inglés, ya que les resulta muy repetitivos

y aburridos, donde cambia el contexto de la escuela tradicional y mediante una actividad lúdica, ruidosa, con colores e interactiva, ya que los alumnos realizaron actividades de la segunda lengua jugando, aprendiendo, compitiendo contra ellos mismo generando conocimiento de manera autónoma mediante la aplicación donde pueden ver los avances que han logrado sus compañeros para motivarse y al estar en un grupo de trabajo apoyarse entre ellos mismos, demostrando avances e incluso corrigiendo faltas de ortografía de la escritura de uso común.

Toda la tecnología tiende a crear un nuevo entorno humano... Los entornos tecnológicos no son meramente pasivos recipientes de personas, son procesos activos que reconfiguran a las personas y otras tecnologías similares. (McLuhan, 1951).

1.4 Objetivo General

Proponer el uso de una aplicación interactiva como herramienta para el aprendizaje de un segundo idioma (inglés) dirigidas a los estudiantes de segundo grado de la Telesecundaria “Ejército Mexicano”.

1.5 Objetivo Especifico

- Fundamentar el uso de estrategias de aprendizaje del segundo idioma con el uso de aplicaciones interactivas.
- En base a un diagnóstico realizado a los alumnos medir el impacto que se ha obtenido al usar la aplicación interactiva como herramienta para la ayuda en el aprendizaje de un segundo idioma y medir el nivel de desempeño en comparación con los 2 estudiantes que no instalaron la aplicación.
- Proponer el uso de aplicaciones interactivas como herramienta para el aprendizaje de un segundo idioma.
- Desarrollar conclusiones del uso de aplicaciones como herramienta para el aprendizaje de un segundo idioma.

1.6 Tipo de estudio

Investigación cuantitativa:

En la presente elaboración de material didáctico se analiza con un enfoque cuantitativo y un nivel de profundidad descriptivo, de acuerdo al resultado de esta investigación nos dio que un 78% de los alumnos lograron mejoras en la materia de inglés mostrando avance y un mayor dominio en la materia en la que pueden hablar e interactuar entre ellos, sin la barrera emocional que conlleva el uso de un segundo idioma y esta al ser herramienta apegada a su generación ayuda con la creación de su aprendizaje ya que los alumnos no avanzan si no muestran interés en aprender o suelen aburrirse muy pronto.

Variables no controladas:

Se ha investigado que el uso de una aplicación interactiva como herramienta de estudio logra un avance para superar retos personales y colectivos en el aprendizaje de una lengua extranjera, pero esta no reemplaza una asignatura, también necesita de ciertos recursos como un equipo de cómputo o un dispositivo móvil y conexión a internet, además de acuerdo el nivel de participación de los alumnos, varios avanzan en las lecciones presentándose un menor reto mientras que otros alumnos les tomará más tiempo en establecer bases para afianzar el dominio de una segunda lengua.

Estudios transversales:

Es transversal este se encuentra dirigida a alumnos de secundaria donde se ha estado presentando el mismo problema en este método de aprendizaje y asimilación de contenidos pudiera emplearse en las asignaturas que los alumnos presenten mayores problemas y podrán continuar no con la aplicación, pero si con otro tipo de herramientas que se encontrarán disponibles en los distintos niveles de conocimiento que vayan adquiriendo.

Bases para una mayor investigación:

Con los resultados se podrá demostrar que gracias al constructivismo y el conectivismo a emplear el uso de las Tic's en el contexto en que se desenvuelven y a que cada alumno con mayor

o menor entendimiento cognitivo va resaltando la importancia en su aprendizaje y que el usuario continúe con el conocimiento y lo comparta con los demás compañeros realizando una red de aprendizaje, pudiendo emplear otras herramientas que en el futuro sean adoptadas.

1.7 Alcances

- En base a la problemática existente con los alumnos de la escuela Telesecundaria se tomó la decisión de implementar una aplicación interactiva para poder facilitar el aprendizaje del idioma inglés ya que los alumnos no mostraban avances.
- Que los alumnos asimilen el contenido de un segundo idioma y ese conocimiento adquirido pueden emplearlo en la construcción de más conocimiento.

1.8 Limitaciones

- Antecedentes de los alumnos que suele no ser del agrado a aprender un segundo idioma ya que cuentan con una barrera emocional que siempre se encuentra presente.
- El tiempo de práctica que emplean los alumnos.
- Las limitaciones del entorno o comunidad (situación socioeconómica).

Capítulo II Marco Teórico

Adoptar una segunda lengua como idioma base en la formación escolar a nivel secundaria o educación básica y mostrar las distintas causas que nos impiden cohesionar un segundo idioma en la práctica diaria de los estudiantes, adaptando la planeación escolar por la Secretaría de Educación Pública SEP en el ciclo escolar 2021.

La implementación del uso de las TIC's como herramienta para generar el conocimiento y la práctica del idioma a través de una aplicación dejando el uso de los libros e interactuando mediante un dispositivo móvil con la ayuda de internet para adoptar un segundo idioma a nuestros esquemas.

En este caso de investigación se contó con la aplicación móvil llamada Duolingo es una herramienta lúdica y de fácil manejo para adoptar un segundo idioma a los alumnos de la Telesecundaria Ejército Mexicano ubicada en Boca del Río, Veracruz.

El ser humano ha contado con la creación de herramientas para realizar funciones eficientes y esta se ha encargado facilitar los procesos de una actividad, logrando avanzar en lo que se propone, imagina esto el animal que más distancia puede recorrer es el Cóndor Andino, en 5 hrs recorre 172 km, una persona normal en 5 horas muy difícilmente podría recorrer esa distancia, pero con la herramienta correcta puede recorrer 249.1km en 5h 28' 20'', un alumno de cualquier nivel puede emplear el uso de las Tic's y con el uso de la herramienta correcta o en este caso una aplicación y puede obtener el dominio de una materia.

2.1 Contexto de la Telesecundaria Ejército Mexicano

La Escuela telesecundaria Ejército Mexicano se encuentra ubicada en el municipio de Boca del Río, Veracruz, en la colonia Venustiano Carranza 3ra Sección donde tiene un nivel alto de marginación económica a pesar de estar en el centro del municipio, abarca un área cercana a 38 hectáreas y viven alrededor de 6,470 personas en 1,760 unidades habitacionales, ya que en muchas

de las casas son asentamientos irregulares y suelen vivir más de una familia está acomodada en el mismo hogar en diferentes cuartos, viviendo así 2 o más familias juntas.

Los alumnos suelen transportarse a la escuela caminando ya que es la escuela más cercana y algunos ocupan una bicicleta como medio de transporte, la mayoría alumnos en base a un estudio socioeconómico no se encuentran viviendo con sus 2 padres ya que muchos de estos son separados el 72% y en algunos casos no se responsabilizan de ellos, ni el padre y/o madre, por tal motivo viven con algún familiar o conocido muy comúnmente con los abuelos y estos son los que se hacen responsables de ellos.

La escuela en sus más de 30 años de existir tiene el conocimiento que ha dado solo 1 alumno egresado como licenciado en el año 2015, ingeniero industrial egresado de la universidad Tecnológico de Veracruz y por el contexto de pertenecer a una zona marginal alta ya que no cuenta con drenaje en las casas y se encuentra localizada junto a un canal de aguas negras conocido como Dren B, en estos momentos debido a la situación de pandemia los maestros de la escuela trabajan dando clases a distancia ya que el inmueble se encuentra en abandono y ha sido vandalizado por varias ocasiones.

La escuela está conformada por una plantilla de 7 maestros cada maestro es único por grado ya que este cuenta con los conocimientos básicos en las materias que se imparten en los 3 grupos, además pueden ser rotados a cubrir un grado diferente cada ciclo escolar, de los cuales 3 maestros dan clases a primer grado A,B,C 2 maestros dan clases a 2o grado A, B y 2 maestros dan a clases a 3er grado A,B, el plantel escolar cuenta con 5 salones, una casa ejidal donde se adapta para dar clases esta cuenta con techo de lámina y un salón en construcción con techo de lámina que no se encuentra repellado, donde de 20 a 35 alumnos toman clases por salón, la escuela cuenta con un Director oficial y una secretaria, no cuenta con personal de intendencia, motivo por el cual los alumnos suelen hacer la limpieza del plantel o en ocasiones con el apoyo de la sociedad de padres de familia se le paga a una persona para poder hacer la limpieza.

Al no contar con el personal suficiente no se cuenta un con velador y la escuela al pertenecer a un nivel marginal alto ha sido vandalizada en varias ocasiones, sustrayendo del

inmueble de todo material que pueda ser vendido como lo ha sido, puertas, televisiones, protecciones, instalación eléctrica, tubería de agua, tazas de los baños, equipo de cómputo, aire acondicionado, máquinas de escribir, ventiladores y lámparas.

2.1.1 Plan de estudios de segundo grado

El propósito general de la asignatura Lengua Extranjera. Inglés es que los estudiantes desarrollen habilidades, conocimientos, actitudes y estrategias de aprendizaje para participar e interactuar en prácticas sociales del lenguaje, orales y escritas, propias de diferentes contextos comunicativos y culturales rutinarios, habituales y conocidos, con hablantes nativos y no nativos del inglés.

Ya que la propuesta curricular vigente de la SEP nos indica que debemos de seguir con los siguientes propósitos de acuerdo con (VERACRUZ, 2017) y el Acuerdo número 717 por el que se emiten los lineamientos para formular los Programas de Gestión Escolar”, en Diario Oficial de la Federación, SEGOB, México, (2017) como pueden verse a continuación:

- Usar la lengua extranjera como medio para expresar ideas y pensamientos con confianza y eficacia hacia personas de otras culturas.
- Utilizar la lengua extranjera para organizar el pensamiento y el discurso; analizar de modo crítico y resolver problemas, así como participar en diversos intercambios y expresiones culturales propias y de otros países.
- Emplear la lengua extranjera para interactuar de modo creativo y ética con conciencia y empatía hacia perspectivas y sentimientos distintos a los propios.
- Reconocer el papel del lenguaje y la cultura en la construcción del conocimiento, la confirmación de la identidad, así como en la regulación de la conducta, la experiencia y los valores.
- Reflexionar sobre la lengua y la cultura para interpretar y producir significado en intercambios lingüísticos y culturales. (SEGOB, 2017).

La asignatura del idioma inglés a diferencia del resto de las asignaturas se compone por 2 etapas las cuales son:

- Promover en los estudiantes la familiarización y el contacto con el idioma inglés como lengua extranjera.
- La competencia y el dominio básico del idioma.

Donde la propuesta curricular del idioma inglés adopta un enfoque basado en la práctica sociales del lenguaje orientado a la interacción de del aprendizaje y la participación de diversos intercambios comunicativos en las habilidades, actitudes y estrategias, para reflexionar el uso del idioma inglés en nuestra cultura como instrumento para socializar para que los alumnos se vean inmersos en el idioma.

Ya que en el año 2017 el secretario de educación le dio la importancia que el idioma requiere, ya en años anteriores la materia de inglés en su mapa curricular sólo se abordaba en 1 hora a la semana y gracias a este cambio ahora se da en 2 horas a la semana en todos los niveles de educación básica. En la presentación de la Estrategia Nacional de Fortalecimiento para el Aprendizaje del Inglés, con lo que se busca que México sea bilingüe en 20 años, el secretario de Educación Pública señaló que:

“... el aspecto central de la estrategia es la enseñanza de inglés en las escuelas normales, a partir de 2018, para que en los siguientes cuatro años se tenga la primera generación bilingüe, lo que se fortalecerá con los maestros que ya imparten este idioma en la educación obligatoria” (Nuño, 2017).

2.1.2 Marco común Europeo

El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) es el estándar internacional que define la competencia lingüística que en este caso de estudio se emplea para usar la normatividad que emplea el uso del idioma Inglés que fue diseñado en Europa en los años 90, para promover los idiomas de todos los países europeos y en el presente caso para adoptar una segunda lengua.

Es empleado para darle a los estudiantes una escala del Idioma Inglés desde niveles A1, nivel básico de inglés, hasta un C2, para aquellos que dominan el inglés de manera más avanzada y en el año 2015 de acuerdo con el resultado de una investigación elaborada por EF API, el MCER estableció un nuevo nivel A0 para calificar a México, donde este nivel indica que no tiene conocimientos del idioma y desconoce el uso de palabras básicas.

El MCER cuenta con 6 niveles iniciando con usuario básico o nivel A, siguiendo con usuario independiente o nivel B y finalizando usuario competente nivel C. cómo se describen a continuación de acuerdo con Información basada en: *Common European Framework for Languages: Learning, Teaching, Assessment* (2001):

- Acceso (*Breakthrough*), que se corresponde con lo que Wilkins denominó en su propuesta de 1978 “*Dominio formulario*”, y Trim, en la misma publicación. “*Introductorio*”.
- Plataforma (*Waystage*), que refleja la especificación de contenidos del Consejo de Europa.
- Umbral (*Threshold*), que refleja la especificación de contenidos del Consejo de Europa.
- Avanzado (*Vantage*), que refleja la tercera especificación de contenidos del Consejo de Europa, nivel que Wilkins ha descrito como “*Dominio operativo limitado*”, y Trim, como “*la respuesta adecuada a las situaciones normales*”.
- Dominio operativo eficaz (*Effective Operational Proficiency*), que Trim denominó “*Dominio eficaz*”, y Wilkins, “*Dominio operativo adecuado*”, y que representa un nivel avanzado de competencia apropiado para tareas más complejas de trabajo y de estudio.
- Maestría (*Mastery*), Trim “*dominio extenso*”; Wilkins: “*Dominio extenso operativo*”, que se corresponde con el objetivo más alto de los exámenes en el esquema adoptado por ALTE (*Association of Language Testers in Europe*). Se podría ampliar para que incluyera la competencia intercultural más desarrollada que se encuentra.

Como puede observarse en la ilustración siguiente la descripción del MCER y sus 6 niveles establecidos.



Ilustración 1 Niveles establecidos por el MCER

Fuente: (Lenguas, 2001)

2.1.3 Conceptos generales sobre aplicaciones y su uso educativo.

El uso de aplicaciones interactivas o EdTech como herramienta en la construcción del aprendizaje se ha incrementado en los últimos años en las escuelas de México en todos los niveles, aunado a la nueva realidad social causada por la pandemia que ha cambiado la forma en que enseñamos y los alumnos aprenden dentro y fuera del aula.

Con base en esta perspectiva del aula del futuro, se toman una serie de condiciones relacionadas con la innovación de los paradigmas educativos actuales y la incorporación de Tic 's en educación. (Barriga F. D., La investigación curricular en México., 2005).

Es importante adoptar aplicaciones interactivas en el uso del aula ya que rompe la costumbre que el aprendizaje tiene que ser aburrido y en silencio, el alumno adopta un modelo de aprendizaje constructivista, desarrollando conocimiento mediante un proceso dinámico, participativo e interactivo, donde las actividades presentadas en la aplicación interactiva, las observa como un juego y no como un reto de acuerdo con su medio ya que ocurre mediante resultado de la experiencia física y lógica.

El conocimiento es, pues, un sistema de transformaciones que se vuelven progresivamente adecuadas el aprendizaje es acumulativo y va desarrollándose. Piaget 1954).

Es importante considerar las ventajas que las aplicaciones digitales ya que los alumnos presentan un mayor apego a utilizar un dispositivo electrónico ya sea un teléfono móvil, una Tablet

o una computadora para la interacción en la educación ya que estas ofrecen ventajas para los alumnos como son las siguientes:

Ventajas

- El alumno o usuario puede comenzar a practicar en su tiempo libre y dedicarle el tiempo que considere necesario para ir aprendiendo las lecciones
- Es un complemento que ayuda en la facilitación del escribir, hablar, leer mediante una manera lúdica
- Puedes avanzar en el menú de la aplicación y si lo requieres retroceder para afianzar los conocimientos
- La interfaz es de colores llamativos y ruidosa además los ambientes de los dibujos son agradables y puedes identificarte con la aplicación fácilmente
- Hay recompensas, cada que dominas una lección te gratifican y puedes compartir tu nivel de avances con tu grupo de amigos, así los demás pueden felicitarte por continuar aprendiendo.
- No necesitas un espacio específico puedes usarlo en cualquier momento y en cualquier lugar, solo basta con que quieras aprender jugando por un tiempo ya sea definido o generado.

También tomando en cuenta las desventajas ya que al usar un dispositivo electrónico pueden distraerse muy fácilmente al estar en contacto con todas las características que ofrece el uso de este dispositivo y al no estar supervisados pudieran dejar concentrarse y la calidad del internet como las desventajas que se citan a continuación:

Desventajas

- Distractor muy fácilmente ya que el dispositivo que se está empleando no se encuentra dedicado al uso exclusivamente para el ámbito educativo, los avisos y notificaciones que aparecen el mismo pueden hacer que el alumno deje la aplicación y se distraiga por completo realizando cualquier otra cosa.

- No puedes trabajar en algo específicamente, ya que es una aplicación que suele empezar desde cero y no está creada especialmente para el nivel y las necesidades de cada individuo
- Necesitas de un dispositivo o equipo de cómputo con conexión a internet para poder usarlo.

Las aplicaciones de las Tic's iniciaron con proyectos de educación a distancia o tele educación, que luego evolucionaron a la educación electrónica/e-educación (e Learning en inglés), incluyendo aspectos como aprendizaje y enseñanza por medios electrónicos, capacitación para su uso, adquisición de sistemas de aprendizaje y programas educacionales, a través de entornos virtuales de aprendizaje, y el uso de tecnologías de redes y comunicaciones para diseñar, seleccionar, administrar, entregar y extender la educación, así como para organizar y administrar la información relativa a sus educandos (Guerra, 2008).

En este presente periodo escolar se ha optado por tomar clases a distancia por la pandemia ocurrida mundialmente, llevando a los alumnos y maestros a buscar diferentes maneras de comunicarse además de buscar nuevas herramientas para construir el aprendizaje de los alumnos donde los profesores están en un modelo de constructivismo donde el profesor tiene que darle las herramientas necesarias al alumno y este vaya construyendo su propio aprendizaje a través de la experiencia obtenida por el uso de estas y no de manera conductiva donde no pueden enseñarle físicamente a los alumnos mediante estímulo y respuesta como se venía presentando en la escuela tradicional.

2.2 Constructivismo en la Escuela Telesecundaria usando Nuevas Tecnologías

El constructivismo es una teoría del aprendizaje o corriente pedagógica que tiene como principal actor al alumno, y esta tiene una visión del aprendizaje como algo activo, dinámico y participativo, donde el estudiante da una respuesta a cómo interactúa con el conocimiento y este va construyendo mediante las herramientas dadas por un mediador o facilitador y su función es mostrarle cómo el alumno puede aprender de una manera significativa, creando un nuevo aprendizaje dándole una interpretación en lo que ha vivido.

Jean Piaget dice que en el constructivismo hay 4 etapas de desarrollo cognoscitivo para el aprendizaje del alumno que cada una de las cuales es más compleja que la anterior estas son: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, estas etapas son parte de un proceso de adaptación.

El aprendizaje es un proceso que sólo tiene sentido ante situaciones de cambio. De ahí que el proceso de aprender sea concebido como un proceso de adaptación a esos cambios, la dinámica de esta adaptación se produce a partir de dos procesos esenciales el de asimilación y el de acomodación (Piaget, 2016).

El desarrollo de conocimientos puede construirlo los alumnos se ve impulsado a través de su potencial y eventualmente podrá realizarlo por sí mismo mediante el “Andamiaje” que el alumno inicialmente dependerá del conocimiento del profesor pero este a medida que va construyendo el aprendizaje por sí mismo se va retirando el apoyo o andamiaje y esta es una alternativa para la “Zona de Desarrollo Próximo” y le ofrece al alumno la información adecuándose a su necesidad particularmente y ayudando a superar las necesidades del alumno.

EL concepto básico es el de la zona de desarrollo próximo (ZDP), “según la cual cada estudiante es capaz de aprender una serie de aspectos que tienen que ver con su nivel de desarrollo, pero existen otros fuera de su alcance que pueden ser asimilados con ayuda de un adulto o de iguales más aventajados”. Esta conformación se da entre lo que el alumno puede aprender por sí mismo y lo que puede aprender con ayuda de alguien más, o de su entorno “es lo que se denomina ZDP”. (Vygotsky, 2006).

Este método de aprendizaje que debido a la pandemia ha sido abordado en las escuelas Telesecundarias ya que habla de la construcción de conocimiento basado en la experiencias del alumno con ayuda de la tecnología y un dispositivo móvil o un equipo de cómputo, este puede investigar los temas relevantes en su educación, originalmente proporcionados por su profesor, pero es muy importante contar con un guía o mediador que le ayude a saber qué buscar ya que puede encontrarse con varios distractores en la generación del conocimiento además de que en el internet existen muchas maneras de perder el objetivo principal.

Y que con la llegada de estas tecnologías el alumnos tienen el alcance un mundo de información ilimitada, y en la realización de búsqueda de información este de manera implícita este puede aprender sin darse cuenta, ya que estas herramientas son creadas basadas en la necesidad de cambiar el método tradicional de aprendizaje, donde el alumno interpreta una acción basada en un caso real e incluso puede incluso simular un caso real y obtener diferentes resultados basados en la toma de sus decisiones.

“En el conectivismo, una frase como “construir significado” no tiene sentido. Las conexiones se forman naturalmente, a través de un proceso de asociación, y no se “construyen” a través de algún tipo de acción intencional... Por lo tanto, en el conectivismo, no existe un concepto real de transferencia de conocimiento, de creación del conocimiento o construcción del conocimiento. Por el contrario, las actividades que realizamos en las prácticas con el fin de aprender son más sobre el crecimiento o el desarrollo de nosotros mismos y nuestra sociedad en cierta forma (conectadas)” (Downes, 2007).

Por otro lado, el conectivismo tiene como protagonista al alumno donde la conducta puede estar relacionada con el uso de las nuevas tecnologías y multimedia y esta permite controlar el avance del alumno usando los entornos de virtuales de aprendizaje mientras se encuentra en contacto con ambientes de aprendizaje, ya que conecta nueva formas de aprender y poder estar conectados con ideas de otros países además de sus herramientas para vivir experiencia personal en la formación del conocimiento mientras este los construye fortaleciendo el aprendizaje.

Es innegable que el crecimiento en términos de cobertura de la educación virtual y de la incorporación de tic's en diversos contextos educativos, presenciales y no presenciales, mostrará un aumento significativo en los próximos años. En primera instancia, porque la diseminación de la educación virtual y la generación de entornos educativos híbridos apoyados por el tic's permitirán atender, por lo menos en buena parte, la demanda creciente de educación de una población estudiantil que no tiene demasiadas opciones en

la modalidad presencial. (Barriga F. D., Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo, 2005).

El aprendizaje fluye en alumno y este se transforma en la capacidad de identificar los flujos significativos como resultado del conocimiento que existe más allá del aula conjugado con los nuevos entornos de aprendizaje ya que es distribuido en una red de conexiones que se caracterizan por la diversidad de herramientas, el aprendizaje lúdico, la autonomía, la apertura a nuevas estrategias y la conectividad.

Y el objetivo o rol del profesor es el de proporcionar el entorno de aprendizaje donde inicia y el contexto para que construyan su propio entorno personal que los ayudará a conectarse con las herramientas que se emplearán y utilizando la reflexión sobre la interpretación de los contenidos y este continuará enfocando a los alumnos ya que avanzan a medida de su capacidad cognitiva y el tiempo que dediquen a la realización de las actividades.

2.2.1 Cómo se aprende un Idioma

La capacidad de cada persona de incorporar un idioma es variable ya que cada individuo es expuesto al tema de diversas maneras en su formación académica, el primer contacto es generalmente en la escuela en la educación básica o un curso especializado donde se incorporan los conocimientos que a través de un profesor esta toma el rol ya sea de formador o mediador por ir entregando actividades al alumno en el proceso de formación.

También puede aprender de manera autodidacta ya que esto no es exclusivo de una formación académica ya que existen herramientas en la red y aplicaciones para poder practicar, como primer paso es cuestión de dedicarle tiempo para practicar o emplear un herramienta para aprender la gramática del idioma, como segundo paso es aprender a conjugar las palabras aprendidas acomodarlas en el orden correcto respetando las reglas de ortografía que tiene cada país y como tercer paso practicar con personas nativas, "En el aprendizaje de una segunda lengua, los adultos pueden desarrollar su competencia lingüística a través de la adquisición" y del "aprendizaje mediante Brain Lang ". (Krashen, 1972).

Brain Lang es una forma de entender de forma natural estudiando y comprendiendo, generando nuevos entrenamientos incluso en otros niveles ya que su forma de adquirir un segundo idioma es mediante entrenamiento, Krashen dice: *“uno no puede estudiar para andar en bicicleta con el inglés ocurre lo mismo, necesitas entrenar”*. De esta forma revisarán los conocimientos de acuerdo con tu nivel y puedes navegar en otros niveles hasta adquirirlos.

Para reafirmar los conocimientos adquiridos en el aprendizaje de un idioma existen diferentes entornos de aprendizaje, para facilitar la interacción del lenguaje, con la ventaja que no tiene que cubrir un horario, y estar en un espacio físico y con la desventaja de que no estás con personas interesadas en aprender este idioma y al no tener un mediador pudiera perderse en la busca.

El psicólogo Albert Bandura (1977), comenta que un método de aprendizaje es a través de la *“persuasión social”*; y él considera que solo se trata de vencer el miedo a exponerse frente a los demás compañeros. En el aula los profesores suelen definir esto en términos de *“tener (o no tener) un talento”*: el estudiante A es bueno en idioma, pero el estudiante B simplemente no lo es y le tomará más tiempo aprender un idioma” Prácticamente, *cualquier fenómeno que ocurre por experiencia directa también puede suceder de manera vicaria –mediante la observación de otra gente y las consecuencias que recibe”* (Albert Bandura, 1977).

Un factor principal es estar en contacto con el idioma ya que eso ayuda al dominio y práctica del mismo, además de buscar la manera de continuar de acuerdo con las herramientas y recursos que se dispongan ya que las personas desde su etapa inicial no tienen preferencias lingüísticas y logran hablar cualquier lenguaje donde todos poseemos la *“disposición de aprender un lenguaje en nuestro cerebro”*. La disposición es un factor importante explica que el aprendizaje de un idioma es como el *“dispositivo para la adquisición del lenguaje”* y esta idea surgió con que los niños tienen mayor fluidez en aprender palabras de cualquier idioma (Chomsky, 1975).

2.2.2 Características de un entorno basado en las Nuevas Tecnologías

Las herramientas informáticas para introducir y manipular las ideas y los recursos pueden emplearse con fines de apoyo ya sea búsqueda, recopilación y creación de información, estas tienen un profesor o mediador que le facilita en la obtención de información, cuando se emplea el uso de las Tic's en un entorno de aprendizaje y este es el mediador funciona para que el alumno interprete la información que le es proporcionada y el alumno le da un significado a la búsqueda del conocimiento obtenido y adopta.

Este entorno o ambiente de aprendizaje no está delimitado por un espacio físico ya que el alumno puede estar en cualquier parte y con una serie de reglas determinadas por un profesor y este crea conexiones de interacción multimedia con elementos de conectividad en un entorno virtual o escenario donde se desarrolle el aprendizaje mediante la organización de recursos didácticos para que sean empleados con un uso correcto.

Este entorno es donde los alumnos aprenden e influye decisivamente en él ya que este espacio al no estar bien controlado pudiera crear desinterés por parte del alumno y este abandonarlo, este debe favorecer la interacción, información, producción y la exhibición estas se deben promover entre los alumnos, y el maestro cuenta con los medios para compartir información y estos pueden ser físicos, virtuales y ambientes de aprendizaje formales, ya que cada escuela tiene su propio método de enseñanza basado en el colectivo de docentes que lo conforman donde crean las herramientas para lograr los conocimientos requeridos.

Cada alumno establece su independencia ya que cuentan con diferentes capacidades y necesidades para aprender, dice Coll (2004) que estos podrían verse beneficiados por los elementos para introducir la enseñanza situado como son:

Tabla 1. Características de los entornos simbólicos basados en las Tic's

Formalismo	Implica previsión y planificación de las acciones. Favorece la toma de conciencia y la autorregulación.
Interactividad	Posibilidades que ofrecen las TIC de que el estudiante establezca una relación contingente e inmediata entre la información y sus propias acciones de búsqueda y procesamiento. Permite una relación más activa y contingente con la información. Potencia el protagonismo del aprendiz. Facilita la adaptación a distintos ritmos de aprendizaje. Tiene efectos positivos para la motivación y la autoestima.
Dinamismo	Ayuda a trabajar con simulaciones de situaciones reales. Permite interactuar con realidades virtuales. Favorece la exploración y la experimentación.
Multimedia	Capacidad de los entornos basados en TIC para combinar e integrar diversas tecnologías. Permite la integración, la complementariedad y el tránsito entre diferentes sistemas y formatos de representación (lengua oral y escrita, imágenes, lenguaje matemático, sonido, sistemas gráficos, etc.). Facilita la generalización del aprendizaje.
Hipermedia	Resultado de la convergencia de la naturaleza multimedia del entorno más la utilización de una lógica hipertextual. Comporta la posibilidad de establecer formas diversas y flexibles de organización de las informaciones, estableciendo relaciones múltiples y diversas entre ellas. Facilita la autonomía, la exploración y la indagación. Potencia el protagonismo del aprendiz.
Conectividad	Permite el trabajo en red de agentes educativos y aprendices. Abre nuevas posibilidades al trabajo grupal y colaborativo. Facilita la diversificación, en cantidad y calidad, de las ayudas que los agentes educativos ofrecen a los aprendices.

Fuente: Coll (2004-2005), citado por, Díaz Barriga, Frida, 2005

Estos ambientes educativos son donde los alumnos desarrollan capacidades, competencias y valores en el aprendizaje, y estas no solo se desarrollan en el aula, si no pueden desarrollarse de manera informal en la interacción con el medio que los rodea, pudiendo aprender algo importante de los diferentes contenidos que rodean el entorno de a cada individuo a diferencia de la escuela tradicional donde se tiene un total autoritarismo y este conocimiento es únicamente proporcionado por el profesor que imparte la clase, siendo esta información la única y aunque esta no fuera la correcta para ser transmitida hacia el alumno, y pudiendo emplear las herramientas generacionales.

El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento de unos hacia otros. Progresivamente ha de hacer factible la construcción de un grupo humano cohesionado con los objetivos, metas e ilusiones comunes” (Cano, 1995).

2.3 Aplicaciones para el aprendizaje de un segundo idioma

Existen muchas aplicaciones digitales para aprender un segundo idioma para ser empleadas como herramientas o cursos, estas son creadas para ayudar a adquirir otra lengua de manera independiente, dedicándole solo un periodo de tiempo sin la necesidad de acudir a un plantel especial y estar en contacto con un maestro o guía además de compañeros ya que estas aplicaciones explican que no son para dominar completamente el idioma, más bien tienen la función de ayudar a la persona que las emplea a introducirse en el lenguaje mostrando como es el uso de la gramática y cómo debe emplearla en oraciones o verbos que constantemente son repetitivo par que el usuario las memorice, de las cuales destacan las siguientes 3.

Memrise

Esta aplicación está creada para practicar un vocabulario de una manera divertida mediante la repetición constantemente ayudando a la memorización, esta aplicación está limitada a solo aprender el vocabulario y es muy repetitiva a veces hasta aburrida, no puede el usuario desplazarse por el menú y solo se van aprendiendo palabras, no la manera de cómo usarlas ni entrelazar las tiene 22 niveles de 25 palabras por cada nivel. (Memrise, 2021).

En el primer nivel son 25 palabras muy sencillas, y si la gramática falla no enfatiza sólo se avanza no se repite esa palabra y la deja para un ejercicio que clasifica como difícil, la versión gratuita es muy básica y no se logra crear un dominio solo se obtiene un gran vocabulario, la versión de paga es un poco ya que viene más especializado al nivel en que te encuentras, pero sigue siendo cómo aprender gramática y si una persona no puede avanzar la palabra la manda a frases más difíciles y pasa la actividad además es poco interactiva.

Esta herramienta es poco interactiva y muy repetitiva, en base la investigación realizada en la escuela los alumnos deben de contar con una herramienta que los ayude a avanzar y no de una herramienta que los adentre al contenido para después emplear la herramienta correcta para continuar con la adquisición del idioma.

Busuu

Es una aplicación de inglés que se ha vuelto muy popular en el aprendizaje de inglés ya que está organizado y estructurado para obtener un nivel hasta B2 y te otorga un certificado de comprobación, los ejercicios son interactivos y entretenidos, donde tienes que rellenar frases, hablar e interactuar de manera lúdica entre diálogos y preguntas con gente nativa que te corrige las frases.

Dentro de la aplicación tiene 3 etapas una de ellas es descubrir para que el usuario vaya dominando la lección, la segunda etapa es desarrollar donde te ponen a prueba donde los temas gramaticales que se avanzaron en las lecciones que ya entendiste vienen en forma de preguntas para ver si logras asociarlo a la pregunta y la última etapa es la sección de practicar donde las lecciones aprendidas puedes emplearlas en un nivel más avanzado, cuenta con videos de lecciones para adoptar un segundo idioma y cuenta con secciones de repaso, la aplicación hace énfasis en que es importante repasar las lecciones dominadas que ya se han avanzado. (Busuu, 2021).

Busso trae una lección especializada para los usuarios para un nivel más avanzado y adquirir mayor dominio donde las ventajas son:

- Cuenta con un nivel básico para interactuar y este puede empezar desde cero
- Es una aplicación interactiva muy agradable donde tiene el concepto de aprender jugando.
- No está limitada a aprender un solo inglés ya que la aplicación tiene varios idiomas que puedes aprender.

Para obtener la certificación de un nivel en los niveles A y B, mediante un examen por parte de la editorial McGraw Hill.

La aplicación es bien adoptada por los alumnos ya que la forma de aprender es divertida e interactiva tiene muchas ventajas el uso de la aplicación en la cual emite un certificado válido, pero también cuenta con las siguientes desventajas:

- La aplicación no es gratuita, y constantemente mandan notificaciones para adquirir su versión de paga es muy insistente.
- Solicita internet para poder usar, ya que, si no cuentas con una conexión fija a internet, ni teniendo la versión de paga puedes usar la aplicación.

Para obtener la certificación tienes que completar un curso largo y responder varios exámenes que te validen que eres apto para aprender el nivel, aunque ya tengas todas las lecciones de busuu realizadas.

La aplicación Bosuu es una excelente opción si se cuentan con los recursos necesarios, en este caso si los padres de los alumnos quieren optar por la versión de paga que tiene un costo de 10.99 euros mensuales en su versión premium plus o 9.99 euros, en su versión de paga que aquí en México sería 259.43 pesos mensuales y 235.83 pesos mensuales, información recabada de la página de Busuu y tipo de cambio al valor actual de 23.61 pesos por Euro.

Por tal motivo esta aplicación en el contexto en que se encuentra la Escuela Telesecundaria Ejército Mexicano no puede solventar este gasto y no es viable poder adoptar esta herramienta.

Babbel

Es una plataforma de aprendizaje de idiomas para aprender un idioma especializado y esta contiene elementos básicos para iniciar te realizan un cuestionario y desde ahí inician las lecciones comenzando con saludos, te enseña mediante explicaciones y ejercicios interactivos, así estas lecciones son llevadas a la práctica y las lecciones que ya dominas en un tema anterior te ayuda dándole continuidad al tema que ya dominas para continuar avanzando, esta aplicación es multi idiomas y esta es multinivel y te solicita que indiques el nivel en que quieres pertenecer. (Babbel, 2021).

Al iniciar la aplicación comienza un pequeño examen para ver si es de tu agrado ya que es una aplicación interactiva donde interactuando y para ir avanzando tienes que pagar mediante suscripción por periodos que van desde 1 mes, 3 meses y 6 meses donde inicia con un precio de 6.95dls adquiriendo una suscripción de 12 meses, algo así como 141.38 pesos mensuales tomando el valor del dólar a 20.34, donde en la aplicación se pueden observar las siguientes ventajas.

- Es multi idioma, el usuario puede aprender más de un idioma en la aplicación
- Es interactivo donde puedes ir avanzando mediante actividades lúdicas en el aprendizaje y el usuario puede ir construyendo su propio conocimiento sin la ayuda de un mediador.
- No necesitas internet para avanzar

Y tomando principalmente el contexto de la Escuela Telesecundaria Ejército Mexicano se observan las siguientes desventajas:

- La versión gratuita está muy limitada y no alcanza a cubrir los conocimientos básicos
- El costo es una mensualidad que por la situación socioeconómica no se puede cubrir.
- Necesitas usar la versión de paga para poder usar la aplicación sin conectividad.

Dentro de la lista de Global Exam (2019), también sugiere el uso de la herramienta digital llamada Duolingo, la cual se retoma como la aplicación a utilizarse para la elaboración de material

didáctico para la Escuela Telesecundaria Ejército Mexicano ya que ofrece. Las siguientes ventajas.

- Es gratuita y los contenidos vienen liberados para poder interactuar por todas las lecciones que contiene.
- Es interactiva, esta aplicación es lúdica ya que los alumnos aprenden jugando mientras están en su uso y tiene ejemplos básicos de uso común que les ayuda a ir mejorando.
- Mejora su ortografía, las lecciones también te califican la escritura correcta de las palabras que vienen en la lección ya sea en el idioma nativo o el idioma a aprender
- Es multilinguaje, pueden aprender más de un segundo idioma si así lo desean y cubrir las lecciones que inician desde un nivel básico A1 en el Marco Común Europeo.

Cómo funciona Duolingo

Su lema es aprender un idioma nuevo mientras te diviertes

Para usar la aplicación el usuario deberá registrarse en su plataforma con un correo electrónico, Duolingo se creó para ser un curso interactivo y divertido mediante una aplicación digital para emplear en un dispositivo móvil o un equipo de cómputo, y que los usuarios de todas las edades y en cualquier parte del mundo pueda aprender un idioma sin costo, el creador de Duolingo tuvo la idea de crear un aplicación que ayudará a todos los niños del mundo a participar en un curso de algún idioma y aprendiera mediante el constructivismo, y este tiene la posibilidad de aprender un segundo y divertirse. (Duolingo, 2021).

Cada curso en Duolingo es conformado por módulos o lecciones, de manera repetitiva y agrupados para formar habilidades básicas en el nivel A1 de conocimientos hasta concluir las lecciones para llegar a un nivel intermedio B2, la aplicación tiene palabras en las lecciones que se emplean de manera repetitivas para aprender un amplio vocabulario además practicar el habla, la escritura y la pronunciación de un idioma.

Mientras se navega en la aplicación el usuario tendrá la opción de desplazarse en varios niveles de aprendizaje en 10 cursos y que al finalizar las lecciones de cada tema estas son evaluadas en lectura, escritura y pronunciación. Y mientras el usuario responde correctamente puede ir continuando, pero cuando falle, perderá vidas y tendrá que esperar el tiempo que la aplicación indique para poder recuperarse y continuar empleando la aplicación, esta cuenta con un grupo o comunidad donde el usuario compite con más personas que cuentan con la herramienta instalada en su dispositivo móvil o en un equipo de cómputo, en la aplicación cuenta con la opción de invitar a personas así el usuario disfrutará de la versión Plus por una semana, donde la aplicación le otorga ventajas como vidas ilimitadas.

Duolingo dicta el orden en que avanzan los diferentes módulos, con secciones nuevas una vez hayas completado la sección anterior donde el usuario debe completar la lección 1 y continuar hasta finalizar las 10 lecciones y partir de la lección 8 el usuario tendrá un nivel B2. La aplicación de Duolingo realiza exámenes para poder completar una lección y así poder avanzar hasta finalizar.

El usuario puede detener las lecciones y retomarla cuando abre la aplicación, al instalar la herramienta este indica cuánto tiempo está dispuesto a dedicarte ya sea 5,10,20 min diarios, a medida que se encuentra avanzando en los niveles se abren diferentes cursos y temas para que pueda mostrar el avance e incluso le da poderes, como el poder descansar un día y de ese modo no perder la racha, colocarlo en los Top10 del mundo de usuarios conectados en Duolingo de acuerdo con clasificación y experiencia adquirida, A medida que se avanza por las lecciones, ya sean completadas o con opción a que el usuario puede pasarla (al presionar el ícono de llave), con esto la persona que use la aplicación ganará coronas y estas le servirán para abrir más niveles.

Ya que cada unidad cuenta con 5 niveles, se obtienen 5 coronas cuando el usuario concluya exitosamente un nivel con esto se puede ver el nivel de avance y navegar por las 10 lecciones que ofrecen:

- Interactividad y diversión garantizada en cada curso.
- Variedad de idiomas.

Donde el usuario en cada módulo tiene la opción de revisar los indicadores de progreso que vienen en la aplicación, para continuar avanzando.



Ilustración 2 Interfaz de Aplicación Duolingo

“El creador de Duolingo se aseguró de que el proyecto tuviese sustentabilidad propia a través del crowdsourcing, y de que los participantes no tuviesen que pagar ni un centavo para acceder a todas las herramientas y biblioteca multimedia que brinda la app.” (Ahn, 2020).

La iniciativa de la creación de Duolingo la tuvo Severin Hacker, mientras era un estudiante en una escuela suiza que tenía la idea de realizar un proyecto, crear una aplicación para aprender un idioma nuevo. “Y si hay algo que remarcar, es que a través de Duolingo puedes obtener la certificación de inglés de manera gratuita.” (Hacker, 2020).

2.3.1 Ventaja de agregar el aspecto lúdico

Aprendiendo, jugando hace que los alumnos tengan autonomía y este aprende a relacionarse consigo mismo y este va avanzando en un proceso de construcción de aprendizaje mediante los entornos físicos o virtuales, ya que estos lo apoyan en el desarrollo integral,

preparándolo en diferentes capacidades de adaptación, así creando aprendizaje significativo ya que las herramientas que emplea le ayuda a la toma de decisiones mediante conflictos y problemas en una situación mediante la experiencia que aprende en su día esto es explicado por la neurociencia ya que a la hora de jugar se activan regiones del cerebro que hacen que la persona esté motivada para continuar aprendiendo. *“Sin emociones no hay aprendizaje, desde el nacimiento estamos programados para sorprendernos con lo novedoso y ser curioso”* (Guillen, 2017).

El objetivo de mejorar los procesos de aprendizaje y enseñanza basándonos en cómo funciona nuestro cerebro hasta llegar a la neuroeducación sabiendo en cómo acercar la ciencia al alumno para que los profesores implemente estrategias mediante la facilitación del uso de las TIC's hacia los alumnos ya que si lo vemos de este modo cada estudiante tiene una manera diferente de aprender en el aula basándose en la retroalimentación mediante un proceso de formación emocional que lo va a preparar en la toma de decisiones.

Esta herramienta de aprendizaje transfiere en el aspecto lúdico logra aspectos positivos ya que aprender jugando reduce la ansiedad y estrés en las personas cuando esta está enfocada en la actividad que realiza, siempre y cuando esta se encuentre diseñada para la edad de la persona que la esté usando y se encuentre en la disposición de aprender de lo contrario causaría un impacto negativo.

“La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.” (Jiménez, 2002).

Esta característica es de gran ayuda ya que los alumnos tienen una situación socioeconómica difícil y suelen abandonar sus estudios por conseguir algún ingreso extra para apoyar a sus familias, y con la ayuda del aprendizaje lúdico no ven a la escuela como un reto o un lugar monótono, más bien como un lugar donde pueden ser albergados y aprender en un entorno donde se sienten identificados.

2.3.2 Aprender Jugando

Los cambios producidos en la sociedad han comenzado a modificar cambios en la pedagogía y con esta manera de pensar de un alumno en esta generación, no es la misma que tenía un estudiante hace 5 o más años hacia atrás, en este contexto social está demandando una actualización de las herramientas con las que se imparten clases y el uso de las Tic's dentro y fuera del aula, como herramienta de comunicación y métodos diferentes a los que tradicionalmente se presentaban en el aula y una estrategia para el fortalecimiento de ésta es aprender jugando, ya que este método aporta elementos para que un alumno se encuentre adquiriendo conocimientos de manera positiva haciendo este entorno una de él, dejando en el pasado el pensamiento de abandonar la escuela.

El juego debería de ser un recurso elemental en la vida del ser humano, esto lo demuestran distintos autores, al aprender mediante una manera lúdica esta le atribuye un proceso intelectual además de fomentar los valores, reglas y normas en el desarrollo de habilidades entre las personas adultas como en los niños, y están potencializan el pensamiento creativo, la reflexión, coordinación, memoria, respeto, diálogo, ya que aprender jugando puede ser un recurso importante para canalizar los impulsos de los alumnos.

El juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino iocus que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego están el de “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”. (Posadas, 2014).

El alumno expresa una fuerte relación en aprender jugando en el ámbito lúdico dice Posadas” *el juego es una manifestación externa del impulso lúdico*”, otorgándole al estudiante la oportunidad de exteriorizar sus emociones y pensamientos, “*ya que el juego está determinado por normas y reglas que se deben cumplir*”. (Posadas, 2014).

A lo largo de la historia varios autores han mencionado que las actividades lúdicas pueden ayudar a la formación de los alumnos y el desarrollo integral mediante estrategias didácticas se define como: *“procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente”*. (Barriga F. D., La investigación curricular en México., 2005).

Las herramientas didácticas creadas para el conocimiento han adquirido mucha popularidad hoy en día, donde los alumnos no necesariamente tienen que jugar, pero se identifican con la manera interactiva de adquirir el aprendizaje y estos adquieren conocimiento de un modo más dinámico, con la ventaja de que pueden avanzar a diferentes velocidades ya que esta aplicación incluso se encarga de tenerlos motivados. *“Esto se traduce en una mayor tasa de asistencia a clase, el alumno la percibe como un juego y no como un sistema de evaluación”*. (Mesa, 2016).

Este enfoque muestra al alumno o estudiante de educación básica donde puede descubrir el conocimiento de una manera interactiva, empleando los contenidos de clases que se ven en la programación escolar, y no como la implementación de una materia donde es obligatoria cursarla además de llevar a cabo todos los contenidos y con la opción de contar la ayuda de las Tic's, esta aplicación pudiera estar diseñada para cada materia que se imparten en los grados escolares y está lograr que el aprendizaje le sea significativo e interactivo con el beneficio de que el alumno asume que la actividad es parte de un juego y no como algo que tiene que realizar de manera obligatoria.

"Un espíritu libre no debe aprender nada como esclavo... La lección que se hace entrar por fuerza en el alma no permanecerá en ella, no gastéis, pues, violencia con los niños y haced, más bien, que se instruyan jugando”. (Platón, 427/8-347/8 a. C).

Esta idea de aprender jugando ayuda a los alumnos de poder expresarse libremente y sin ataduras en el área lúdica además de contribuir al desarrollo integral de los alumnos, ya que permite que el conocimiento se adquiera y este pueda ser compartido ya que desde un punto de vista práctico los juegos interactivos contribuyen en la formación y el aprendizaje desarrollando libertad de pensamiento.

En este mismo sentido, Sánchez (2000) reconoce los beneficios del juego desde varios aspectos:

- **Desde el plano cognitivo:** Se puede determinar que los alumnos que mientras juegan emplean el uso de la observación, el análisis, la interpretación para llegar a una resolución, permitiendo que con una actividad lúdica este pueda resolver problemas que se le presenten y que el estudiante se encuentre motivado a continuar con aprendiendo y tenga intenciones de buscar más conocimiento
- **En el plano motriz:** El alumno desarrolla capacidades perceptivas, motrices junto con las capacidades físico-deportivas y que estas contribuyen al desarrollo armónico e integral del estudiante.
- **En el plano afectivo:** El alumno crea estabilidad emocional y autovaloración, ya que este método facilita el conocimiento y el dominio de la enseñanza, incluida la propia y este la experimenta como parte del medio que lo rodea ya que el espacio donde se desarrolla el y los demás integrantes ya que los posiciona en momentos de confort, alegría, placer y diversión.
- **En el aspecto social:** El alumno facilita el proceso de socialización ya que tiene que crear equipos y esto permite el aprendizaje en grupos ya que se necesita de la colaboración de todos y este adopta la responsabilidad individual de un juego adoptando las reglas de convivencia y los lineamientos marcados.

En este aspecto se muestra que el juego y la lúdica se consolidan como un medio a la hora de participar e intervenir un grupo social y que los alumnos siguen las normas participativas, tratando de convivir además buscar la manera óptima de relacionarse entre los usuarios y es donde surge la empatía por los demás compañeros, así motivándolos constantemente a continuar y no abandonar, donde el estudiante más avanzado es un ejemplo del trabajo alcanzado y es considerado como un reto a alcanzar o vencer.

2.4 Indicadores

En este estudio permite identificar la adopción de aplicaciones digitales en la educación y en el proceso de adquisición de las Tic's mediante entornos virtuales de comunicación, estas herramientas serán de gran ayuda en la adquisición de una segunda lengua para ser usadas por estudiantes de 2º grado de secundaria y estos son empleadas de manera interactiva y de fácil adopción como en la estrategia de aprendizaje, ya que como se indica en la problemática se tiene un fuerte rechazo a la adopción de una segunda lengua en un 100% de los alumnos y se está proponiendo el uso de Duolingo como herramienta para el aprendizaje de un idioma.

Donde se busca que los alumnos interactúen en la aplicación para adoptar el idioma en esta materia ya que no es tomada en forma y los estudiantes no le presentan el empeño o esfuerzo alguno ya que la consideran inservible.

Como indicadores de esta propuesta se consideran los siguientes factores:

Ya que la propuesta curricular vigente de la SEP nos indica que debemos de seguir con los siguientes propósitos de acuerdo con (VERACRUZ, 2017) y el Acuerdo número 717 por el que se emiten los lineamientos para formular los Programas de Gestión Escolar”, en Diario Oficial de la Federación, SEGOB, México, (2017) como pueden verse a continuación:

- Usar la lengua extranjera como medio para expresar ideas y pensamientos con confianza y eficacia hacia personas de otras culturas.
- Utilizar la lengua extranjera para organizar el pensamiento y el discurso; analizar de modo crítico y resolver problemas, así como participar en diversos intercambios y expresiones culturales propias y de otros países.
- Emplear la lengua extranjera para interactuar de modo creativo y ética con conciencia y empatía hacia perspectivas y sentimientos distintos a los propios.

- Reconocer el papel del lenguaje y la cultura en la construcción del conocimiento, la confirmación de la identidad, así como en la regulación de la conducta, la experiencia y los valores.
- Reflexionar sobre la lengua y la cultura para interpretar y producir significado en intercambios lingüísticos y culturales. (SEGOB, 2017).

La asignatura del idioma Inglés a diferencia del resto de las asignaturas se compone por 2 etapas las cuales son:

- Promover en los estudiantes la familiarización y el contacto con el idioma inglés como lengua extranjera.
- La competencia y el dominio básico del idioma.

El MCER cuenta con 6 niveles iniciando con usuario básico o nivel A, siguiendo con usuario independiente o nivel B y finalizando usuario competente nivel C. cómo se describen a continuación de acuerdo con Información basada en: Common European Framework for Languages: Learning, Teaching, Assessment (2001):

Mínimamente se evalúa el nivel a siendo llamado a Acceso (Breakthrough), que se corresponde con lo que Wilkins denominó en su propuesta de 1978 "Dominio formulario", y Trim, en la misma publicación. "Introdutorio".

También se va a considerar las aplicaciones interactivas en el uso del aula ya que rompe la costumbre que el aprendizaje tiene que ser aburrido y en silencio, el alumno adopta un modelo de aprendizaje constructivista, desarrollando conocimiento mediante un proceso dinámico, participativo e interactivo, donde las actividades presentadas en la aplicación interactiva, las observa como un juego y no como un reto de acuerdo con su medio ya que ocurre mediante resultado de la experiencia física y lógica.

Ventajas

- El alumno o usuario puede comenzar a practicar en su tiempo libre y dedicarle el tiempo que considere necesario para ir aprendiendo las lecciones
- Es un complemento que ayuda en la facilitación del escribir, hablar, leer mediante una manera lúdica
- Puedes avanzar en el menú de la aplicación y si lo requieres retroceder para afianzar los conocimientos
- La interfaz es de colores llamativos y ruidosa además los ambientes de los dibujos son agradables y puedes identificarte con la aplicación fácilmente
- Hay recompensas, cada que dominas una lección te gratifican y puedes compartir tu nivel de avances con tu grupo de amigos, así los demás pueden felicitarte por continuar aprendiendo.
- No necesitas un espacio específico puedes usarlo en cualquier momento y en cualquier lugar, solo basta con que quieras aprender jugando por un tiempo ya sea definido o generado.

Esta herramienta de aprendizaje transfiere en el aspecto lúdico logra aspectos positivos ya que aprender jugando reduce la ansiedad y estrés en las personas cuando esta está enfocada en la resolución de lecciones, estas son descubiertas mientras se desplaza por su interfaz que son 9 secciones, en las que va descubriendo el mundo de Duolingo ya que al ir avanzando en las lecciones la aplicación le muestra serie de actividades ocultas como cuentos, divisiones, rachas, tesoros y avisos para tener al usuario de la aplicación motivado para seguir avanzando en la aplicación.

Capítulo III Metodología

En esta sección se explica la metodología que se aplicó para el diagnóstico, aplicación y análisis en los estudiantes de la Escuela Telesecundaria Ejército Mexicano junto con Duolingo como aplicación interactiva para el aprendizaje de un segundo idioma, para este estudio no se utilizan los libros de texto gratuito enviados por la SEP, ya que los libros presentan un nivel avanzado para el nivel de los estudiantes y estos sienten completa “frustración” al intentar descubrir su contenido, puesto que no entienden, no lo leen y no saben cómo interpretarlo. Sin embargo, se establecieron materiales complementarios para utilizarlos en su libreta con los cuales los alumnos que no instalaron la herramienta Duolingo tienen la responsabilidad de enviar evidencias del trabajo realizado.

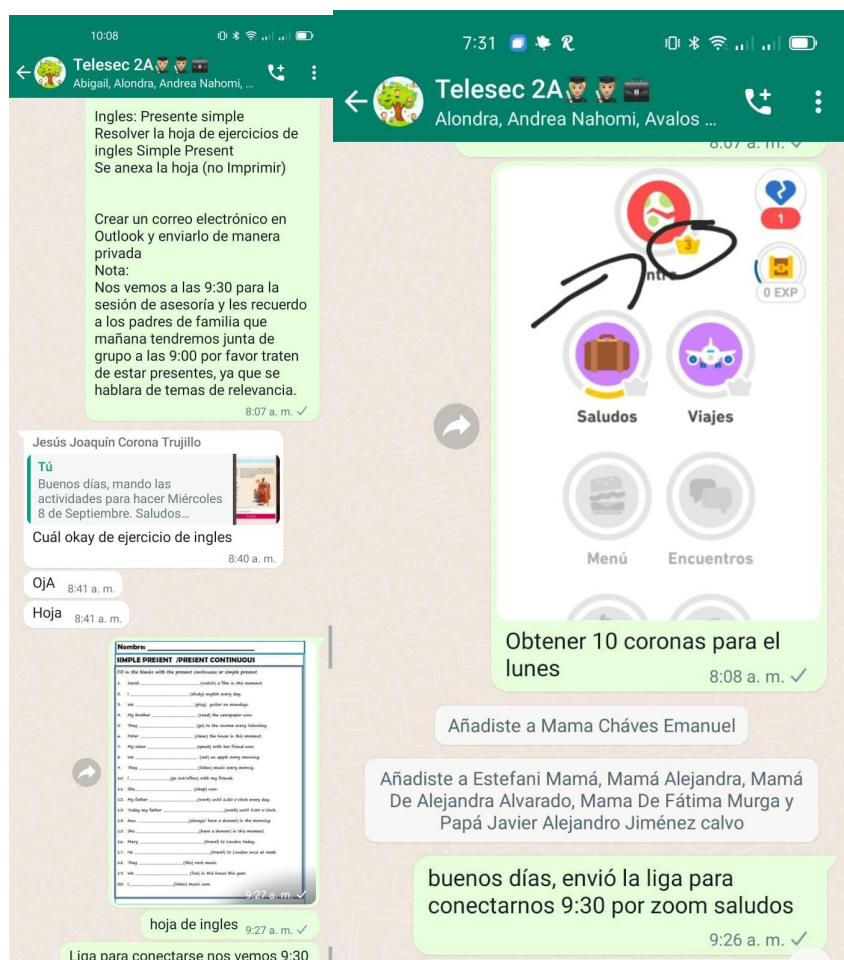


Ilustración 3 Evidencia de Actividades Complementarias y seguimiento de coronas

Duolingo es la aplicación que se optó emplear en elaboración de material didáctico para ser usada por los alumnos de la Escuela Telesecundaria Ejército Mexicano pero la aplicación a pesar de ser una gran herramienta también cuenta con las siguientes desventajas:

- Requiere un equipo de cómputo o un dispositivo móvil para poder instalar la aplicación
- Necesita de conectividad a internet para poderla usar



Ilustración 4 Escuela Telesecundaria Ejército Mexicano (vista interior)

Desde Marzo del año 2019 por causa de la pandemia covid-19 muchas escuelas tuvieron que cerrar sus aulas y dando inicio a la modalidad trabajar en distancia, esta modalidad ha sido mediante el uso de las Tic's usando el uso de plataformas para interactuar virtualmente, y pueden conectarse desde cualquier parte del mundo y continuar tomando clases en la escuela que abandonaron o en otra escuela que sean aceptados y por este motivo los alumnos ya deberían de contar con un teléfono celular y conexión a internet.

En base a la problemática donde los alumnos de segundo grado no cuentan con los elementos básicos de una segunda lengua y viendo que el uso de esta aplicación tiene más ventajas que desventajas se opta por usar la aplicación como herramienta para el aprendizaje del idioma Inglés.



Ilustración 5 Escuela Ejército Mexicano (vista exterior Google Maps)

3.1 Selección del Caso

En la escuela Telesecundaria Ejército Mexicano, en segundo grado se imparten las asignaturas de Español, Matemáticas, Ciencias, Historia, F. C. y E. y la materia de Inglés, donde en esta resalta la problemática en los alumnos, ya que al preguntarles si les interesa aprender una segunda lengua estos responden “*No soy gringo*” y no le dan la importancia como a las demás materias y sienten un rechazo total por aprenderla justificando que “*No les va a servir para nada*” siendo la elaboración de material didáctico un área de oportunidad para buscar estrategias que apoyen al contenido de la materia de Inglés y esta pueda ser más fácilmente adoptada por los alumnos.

En la actualidad dominar más de una segunda lengua es básico en el desarrollo profesional de una persona, ya que, en un mundo globalizado, el multilingüismo es una herramienta que ha obligado a las personas a conocer más de una lengua para poder estar comunicado, este idioma impulsa el crecimiento de la relaciones con personas en otros países ya que la lengua inglesa ha sido adoptada como el idioma universal, y como la investigación puntualiza este proceso de aprendizaje no ha sido posible integrarlo en la escuela debido a la resistencia presentada por parte de los alumnos.

En un censo realizado en agosto 2021, donde arroja con en qué condiciones y en qué situación socioeconómica presenta cada alumno de la escuela, se conoció en la lista de que 21 alumnos cuentan con internet, 2 no tienen internet pero podían desplazarse a otra ubicación para conectarse, cuántos alumnos cuentan con un dispositivo electrónico para poderse conectar e instalar la aplicación y cuales alumnos tienen un equipo electrónico compartido y quienes cuentan con más de uno, cuya liga se encuentra disponible en el siguiente enlace:

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=NqUR3T1f90-mXF21hUqYSoWnFk9f_4hPj66pyp_CSTxUM0hJUEJPNzFQRk9DMkFHMUVVRUs5VzRXRCQIQCN0PWcu

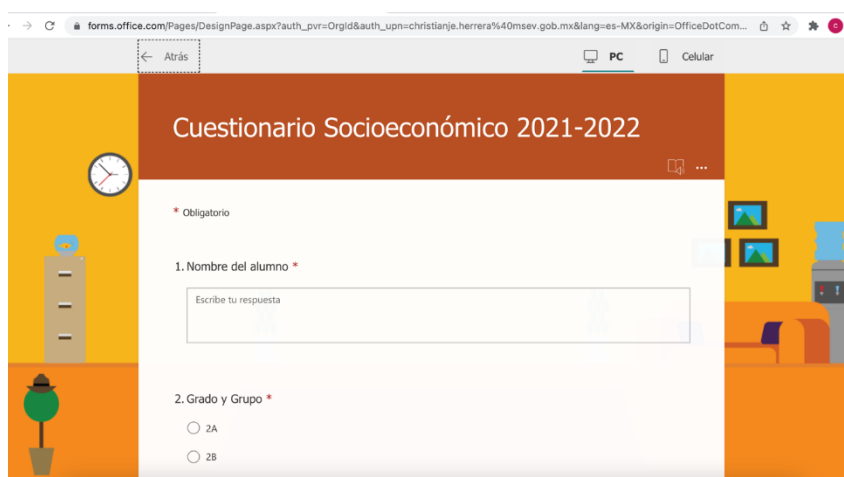


Ilustración 6 Cuestionario Socioeconómico (Censo)

3.1.1 Sujetos de caso de estudio

Se cuenta con 23 alumnos de segundo grado de telesecundaria, los cuales pertenecen a un nivel socioeconómico bajo, los rangos de edad son de 13 a 15 años. A todos se les indico instalar la aplicación Duolingo y de estos:

- 20 pudieron instalar exitosamente, de ellos 2 tienen problemas de conectividad
- 3 estudiantes no instalaron la aplicación, pero participan en esta investigación, ya que servirán de muestra para medir su desempeño de los alumnos que, si instalaron la aplicación, contra los alumnos que no pudieron instalar la aplicación.

Con los alumnos que participarán esta investigación se les otorgará un código de control para mostrar los avances que se han obtenido en el grupo de estudiantes sobre el uso de Duolingo como herramienta para el aprendizaje de un segundo idioma donde los alumnos sombreados en gris en la tabla 2 presentan algún tipo de impedimento físico que puede ser desde problemas motrices, de intelecto y autismo para poder emplear la aplicación, pero muestran mucho entusiasmo para adoptar este nuevo método.

Para poder utilizar Duolingo 12 alumnos el 52.17% cuentan con internet en casa, mientras que 11 alumnos el 47.83% no cuentan con internet en casa, de esos 11 alumnos 5 se conectan en casa de un amigo un familiar 3 se conectan a través de recargas telefónicas y 3 el 27.27% no tiene un lugar para conectarse ni cuenta con los recursos para realizar una recarga, pero siempre encuentran la manera de enviar sus actividades.

3.2 Etapas de la propuesta de aplicación del estudio

A continuación, se establecen las etapas de aplicación, siendo primero un diagnóstico de la situación de los alumnos, seguidas por las estrategias que se implementaron, posteriormente la etapa uno donde se instaló la aplicación Duolingo y la última etapa de medición y sus resultados.

3.2.1 Diagnóstico de los alumnos de Segundo Grado

Para la elaboración de material didáctico se opta por la evaluación diagnóstica que se desarrolló en la primera semana de clases en agosto misma que valora la problemática que se ha presentado en los alumnos con la materia de Inglés, siendo esta el sujeto de medición establecida en los planes y programas que establece la SEP.

Estos instrumentos son indispensables para el proyecto de investigación puesto que las preguntas hacia los alumnos están basadas en lo aprendido en la aplicación Duolingo y están enfocados en ciertos temas del plan de aprendizaje propuesto por la SEP, para que los alumnos se introduzcan en la temática.

También hay que mencionar que al no estar en la modalidad presencial y trabajar a distancia el tiempo de resolución del diagnóstico varía de acuerdo la situación socioeconómica de los alumnos y este caso de estudio dura un periodo de 3 meses de septiembre a noviembre.

El procedimiento que se llevó a cabo para el examen de diagnóstico que se encuentra en Microsoft Forms y está disponible para poder resolver “El test de la materia de Inglés” en el siguiente enlace:

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=NqUR3T1f90-mXF21hUqYS1cTzh-twRJJhhXAhipPz9BURVA1VkfORERaVThVTVVOTkdDNUtEN0I0VC4u>

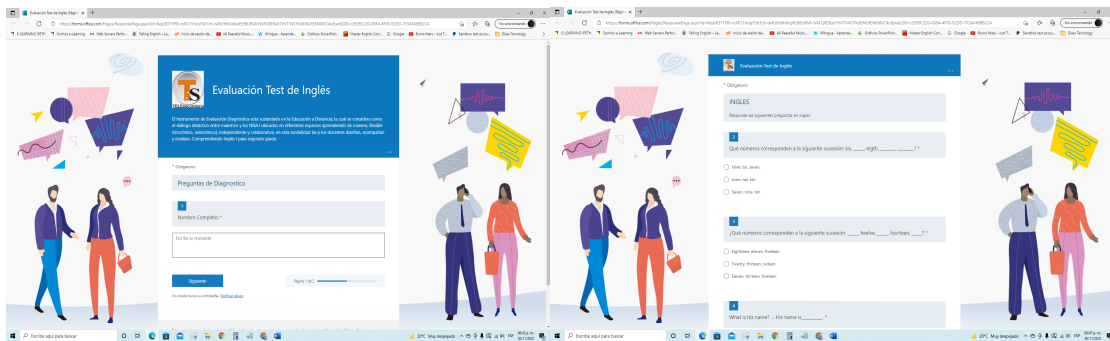


Ilustración 7 Evaluación diagnóstica test de inglés.

Antes de realizar el cuestionario fue importante comentar a los estudiantes que este instrumento es totalmente confidencial y será utilizado para darle respuesta a los objetivos planteados en la investigación y que es importante ya que se espera que en un futuro se empleen otras herramientas didácticas para las demás asignaturas y continuar usando esta aplicación en los grados posteriores.

Tabla 2 Lista de Estudiantes de Segundo Grado

No. DE ALUMNO	CÓDIGO	Nivel de Inglés	No. DE ALUMNO	CÓDIGO	Nivel de Inglés
1	AMDA	Medio	13	FRAB	Bajo
2	AGVI	Bajo	14	GLÉS	bajo
3	ADOD	Bajo	15	GADA	Bajo
4	CJLU	--	16	GCAL	Bajo
5	CMSA	Medio	17	JCJA	Medio
6	CAEM	Bajo	18	MMJO	Medio
7	CTJE	Bajo	19	MHRU	--
8	CRAN	Bajo	20	MAFA	--
9	CCDE	Alto	21	PDJE	--
10	CFBR	Alto	22	VMLA	Bajo
11	ELGA	Bajo	23	ZMBL	--
12	ECJO	---			

3.2.2 Estrategias de aprendizaje

En este capítulo se explica cómo se establecieron las estrategias de aprendizaje en el grupo. Se espera que con la primera sección de Duolingo los alumnos fueran introducidos al idioma inglés, ya que la aplicación es para aprender un segundo idioma y cuenta con 28 idiomas para poder aprender una segunda lengua, aunado a las actividades del libro y libreta de inglés para cubrir los contenidos por parte de la SEP, ya que Duolingo no abarca los contenidos marcados como básicos para el primer trimestre de clases en segundo grado de telesecundaria y por lo tanto, se empleó actividades complementarias para el aprendizaje de este idioma basados en los planes y programas propuestos por la SEP.

A continuación, se enlistan los aprendizajes esperados, que este debe de poseer al usar la herramienta Duolingo como ayuda en la adquisición de un segundo Idioma en comparación por parte de la SEP son:

Tabla 3 Comparativa aprendizajes esperados SEP, Duolingo

Aprendizajes esperados por SEP	Aprendizajes esperados por Duolingo
<ul style="list-style-type: none"> ● Saludos ● Identifica los números. ● Sabe decir la hora. ● Descripción de Personas ● Identifica los colores. ● Conoce los pronombres personales, ● Escucha y puede entender que palabra se está nombrando. ● Puede mencionar algunas palabras correctamente. ● Lee y une correctamente los diálogos en el idioma de Inglés. ● Escribe adecuadamente las palabras que aprendió. ● Identifica las profesiones. ● Identificar los espacios dentro de una casa. ● Identifica cuales son las partes del cuerpo. ● Puede realizar preguntas básicas. 	<p>1 sección 50 lecciones en 3 meses no se logran cubrir todas las lecciones.</p> <p>Hola, adiós.</p> <p>Número del 1 al 5.</p> <p>--</p> <p>--</p> <p>Colores básicos blanco, negro, rojo, morado</p> <p>Leer, comprender, hablar y escuchar lo aprendido.</p> <p>Es muy repetitivo y por lo tanto memorizan las palabras y obliga a pronunciarlas de manera correcta.</p> <p>Apoya muy poco en la lectura ya que solo le pide leer verbos.</p> <p>Si le solicita escribir los verbos nuevos que aprenda de acuerdo a la lección.</p> <p>Solo identifica algunas profesiones: Maestro, Doctor, Artista.</p> <p>--</p> <p>--</p> <p>Si preguntas básicas como:</p> <p>Preguntar la hora,</p> <p>Pedir un menú,</p> <p>Tomar un taxi,</p> <p>Pedir una mesa.</p>

Una vez definidos los indicadores con que el alumno será sujeto de diagnóstico, se enviará un enlace web, donde el alumno contestara las preguntas y con los resultados obtenidos se utilizaran en una lista de cotejo para definir si los estudiantes que instalaron la aplicación de

Duolingo lograron obtener los aprendizajes esperados o continua en el proceso de construcción en base al tiempo que se ha empleado la herramienta.

Para iniciar la primera semana de Septiembre 2021 se les solicitó a los alumnos que descargan vía liga de invitación la aplicación de Duolingo, misma liga avisaba que alumnos instalaron la herramienta y tiene la opción de poder agregarlos en la red social que incluye, esto con el fin de darle seguimiento a sus puntos de experiencia y mandar mensajes para motivar a los alumnos, liga disponible en el siguiente enlace:

¡Aprende un idioma gratis conmigo! Duolingo es divertido y efectivo. Aquí está mi invitación:

<https://invite.Duolingo.com/BDHTZTB5CWWKSLFVAZFXKMXNWU?v=la>

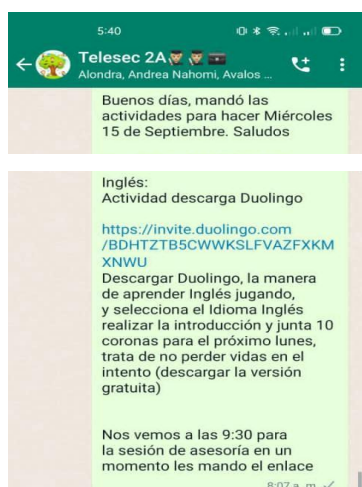


Ilustración 8 Instrucción para descargar Duolingo

Para poder instalarlo un alumno necesita un teléfono celular con Android sin importar la versión, los 12 o posterior y en Windows con Windows 7 mínimo 2gb en RAM y 512 megas de espacio en disco duro y contar con internet.

Para poder trabajar con la aplicación Duolingo recordemos que inicialmente la escuela se encontraba trabajando en modalidad clases a distancia los días lunes y miércoles días designados en consenso de los maestros de la Telesecundaria para que los alumnos cursen la materia de inglés y cumplir con las actividades que los alumnos tengan que dar seguimiento por un periodo de 3 meses en la aplicación y cubrir la mayor parte de la sección 1 de Duolingo, iniciando en la primera semana de Septiembre y terminando en Noviembre.

En este periodo los alumnos le dedican un lapso de 20 min, o el tiempo que necesitaran para juntar 5 coronas ya que podían desplazarse en toda la sección 1, con el fin de tener un seguimiento y los alumnos fueran trabajando en sus diferentes ritmos pero al mismo nivel una estrategia empleada fue el uso de la plataforma de video llamada grupal, donde se daba respuesta a las dudas que surgieran, mismas que vía zoom, de lunes a viernes estas dudas eran respondidas en un espacio designado de 15 min, donde los alumnos expresaban sus comentarios y como se iba evolucionado en el progreso de la aplicación y los alumnos que no instalaron la aplicación tenían que enviar la evidencia de las actividades complementarias que se enviaron para la materia de Inglés.

Para poder realizar las lecciones se les envió actividad mediante un chat de WhatsApp en el horario de ingles, y a manera de evidencia mandaran fotos de las coronas ganadas en esos días antes de las 2:00pm junto con los alumnos que no instalaron la aplicación los cuales deben de mandar evidencias de las actividades complementarias además de aceptar la invitación para ser agregarlos a la red social de Duolingo, para ir evaluando los niveles de experiencia, donde se determinó que el promedio de un alumno que se conecta en Duolingo 20 min en un periodo de 3 meses de septiembre a noviembre del año 2021 es de 1500 a 1650 puntos de experiencia donde la aplicación les otorga dicha calificación que será tomada como medición del uso de la aplicación. valorando si se obtuvieron los aprendizajes esperados con el seguimiento de actividades generando coronas en Duolingo.

3.3 Evaluación y comparación de la primera y segunda etapa de Inglés

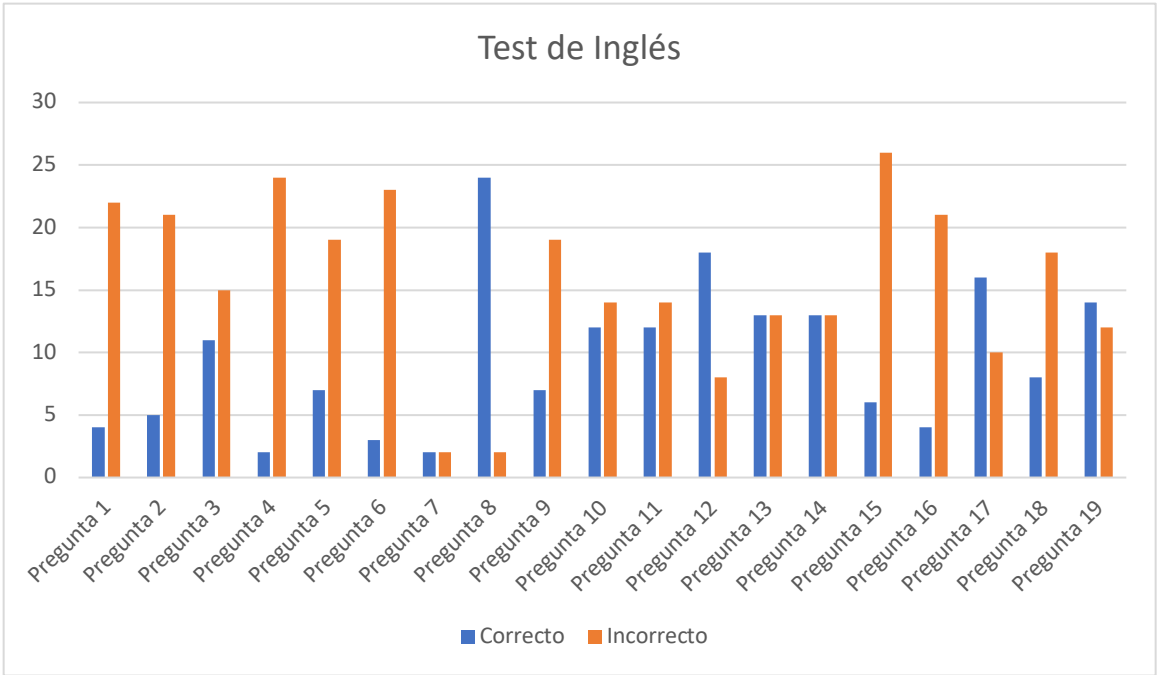
En esta etapa se abordarán las 2 etapas de la evaluación de a materia de inglés la primera que fue evaluado en la primera semana del mes de Septiembre antes de que los alumnos instalen la aplicación Duolingo misma que se compara con el resultado del examen de diagnóstico realizado en la primera semana de clases de Agosto.

La segunda etapa evaluación final realizada en la última semana de noviembre donde se comparan los resultados obtenidos combinados con la calificación o puntos de experiencia que otorga la aplicación de Duolingo

3.3.1 Aplicación de Test de Inglés Primera Etapa

En la primera etapa de la evaluación que se desarrolló en septiembre se nombró Test de Inglés para identificar los resultados arrojados por los alumnos donde participaron 20 alumnos de un total de 23 alumnos y 3 alumnos no cuentan con los recursos suficientes para poder trabajar en línea MMJO, MAFA, CJLU, ya que no cuentan con un dispositivo electrónico para poder trabajar a distancia y no cuentan con una conexión a internet, pero participaron en este caso de investigación y si realizaron el test de inglés

A continuación, se muestra la siguiente tabla de resultados obtenidos con la información obtenida del Test de Inglés con la ayuda de una aplicación electrónica:



La evaluación fue realizada a través de Microsoft forms donde a los alumnos de la escuela se les envió una liga para que pudieran realizar el Test de Inglés y esto arrojó que los alumnos con resultados más bajos y fallaron todas las preguntas resultaron CJLU, ECHO, MHRU, MAFA, ELGA, PDJE al desconocer completamente el tema al no tener respuestas correctas en el test de inglés o primera etapa siendo estos 6 alumnos o 26.09% desconoce el idioma por completo, mientras que 15 alumnos o 65.22% están en un nivel bajo de conocimientos y solo 2 alumnos 8.7 del total están en un nivel alto de conocimientos del idioma de inglés, estos resultados son del total de 23 alumnos con que se cuenta en el segundo grado de telesecundaria.

Con los resultados obtenidos en el Test de diagnóstico, aplicado a los alumnos como instrumento de valoración diagnóstica y medición de los aprendizajes esperados a los alumnos, se les asignará un valor de acuerdo con el nivel de aprendizaje que se encuentra asignando:

Aprendizaje Asimilado (AA)

Aprendizaje en Construcción (AC)

No cumple con los Aprendizajes (NA)

Tabla 4 Resultados Evaluación alumnos

No. DE ALUMNO	CÓDIGO	Nivel de Inglés	Calificación Asignada	No. DE ALUMNO	CÓDIGO	Nivel de Inglés	Calificación Asignada
1	AMDA	Medio	AC	13	FRAB	Bajo	NA
2	AGVI	Bajo	NA	14	GLES	Bajo	NA
3	ADOD	Bajo	NA	15	GADA	Bajo	NA
4	CJLU	--	NA	16	GCAL	Bajo	NA
5	CMSA	Medio	AC	17	JCJA	Medio	AC
6	CAEM	Bajo	NA	18	MMJO	Medio	AC
7	CTJE	Bajo	NA	19	MHRU	--	NA
8	CRAN	Bajo	NA	20	MAFA	--	NA
9	CCDE	Alto	AA	21	PDJE	--	NA
10	CFBR	Alto	AA	22	VMLA	Bajo	NA
11	ELGA	Bajo	NA	23	ZMBL	--	NA
12	ECJO	---	NA				

Esta herramienta ayuda a los alumnos con los 3 planos básicos que son:

- **Desde el plano cognitivo:** Se puede determinar que los alumnos que mientras juegan emplean el uso de la observación, el análisis, la interpretación para llegar a una resolución.

- **En el plano motriz:** El alumno desarrolla capacidades perceptivas, motrices junto con las capacidades físico-deportivas.
- **En el plano afectivo:** El alumno crea estabilidad emocional y autovaloración, ya que este método facilita el conocimiento y el dominio de la enseñanza.
- **En el aspecto social:** El alumno facilita el proceso de socialización ya que tiene que crear equipos y esto permite el aprendizaje en grupos ya que se necesita de la colaboración de todos y este adopta la responsabilidad individual de un juego adoptando las reglas de convivencia y los lineamientos marcados.

Una vez realizado el test de inglés, o diagnóstico inicial de los que se obtuvo una referencia para observar en qué nivel de conocimientos se encuentran los alumnos, se procedió a instalar la aplicación Duolingo, donde los alumnos en el horario de la materia de inglés tenían actividades los días lunes y miércoles.

Como refuerzo deben de conectarse a la aplicación de Duolingo el tiempo que ellos consideran necesario para obtener 5 coronas por día, teniendo la libertad de hacerlas en la sección 1, trabajando solo los días lunes y miércoles para juntar las 5 coronas y enviar evidencias de que estaban cumpliendo con esta actividad, este tiempo estaba libre y el tiempo mínimo para conectarse era de 10 min, y si algún alumno quisiera dedicarle más tiempo y otro día, aunque este no fuera de la materia de inglés, pudiera hacerlo.

Donde los alumnos mandaron las siguientes evidencias, total de alumnos que descargaron y utilizaron la herramienta de Duolingo de cómo iban avanzando en la aplicación además de obtener coronas y puntos de experiencia.

En la aplicación los alumnos navegan en la sección 1, esta se encuentra conformada por 11 lecciones y cada una de 3 a 6 niveles, donde aprenderán saludos, verbo tobe, género, negación, afirmación, preguntas básicas como: Tu de donde eres?, ¿cómo estás?, tú hablas inglés?, donde esta?, que necesitas?, pronunciación, como suenan algunas palabras, agua, hotel, restaurante,

dólar, familia, tamaños, alimentos, números del 1 al 5, pronombres posesivos, animales(perro y gato), gustos.



Ilustración 9 Evidencias de los alumnos.

Había comunicación sostenida con los alumnos y cuando tenían dudas y problemas se le otorgaba un espacio en una sesión de zoom para resolverlas llamado espacio para Duolingo.

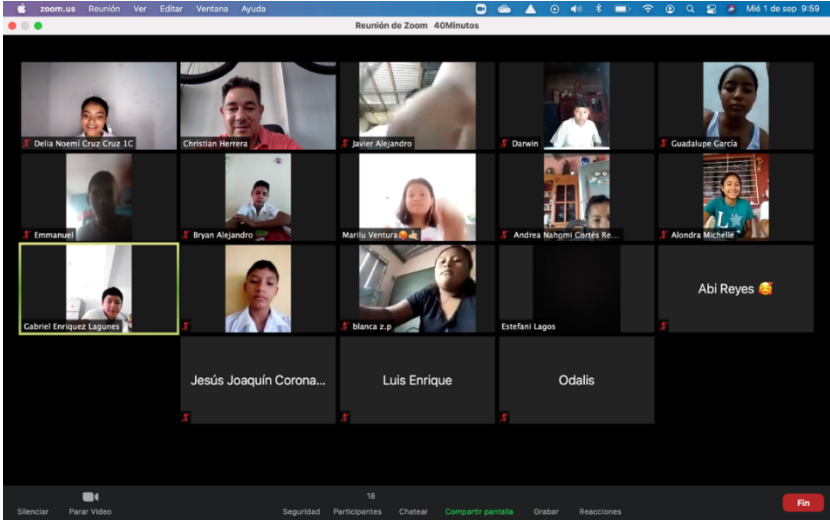


Ilustración 10 Reuniones por Zoom

Donde incluso los alumnos que no instalaron la aplicación podían participar y hacer preguntas con el fin de incluirlos en la elaboración de material didáctico y estas conexiones para resolver las dudas eran 3 veces por semana lunes, martes y miércoles en sesiones de 40 min.

3.3.2 Aplicación de Evaluación Final de Inglés Segunda Etapa

En la segunda etapa de la elaboración de material didáctico se llevó a cabo después de 3 meses de emplear la aplicación Duolingo se realizó una Evaluación de Inglés y esta fue enviada mediante WhatsApp, para responder en la plataforma de TEAMS y tendrían el transcurso del día para poder responder disponible en el siguiente enlace:

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=NqUR3T1f90-mXF21hUqYSIcTzh-twRJJhhXAhipPz9BUN0VSQk0ySUNMQ0NWOUE3UINPTTIJTEIRTS4u>

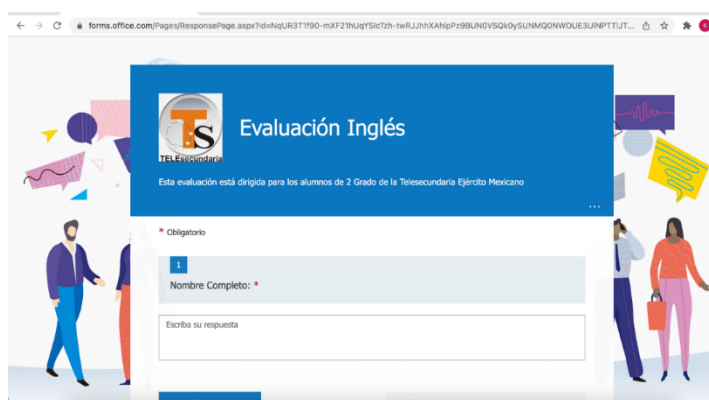


Ilustración 11 Segunda Etapa (Evaluación de Inglés)

Donde la evaluación constaba de 19 preguntas y los alumnos respondieron lo siguiente tomando en cuenta los resultados correctos e incorrectos:

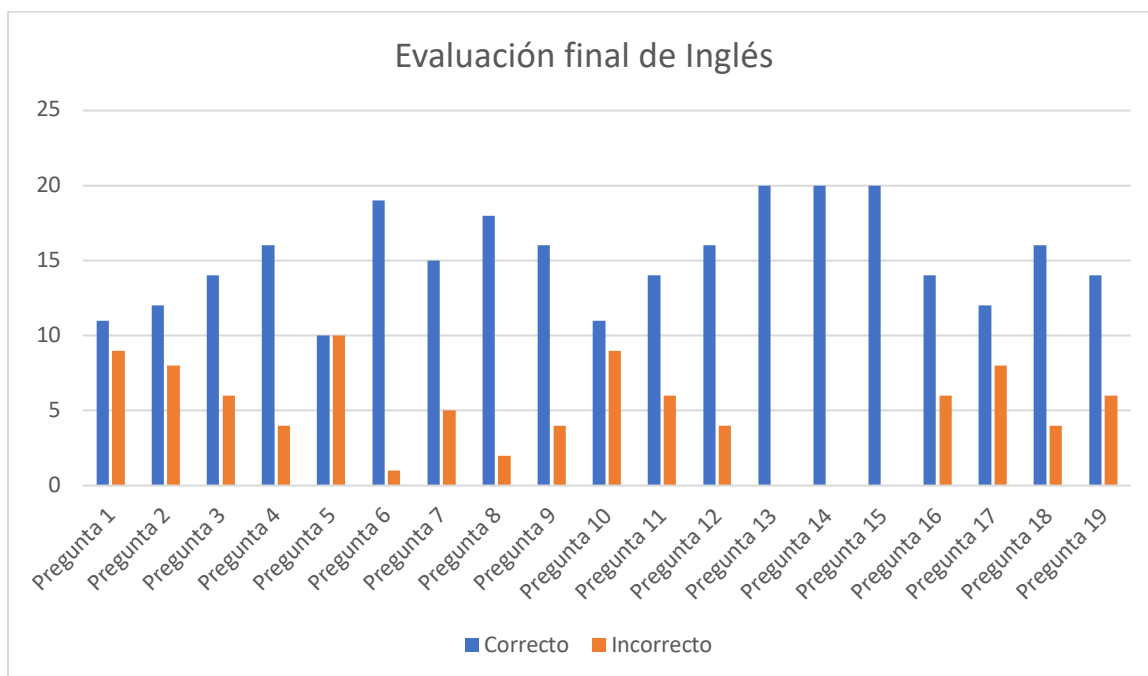


Gráfico 2 Resultado Evaluación final de inglés

En los casos de MAFA, CJLU Y ZMBLA, los resultados no cumplen con los aprendizajes estos no instalaron la aplicación de Duolingo y no participaron en la evaluación de Inglés y su desempeño en la materia es considerado como No Cumple con los aprendizajes junto con 2 alumnos que tuvieron un bajo desempeño al usar la aplicación de Duolingo arrojando los siguientes resultados en la tabla 5.

Comparando los resultados de los alumnos con el test de inglés primera etapa y evaluación de inglés segunda etapa se puede determinar que la aplicación Duolingo incrementó un 15% el conocimiento de un segundo idioma tomando en cuenta que fue un periodo corto que duró de septiembre a noviembre el primer trimestre, pero se espera que los alumnos continúen empleando la herramienta hasta completar el curso de Duolingo.

Tabla 5 Resultados comparativa 1ª y 2a Etapa Inglés, observaciones.

No. DE ALUMNO	CÓDIGO	Duolingo		EVALUACIÓN		OBSERVACIONES
		Instaló	EXP	INICIAL	FINAL	
1	AMDA	SI	3867	AC	AA	Obtuvo un puntaje alto y sigue interactuando en la aplicación. Y ayuda a familiares
2	AGVI	SI	3250	NA	AA	Obtuvo un puntaje alto y sigue interactuando en la aplicación. Y ayuda a familiares
3	ADOD	SI	2684	NA	AA	Le gusto mucho trabajar en Duolingo
4	CJLU	SI	1462	NA	-	Al final no mostró interés
5	CMSA	SI	608	AC	AA	Le gustaba y buscaba la manera de conectarse.
6	CAEM	SI	663	NA	AC	Aprendizaje en construcción
7	CTJE	SI	1091	NA	AA	Mostró mucho entusiasmo.
8	CRAN	SI	49	NA	AA	No le gusto usar Duolingo
9	CCDE	SI	1580	AA	AA	Excelente alumno cumplió con todo y puede dar más.
10	CFBR	SI	1984	AA	AA	Excelente alumno puede dar más.
11	ELGA	NO	683	NA	NA	Tuvo problemas con la pandemia y no terminó.
12	ECJO	NO	1091	NA	NA	Mostró mucho interés e incluyó a la familia.
13	FRAB	SI	1153	NA	AC	Se distraía en otros idiomas
14	GLS	SI	1531	NA	AA	Cumplió con las actividades
15	GADA	SI	70	NA	AA	Tuvo problemas para conectarse
16	GCAL	SI	4319	NA	AA	Mostró mucho interés.
17	JCJA	SI	2343	AC	AA	Mostró mucho interés.
18	MMJO	SI	5795	AC	AA	Mostró mucho interés.
19	MHRU	SI	89	NA	AC	Cuenta con limitantes
20	MAFA	NO	667	NA	-	SIN INTERÉS
21	PDJE	SI	-	NA	AC	SIN INTERÉS
22	VMLA	SI	26	NA	AC	Tuvo problemas con la pandemia y no terminó, aún así, quiso ser evaluada.
23	ZMBL	NO	-	NA	-	SIN INTERÉS

También tomando en cuenta el factor socioeconómico aunque la escuela se encuentra en el centro de Boca del Río, los alumnos que estudian en la escuela son alumnos de escasos recursos y

una situación marginal alta, aunado a la pandemia muchos alumnos se encuentran trabajando y no pueden dedicarse 100% a la escuela por sus mismas condiciones.

De la tabla anterior se resalta lo siguiente: los 14 alumnos marcados en color verde son los alumnos que demostraron mejoras y mostraron aceptación por la aplicación cumpliendo con las actividades mostrando una notoria mejora, mientras los 4 alumnos resaltados en color verde mostraron mayor índice de entusiasmo que los demás alumnos al sobresalir al más del doble en la calificación asignada de parte de Duolingo juntando la mayor cantidad de puntos de experiencia y dedicando más tiempo del acordado en clase e incluso interactuando los fines de semana superando las expectativas que se esperaba que se lograra era una experiencia de 1400 a 1600 puntos de experiencia y estos alumnos lograron de 4000 a más de 5000 puntos de calificación por parte de la aplicación Duolingo.

Por otro lado, de los 8 alumnos que tuvieron un desempeño “bajo” cabe aclarar que debido a la pandemia 3 estudiantes tuvieron circunstancias difíciles que les impedía concentrarse en las actividades escolares.



Ilustración 12 Clases presenciales

Los 3 alumnos que no instalaron desde el principio fue del 13.04% antes de finalizar la elaboración de material didáctico a estos les dio curiosidad cómo es que funcionaba la aplicación, un punto importante es que los alumnos hablaban en clases de como iban avanzando en la aplicación Duolingo, comentaron que les parecía divertido además que mostraban mucho entusiasmo con la aplicación y no entendían de qué hablábamos en clase, que optaron por instalarlo casi al final.

También se observó que 3 alumnos que instalaron la aplicación comentaron era un juego para niños, esta era aburrida además de que estos 3 usuarios no mostraron interés en los cursos de una manera superficial como lo indica en la segunda etapa fue el caso de 2 alumnos el 8.7 % del total de los alumnos no avanzaron, ni obtuvieron un logro en ninguna lección, se habló con ellos para que realizaran las actividades de la aplicación, pero no mostraron interés, y optaron por no continuar trabajando en la aplicación, el comentario fue que les gustaba trabajar más en el libro y la libreta como ellos conocen y que Duolingo es muy complicado y no le entendían.

3.4 Análisis y Estrategias en el uso de aplicaciones interactivas para el aprendizaje de un Segundo Idioma

Después de haber realizados los diagnósticos de evaluación al grupo y tomando en cuenta que los estudiantes que instalaron la aplicación Duolingo obtuvieron un aprendizaje esperado 13 de 23 y 7 de ellos se encuentran en construcción, se puede observar que los alumnos tienen mayor agrado por trabajar con Tic's para aprendizaje y la creación de su conocimiento, ya en cierto modo esta aplicación está creada para que una persona aprenda un segundo idioma de forma autónoma, pero en la elaboración de este material didáctico el maestro de grupo tuvo la función de ser un mediador entre el alumno y la aplicación Duolingo, para que los alumnos mediante el constructivismo y el conectivismo busque la autonomía mediante un método escalonado.

Qué estrategias en el uso de aprendizaje de un segundo idioma se sugieren:

- Que el alumno pierda el miedo a aprender el idioma, que lo experimente.
- Empleo de una aplicación o un curso en línea para poder vivenciar el idioma.
- Escuche el idioma y practícalo mediante pronunciación y escritura.
- Organizar el tiempo que se le va a emplear en los días determinados para el aprendizaje del idioma.
- Que esté dispuesto a aprender las ventajas de adquirir un segundo idioma.
- Contar con un nivel de madurez para poder aprender de manera autónoma y cumplir con los ejercicios.

Algo que los alumnos comentaron en clase es que el periodo de estudio solo fue de 3 meses que duró la elaboración de este material didáctico fue poco, ya que solo cubrimos una lección de las 9 que vienen en el menú de Duolingo, que les gustaría que desde 1º a 3er año continuar usando la aplicación para ayudarlos a aprender inglés y no solo un segundo idioma ya que Duolingo tiene varios idiomas si es posible en un futuro introducirlos a un 3er idioma.

También comentaron que en casa a sus familiares les llamó la atención el uso de Duolingo por su sencillez y si alguna familiar tenía dudas podría consultarme para apoyarlos y con el tiempo no fue necesario ya que los alumnos apoyaron a resolver las dudas que iban surgiendo ya que ellos también habían tenido los mismos problemas y les explicaron cómo los resolvieron.

Por otra parte, se tuvo que 3 alumnos el 13.04% no les gusto trabajar con Duolingo ya que lo considera aburrido, infantil muy repetitivo, pese a que se intentó explicarles que era una opción diferente de introducirse a un idioma diferente mediante una estrategia lúdica, no fue de su agrado y que prefieren trabajar en el libro y libreta como siempre han trabajado, y de acuerdo al estudio al diagnóstico realizado en septiembre estos 3 alumnos cuentan con un dispositivo eléctrico e internet además de cumplir con las características básicas para poder instalar y trabajar en Duolingo sin problemas 2 de ellos trabajan en su recamara mientras que 1 de los alumnos tiene un espacio adaptado especialmente dedicado a realizar las actividades en clase, también cabe destacar que estos 3 alumnos no trabajan ni ayudan a las labores domésticas, solo están dedicados a la escuela.

Parte de esta metodología integrada por aplicaciones digitales se encuentran dirigidas hacia los estudiantes, la interfaz, además de los recursos con que cuenta el dispositivo son: alertas, sonidos, localización, conexión a internet, entre otros que vienen en la aplicación y esta se considera de gran ayuda, ya que sin solicitarlo le pide al usuario que regrese a emplear la aplicación además la información que es enviada y recibida mediante un sitio web que tiene como requerimiento esencial que el usuario esté siempre pendiente de la aplicación y que este no pierda el interés hacia ella mientras navega por sus 9 Lecciones.

Estas aplicaciones buscan facilitar la implementación en los diferentes sistemas operativos que existen y son compatibles con todos los dispositivos actuales y se busca dotar de funcionalidad a este nuevo entorno educativo de aprendizaje móvil mediante la metodología propuesta en la elaboración material didáctico funciona en cualquier contexto educativo con conexión a internet.

Pedagógicamente el desarrollo de esta aplicación digital tiene su sustento en un diseño instruccional que está basado en la teoría del aprendizaje de manera conectivista y el uso de objetos tecnológicos para el aprendizaje TIC's.

Dentro del aprendizaje móvil o autoaprendizaje a través de un dispositivo electrónico es necesario considerar los aspectos que permitan llevar a cabo una evaluación del usuario ya que cada alumno posee diferentes características que lo hace emplear en base a sus necesidades para lograr generar el autoconocimiento.

Capítulo IV Conclusiones de la Elaboración de Material Didáctico

En el siguiente apartado se tomarán las principales conclusiones de lo que se aprendió después de realizar el material didáctico se abordará los temas que tuvieron más relevancia.

4.1 Conclusiones fundamentales

Duolingo es una herramienta interactiva para ser empleada como estrategia de aprendizaje para introducirse a un segundo idioma, pero las Tic's aun no son del agrado de todos los alumnos y estos enfrentan una barrera en el uso de tecnología en el aula ya que no quieren salir de la rutina basada en los libros y libreta y de esta forma negarse al cambio no se logra avanzar a los siguientes ciclos de la tecnología.

Estas herramientas basadas en el aspecto lúdico les recuerdan a los alumnos que pueden aprender jugando ya que existen muchas maneras de que construyan el conocimiento, esto mediante el constructivismo el alumno logra un nivel de independencia el maestro pasa a un rol de mediador o facilitador donde le muestra el camino hacia donde debe el alumno desarrollar su potencial para poder realizar tareas futuras sin ayuda e incluso poder compartir su conocimiento con los demás.

Tienen la habilidad para practicar en su tiempo libre e incluyendo la aplicación de Duolingo no necesitan un moderador para aprender un segundo o tercer idioma, ya que no es necesario dominarlo por completo, pero sí es importante introducirse para poder ir avanzando en las secciones que presenta la aplicación de manera autónoma.

Derivado de esto algunos alumnos mostraron mucho interés en descubrir algo nuevo de una plataforma o una aplicación que no busca de reemplazar una materia, si no ser una herramienta complementaria para aprender un segundo idioma, ya que en vez de realizar los ejercicios típicos en la libreta siendo estos escribir, hablar, pudieran con un dispositivo electrónico, escuchar, hablar, escribir además de ayudarlos a pensar en otro idioma.

Usar una aplicación interactiva para el aprendizaje de un segundo idioma resulta una herramienta útil, ya que actualmente existen muchas y se puede encontrar en internet una que cumpla con las necesidades de cada grupo, cumpliendo con los contenidos esperados, este

instrumento puede incluir los planes de estudio a medida que el mediador vaya indicando qué actividades pueden o no ir realizando.

Pero por otro lado se tuvo que 3 alumnos el 13.04% que no fue de su agrado, donde no mostraron avances, ni interés en interactuar con la aplicación, platicando con sus padres comentaron que los alumnos están en una etapa “*difícil donde no lo tome a mal*”, ya que nada les interesa, no están contentos con nada, y suelen desmotivarse muy rápido ya que no ponen interés, pese a tener los elementos para poder llevar a cabo las lecciones de Duolingo.

Se concluye que el 86.96% de los alumnos aprendieron el idioma inglés y pasaron de ser alumnos que no cumplían con los aprendizajes básicos a ser alumnos en proceso de construcción de aprendizaje.

Una conclusión importante es que Duolingo logró impactar en 20 alumnos de los 23 que se tuvo para este estudio y estos 86.69% de los alumnos aprendieron el idioma de manera autónoma y pueden continuar por sí mismos dedicando el mismo tiempo y empeño terminar la sección 9 que es donde termina la herramienta Duolingo, pudiendo adoptar otra aplicación para continuar de un nivel A1 a un nivel B, incluso alcanzar el nivel C del MCE.

Se concluye que de las estrategias implementadas en el salón de clases fueron eficaces y derivado de aprender con Duolingo el usuario adquiere las siguientes estrategias de aprendizaje:

- Vivenciar el idioma.
- Aprendizaje Autónomo.
- Aprendizaje en comunidad virtual.
- Aprendizaje de la escritura.
- Aprendizaje por observación
- Que aprender puede ser divertido también.

También se concluye que los alumnos pueden instalar la aplicación en cualquier momento ya que el tiempo que le dedican a la misma puede variar de acuerdo al interés que vaya surgiendo y este puede dedicarle más tiempo del previsto para alcanzar a sus compañeros.

Ya que el aprendizaje móvil brinda oportunidades de colaboración entre estudiantes y profesores, incluso a las personas que se encuentren en el entorno de ambos que tengan necesidades para crear el desarrollo de habilidades tecnológicas y administrativas, y que esta aplicación cuenta con flexibilidad de acceso de materiales y contenidos desde cualquier lugar en el momento que se necesite.

4.2 Implicaciones educativas y para el tema

Las implicaciones para este caso de estudio es reflexionar sobre los factores que influyen en el uso de aplicaciones interactivas y relacionar las materias de uso diario para que los alumnos estén en constante empleo de las Tic's y el uso de estas se vuelva de uso común en la ayuda para el aprendizaje de un segundo idioma en el nivel de secundaria, donde el alumno pueda adquirir este aprendizaje fuera del aula y siendo este un refuerzo de los contenidos de las diferentes asignaturas del uso diario sin tener las barreras de un maestro quien le indique que debe de hacer y a que hora lo tiene que hacer.

Para los estudiantes que tengan la oportunidad de aprender un segundo idioma y este poderlo compartir con los demás, ayudando a conseguir un aprendizaje autónomo mediante aplicaciones diseñadas para adquirir un idioma y ser una persona independiente.

Implicaciones para la institución mantener actualizado a su personal ya que en la elaboración de material didáctico quedó demostrado que al usar aplicaciones digitales ayuda a generar conocimiento en los alumnos y estos puedan usarlos continuamente sin tener un horario y un espacio fijo.

Implicaciones en lo profesional innovar en la estrategia de “Mobile learning” el uso de esta estrategia resultan ser de gran ayuda para potencializar las distintas capacidades que tiene los alumnos en las distintas áreas en su desempeño académico.

4.3 Sugerencias al trabajo

Ya que la mayoría de los alumnos mostraron interés en trabajar en la plataforma de Duolingo 20 de 23 alumnos que se tuvo en la elaboración de material didáctico es hablar con los

maestros de la Telesecundaria para dar continuación y poder terminar las 9 secciones y rescatar lo más útil de la aplicación, así como ir adaptando los contenidos, los planes y programas propuestos por la SEP, e intentar iniciar el curso desde primer año de secundaria en la escuela Telesecundaria y ver 3 secciones por grado escolar para poder concluir las lecciones que se muestra.

Se sugiere hablar con los profesores de la institución para que empleen el uso de aplicaciones interactivas no sólo para aprender un segundo idioma ya que puede ser empleadas en reforzar los aprendizajes y contenidos de las demás materias así como emplear actividades lúdicas e interactivas para mantener motivados a los alumnos, como en juntas de colegiado o consejo técnico comentar las qué estrategias les han funcionado para obtener aprendizaje colaborativo acerca del empleo de aplicaciones como herramientas de aprendizajes.

Referencias Bibliográficas y Electrónicas

- Cano, M. I. (1995). EL AULA COMO LUGAR DE ENCUENTRO. *Redalyc*, 10.
- Lenguas, M. C. (2001). *Marco Comun Europeo*. España: Artes Gráficas Fernández.
- Chomsky, N. (1975). *Reflections on language*. New York.
- Albert Bandura. (1977). La teoría del aprendizaje social. Canadá.
- Ahn, L. v. (27 de 01 de 2020). *BBC EXTRA*. Obtenido de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51241014>
- API, E. (2021). *Education First*. Obtenido de EF: <https://www.ef.com.mx/epi/>
- Babbel. (22 de 09 de 2021). Obtenido de Babbel: https://begin.babbel.com/es/new-multilanguage-selection/?bsc=gg_br_srh_spa_all_mex&btp=default&gclid=Cj0KCQjwtrSLBhCLARIsACh6Rmh3x6misJQct08vX9OqdGIRnoZZH_gFkrGslw5Khs-GC_n9oqOr4BgaAtzbEALw_wcB&utm_content=14318548475_124821282134_aud-865577485837%3Akwd-2
- Barriga, Á. D. (2006). El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio? En Á. D. Barriga. México.
- Barriga, F. D. (2005). La investigación curricular en México. En F. D. Barriga. México.
- Barriga, F. D. (2005). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 4-5.
- Busuu. (25 de 09 de 2021). *Busuu*. Obtenido de https://www.busuu.com/es/p/start-learning?utm_medium=cpc&utm_source=google&utm_campaign=MX_ES_Web_Brand_E&utm_group=MX_ES_Web_Brand_E_Miss&utm_term=bussu&gclid=Cj0KCQjwtrSLBhCLARIsACh6Rmg4qZxcAnmccVwAybb5qYZ0W0vFLQ-Sd_n4LWPleniwwJqxiY50Cn0aAnbaEALw_wcB&gc
- Downes, S. (2007). QUÉ ES EL CONECTIVISMO. *Media Hora*, 5.
- Duolingo. (23 de 09 de 2021). *Duolingo*. Obtenido de <https://es.duolingo.com/>
- EF EPI. (2015). *Análisis México*. México.
- Guerra, H. J. (2008). Actualidades Investigativas en Educación. *Redalyc*.
- Guillen, J. (24 de 01 de 2017). *La opinión de Zamora*. Obtenido de <https://www.laopiniondezamora.es/zamora/2017/01/24/jesus-guillen-gran-objetivo-mejorar-1325070.html>
- Hacker, S. (27 de 21 de 2020). *BBC Noticias*. Obtenido de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51241014>
- Iovanovich, M. L. (2003). El pensamiento de Paulo Freire: sus contribuciones para la educación. En M. L. IOVANOVIH. México.
- Jiménez, C. A. (2002). Lúdica y recreación. *Revista del Magisterio*, 42.

- Jordano, MCastrillo de Larreta, D. (18 de 09 de 2016). *El aprendizaje de lenguas extranjeras mediante tecnología móvil en el contexto de la educación a distancia y combinada*. Recuperado el 14 de septiembre de 2021, de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331443195002.pdf>
- Krashen, S. (1972). *Adquisición de Segundas Lenguas*. California.
- McLuhan, H. M. (1951). *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*. En H. M. McLuhan. Canada.
- Memrise. (15 de 09 de 2021). *Memrise*. Obtenido de <https://www.memrise.com/es/>
- Mesa, F. (2016). Valor pedagógico del repositorio común de conocimientos para cursos de dirección de empresas. *Revista de Innovación Educativa*, 41-42.
- Nuño, A. (2017). *Educación Futura*. México.
- Platón. (427/8-347/8 a. C). *Enseñanza-aprendizaje de lenguas: el juego, ¿un método nuevo?*
- Piaget, J. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía. *Dalnet*, 9.
- Posadas, R. G. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (Doctoral dissertation). *Redalyc*, 23.
- SEGOB. (2017). *Propósitos generales del plan de estudio de Inglés obtenido de planes y programas*. México.
- VERACRUZ, S. D. (2017). *Propósitos generales del plan de estudio de Inglés obtenido de planes y programas*. México.
- Vygotsky, L. S. (2006). Interacción entre aprendizaje y desarrollo. En L. S. Vygotsky. Bielorrusia.

Anexo 1 Evaluación Diagnóstica

Donde lo conformaban de las siguientes preguntas:

Tabla 6 Preguntas en Línea

Evaluación de Avances en Inglés				
El Instrumento de Evaluación Diagnóstica está sustentado en la Educación a Distancia; el cual se considera como el diálogo didáctico entre maestros y los NNAJ ubicados en diferentes espacios aprendiendo de manera, flexible (sincrónico, asincrónico), independiente y colaborativa, en esta modalidad las y los docentes diseñan, acompañan y evalúan. Comprendiendo Inglés I para segundo grado.				
No.	Pregunta	Opción A	Opción B	Opción C
1	Qué números corresponden a la siguiente sucesión: six, _____, eighth, _____, _____?	Nineteen, seven.	even, nai, ten	Seven, nine, ten
2	¿Qué números corresponden a la siguiente sucesión: _____, twelve, _____, fourteen, _____?	Eighteen, eleven, fifteen	Twenty, thirteen, sixteen	Eleven, thirteen, fifteen
3	<p>What is his name? ... His name is _____.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>My name is Brian Smith. I'm a singer. I'm from USA. I'm 20 years old and my birthday is in August. I can play the guitar. My favorite sport is basketball and my favorite color is red. I can speak English but I can't speak Spanish. My best friend is Robert.</p> </div>	Estados Unidos	Herrero	Brian
4	What is his favorite color?	August	Guitar	Red
5	Los siguientes son pronombres personales: I, You, He, She, It, They, We. ¿Qué pronombre se traduce como: Nosotros?	They	You	We
6	Identifica los colores que identifican a nuestra bandera mexicana	Green, Black, Red	White, Grey, Red.	Green, White, Red
7	En la oración "My uncle is a firefighter"... la palabra "uncle" significa	Tio	Sobrino	Cuñado
8	Las siguientes palabras: teacher, nurse, doctor, policeman... hacen referencia a...	Family	Pronouns	Profession
9	Where do you live?	House	Farm	Yard
10	When somebody said is a rock star, the said	Is a Player	Is a Farmer	Is a Singer
11	Cuáles de estos ejemplos son colores	Red, Yellow, Blue, black, white	Rojo, azul, verde, amarillo, morado	Car, Bank, Gas, Dog
12	Como se dice son las 6 en punto	what time is it?	is the six o'clock	Is the sixteen o'clock
13	Escribe 3 profesiones			
14	Escribe cómo se pregunta "como estas"			
15	Escribe como se dice "buenos días"			
16	Como se escribe "familia"			
17	Como se escribe "banco"	Banc	Bank	Banko
18	Como se escribe "ella es mi hermana"	She has my sister	She is my sister	my sister
19	He has my brother	He has my brother	my brother	he is my brother

Anexo 2 Resultados de la Evaluación Final

2. Qué números corresponden a la siguiente sucesión: six, _____, eighth, _____, _____?

[Más detalles](#)

 Insights

- Nine, tin, seven. 1
- even, nai, ten 8
- Seven, nine, ten 11



Ilustración 13 Primera Pregunta del Test

3. ¿Qué números corresponden a la siguiente sucesión: _____, twelve, _____, fourteen, _____?

[Más detalles](#)

 Insights

- Eighteen, eleven, fiveteen 5
- Twenty, thirteen, sixteen 3
- Eleven, thirteen, fiveteen 12



Ilustración 14 Segunda pregunta del Test

4. What is his name? ... His name is _____.

[Más detalles](#)

 Insights

- USA 5
- Smith 1
- Brian 14



Ilustración 15 Tercera pregunta del Test

5. What is his favorite color?

[Más detalles](#)

 Insights

 August	1
 Guitar	3
 Red	16

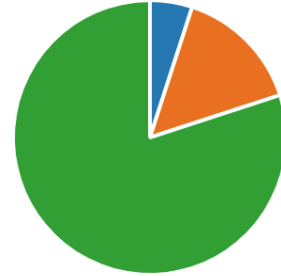


Ilustración 16 Cuarta pregunta del Test

6. Los siguientes son pronombres personales: I, You, He, She, It, They, We. ¿Qué pronombre se traduce como: Nosotros?

[Más detalles](#)

 Insights




 They	6
 You	4
 We	10



Ilustración 17 Quinta pregunta del Test

7. Identifica los colores que identifican a nuestra bandera mexicana.

[Más detalles](#)

 Green, Black, Red	1
 White, Grey, Red.	0
 Green, White, Red	19

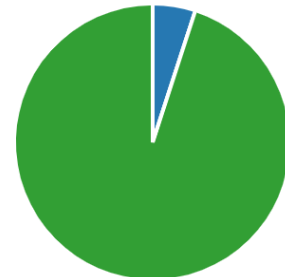


Ilustración 18 Sexta pregunta del Test

8. En la oración "My uncle is a firefighter"... la palabra "uncle" significa

[Más detalles](#)

 Insights

 Tio	15
 Sobrino	3
 Cuñado	2

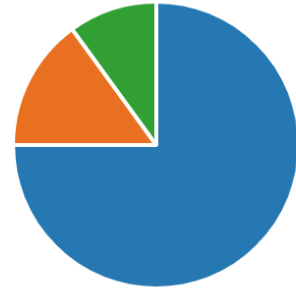





Ilustración 19 Septima pregunta del Test

9. Las siguientes palabras: teacher, nurse, doctor, policeman... hacen referencia a...

[Más detalles](#)

 Insights

 Family	1
 Pronouns	1
 Profession	18

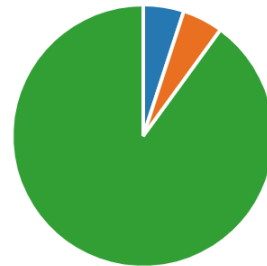


Ilustración 20 Octava pregunta del Test

10. Where do you live?

[Más detalles](#)

 Insights

 House	16
 Farm	2
 Yard	2

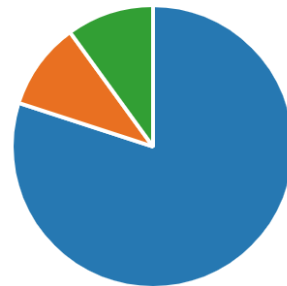





Ilustración 21 Novena pregunta del Test

11. When somebody said is a rock star, the said?

[Más detalles](#)

 Insights

 Is a Player	8
 Is a Farmer	1
 Is a Singer	11

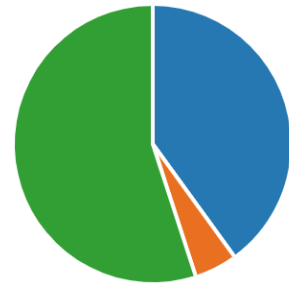





Ilustración 22 Decima pregunta del Test

12. Cuales de estos ejemplos son colores

[Más detalles](#)

 Insights

 Red, Yeliow, Blue, black, white	6
 Rojo, azul, verde, amarillo, mo...	14
 Car, Bank, Gas, Dog	0

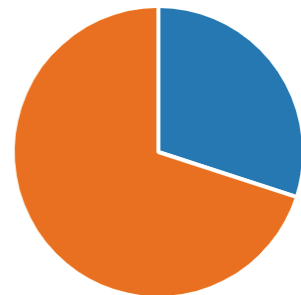





Ilustración 23 Onceava pregunta del Test

13. Como se dice son las 6 en punto

[Más detalles](#)

 Insights

 what time is it?	0
 is the six o'clock	16
 Is the sixteen o'clock	4

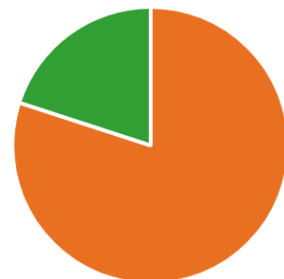


Ilustración 24 Doceava pregunta del Test

14. Escribe 3 profesiones

[Más detalles](#)

Insights

20

Respuestas

Respuestas más recientes

"Teacher, doctor, carpente"

"Police, doctor, teacher"

"teacher, nurse, doctor, "

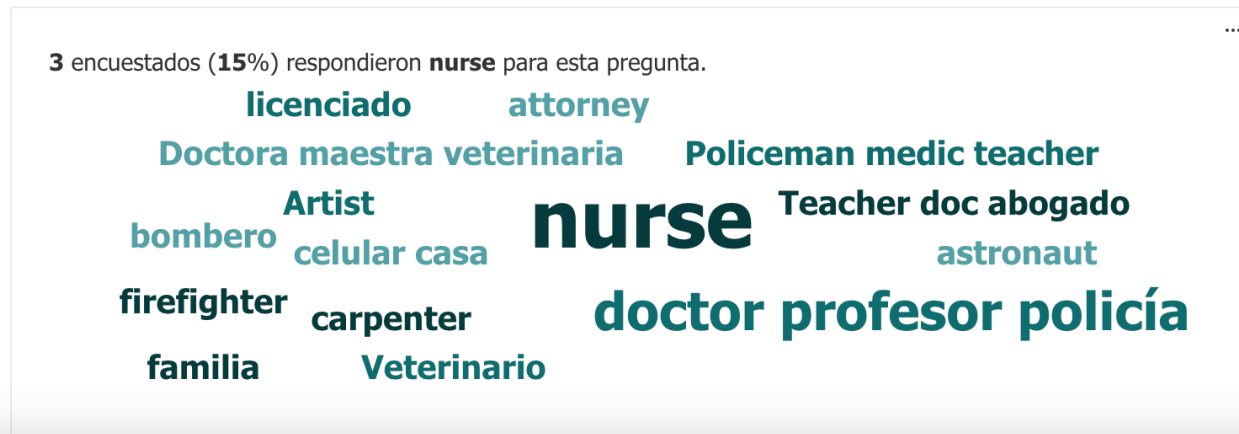


Ilustración 25 Treceava pregunta del Test

15. Escribe cómo se pregunta "como estas"

[Más detalles](#)

20

Respuestas

Respuestas más recientes

"How aré you"

"How are you"

"how are you""

Ilustración 26 Catorceava pregunta del Test

16. Escribe como se dice "buenos días"

[Más detalles](#)

Insights

20

Respuestas

Respuestas más recientes

"Good ones"

"Good morning"

"Good Morning"

14 encuestados (70%) respondieron **Good Morning** para esta pregunta.

Good Morning

gucmorni

Godd Morning

Ilustración 27 Quinceava pregunta del Test

17. Como se escribe "familia"

[Más detalles](#)

Insights

20

Respuestas

Respuestas más recientes

"Family"

"Family"

"family"

20 encuestados (100%) respondieron **family** para esta pregunta.

banco **family** inglés

Ilustración 28 Dieciseisava pregunta del Test

18. Como se escribe "banco"

[Más detalles](#)

 Insights


 Banc	7
 Bank	12
 Banko	1



Ilustración 29 Diecisieteava pregunta del Test

19. Como se escribe "ella es mi hermana"

[Más detalles](#)

 Insights




 She has my sister	3
 She is my sister	16
 my sister	1






Ilustración 30 Decimoctava pregunta del Test

20. Como se escribe "el es mi hermano"

[Más detalles](#)

 Insights

 He has my brother	4
 my brother	2
 he is my brother	14

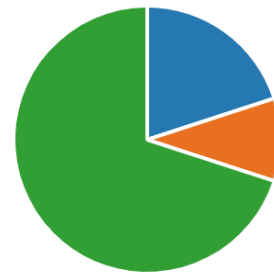


Ilustración 31 Última pregunta del test

Anexo 3 Ubicación de la Escuela Telesecundaria, Boca del Río, Veracruz

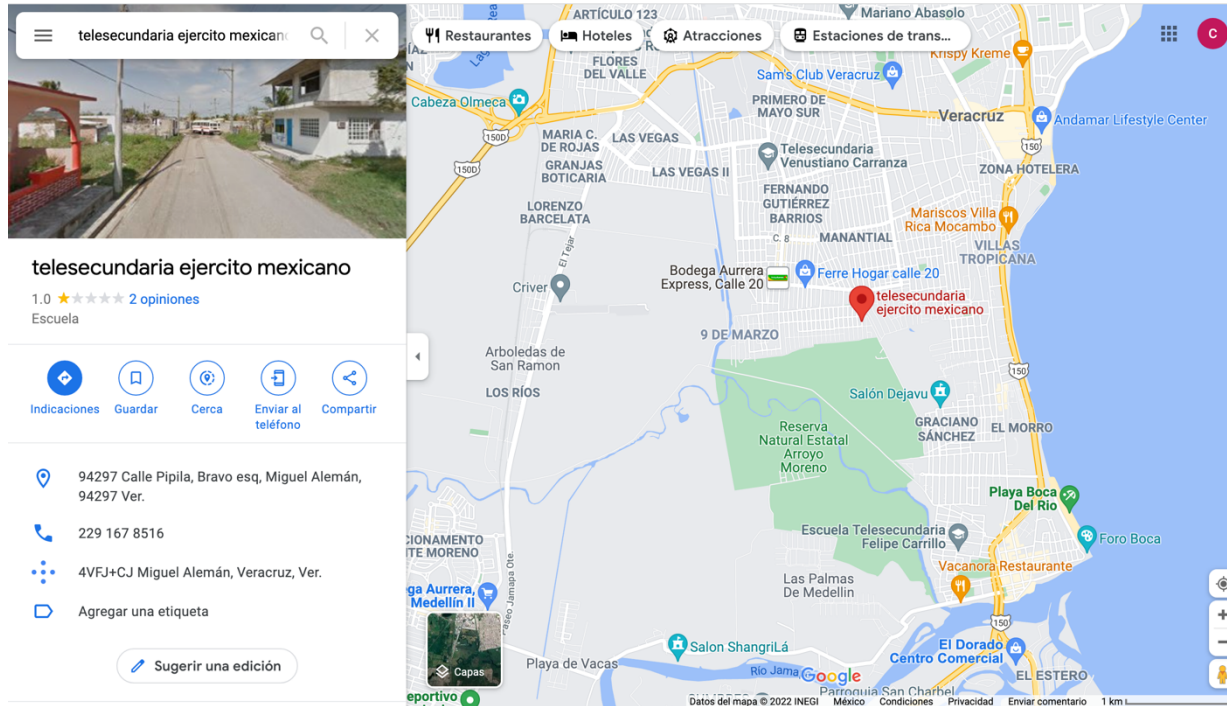


Ilustración 32 Ubicación Escuela Telesecundaria Ejército Mexicano

Anexo 4 Censo a alumnos

Tabla 7 Tabla de respuestas de los alumnos

The image shows a screenshot of an Excel spreadsheet with a table of student responses. The table has multiple columns with headers and rows of data. The headers include 'Nombre', 'Apellido', 'Edad', 'Sexo', 'Estatus', 'Nivel', 'Carrera', 'Materia', 'Calificación', 'Observaciones', and 'Fecha'. The data rows contain information for 25 students, including their names, ages, genders, marital status, education level, career, subject, grade, and observations. The spreadsheet is displayed in a standard Excel interface with a ribbon at the top and a status bar at the bottom.

Anexo 5 Planeación y Evidencia de Actividades Complementarias

SESION	TEMA	ACTIVIDADES	MATERIALES
1	Saludos e información personal	MEETING YOUR NEW TEACHER * Leer y analizar el diálogo. _ Practicar la escritura en base a la información del diálogo. * Escribir un texto sobre la información personal del maestro (Aplicar lo aprendido)	Recortes o fotografías
2	Intercambiar información acerca de ocupaciones	THIS IS YOUR SCHOOL PRINCIPAL * Leer el diálogo e identificar ocupaciones dentro del texto. * Observar y leer un anuncio. _ Preguntas acerca de comprensión del texto. * Diseñar un anuncio ofreciendo un servicio (destacando ocupaciones).	
3	Pedir y dar la hora	WHAT TIME DO YOU HAVE YOUR ENGLISH CLASS? * Leer el texto "Susana's favorite subjects." _ Comprensión del texto. * Elaborar el horario escolar del grupo. * Analizar la gramática para pedir y dar la hora. _ Aplicar lo aprendido (actividad 6)	
4	Rutinas	ROXANE GETS UP AT SIX O'CLOCK * Lectura y comprensión del texto. * Identificar actividades ¿What does she/he do?.	
5	Descripción física de personas	* Leer el texto modelo de una rutina. _ Los alumnos escribirán su rutina. MY UNCLE IS TALL AND THIN * Leer el texto e identificar adjetivos calificativos. * Hacer una lectura dramatizada. * A partir de una imagen realizar la descripción de las personas.	

Ilustración 33 Planeación de Materia Inglés

INGLES

Nombre: Delia Noemí Cruz Cruz

SIMPLE PRESENT /PRESENT CONTINUOUS

Fill in the blanks with the present continuous or simple present

- Sarah _____ ve _____ (watch) a film in this moment.
- I _____ estudio _____ (study) english every day.
- We _____ tocamos _____ (play) guitar on Mondays.
- My brother _____ lee _____ (read) the newspaper now.
- They _____ vamos _____ (go) to the cinema every Saturday.
- Peter _____ limpia _____ (clean) the house in this moment.
- My sister _____ habla _____ (speak) with her friend now.
- We _____ come _____ (eat) an apple every morning.
- They _____ escucha _____ (listen) music every morning.
- I _____ saldré _____ (go out/often) with my friends.
- She _____ duerme _____ (sleep) now.
- My father _____ trabaja _____ (work) until 6.00 o'clock every day.
- Today my father _____ trabaja _____ (work) until 4.00 o'clock.
- Ann _____ siempre se ducha _____ (always/ have a shower) in the morning.
- She _____ tiene una ducha _____ (have a shower) in this moment.
- Mary _____ viaja _____ (travel) to London today.
- He _____ viaja _____ (travel) to London once at week.
- They _____ gusta _____ (like) rock music.
- We _____ vivimos _____ (live) in this house this year.
- I _____ escucho _____ (listen) music now.

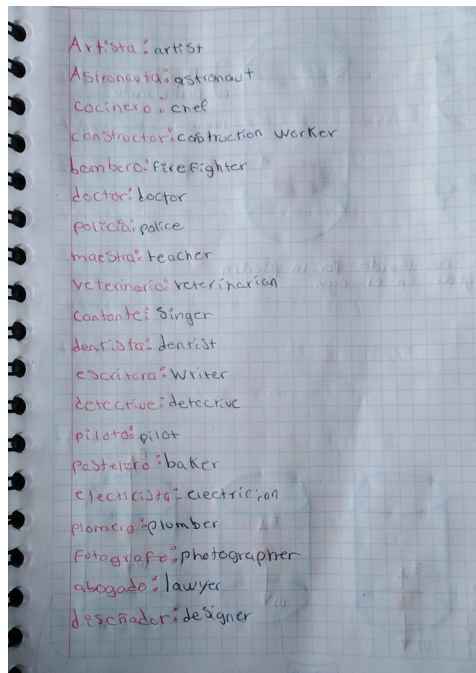


Ilustración 34 Evidencia de Actividades Complementarias