

# Las aplicaciones interactivas como estrategias de enseñanza para el aprendizaje de un segundo idioma para estudiantes de Normal Primaria

Ramírez Hernández, Mayra

2019

---

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/4502>

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

# UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA PUEBLA

Estudios Reconocidos con Validez oficial por Decreto  
Presidencial el 3 de abril de 1981.



LAS APLICACIONES INTERACTIVAS COMO ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA  
EL APRENDIZAJE DE UN SEGUNDO IDIOMA PARA ESTUDIANTES DE NORMAL  
PRIMARIA

DIRECTOR DEL TRABAJO

Mtra. Adriana Sánchez García

ELABORACIÓN DE UN ESTUDIO DE CASO

que para obtener el Grado de

MAESTRÍA EN NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE

presenta

Mayra Ramírez Hernández

Puebla, Pue.

2019

## ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I: PROTOCOLO	4
1.1 Introducción	6
1.2 Antecedentes	7
1.3 Justificación del Problema	11
1.4 Objetivo General	11
1.5 Objetivos Específicos	12
1.7 Tipo de Estudio	12
1.8 Alcances y limitaciones	12
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	14
2.1 La enseñanza del segundo idioma en la Normal	14
2.1.1 Informe CENNI – área de Certificación de Idiomas	16
2.2 Constructivismo en el ámbito educativo con uso de Nuevas Tecnologías	17
2.2.1 Características de los entornos simbólicos basados en las TIC	18
2.3 Las Aplicaciones Interactivas como herramientas de aprendizaje	20
2.3.1 Aprendizaje mediante dispositivos móviles	20
2.3.2 El Paradigma del Conectivismo y su relación con las cualidades de las Apps Interactivas.	23
2.4 Las Aplicaciones interactivas como herramientas para el aprendizaje del segundo idioma.	24

2.4.1 Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del idioma inglés.	25
<b>CAPÍTULO III DIAGNÓSTICO SOBRE EL USO DE APLICACIONES INTERACTIVAS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS</b>	<b>28</b>
3.1 Sujetos	28
3.1.1 Estudiantes de la primera etapa	28
3.1.2 Estudiantes de la segunda etapa	30
3.2 Contexto	31
3.3 Cuestionario sobre el uso de Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del Inglés	36
3.3.1 Aplicación en el primer momento.	36
3.3.2 Etapas que marcan la aplicación de las distintas estrategias del diseño instruccional	38
3.3.2.1 Grupo de 2do grado, resultados y comentarios	39
3.4 Sugerencias y Estrategias en el Uso de las Aplicaciones Interactivas para el Aprendizaje del idioma Inglés	45
<b>CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES, SUGERENCIA E IMPLICACIONES</b>	<b>48</b>
4.1 Conclusiones	48
4.2 Implicaciones Educativas	49
4.3 Sugerencias	49
<b>FUENTES BIBLIOGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS</b>	<b>50</b>

## ÍNDICE DE CUADROS, TABLAS E IMÁGENES

### CUADROS

Cuadro 6 Cualidades del Paradigma Conectivista en el Aprendizaje, Ovalles, Liana, 2014.	21
Cuadro 3 Características de los entornos simbólicos basados en las TIC y sus potencialidades para el aprendizaje. Fuente: Coll (2004-2005), citado por, Díaz Barriga, Frida, 2005 en Principios de Diseño Instruccional de entornos virtuales apoyados en TICs.	17
Cuadro 1. Competencias para la Internacionalización, recopilado por (Narváez, Luz Elena, 2016)	6
Cuadro 2 Niveles de reconstrucción epistemológicos de significados. (Lepez, L. 2014).	16
Cuadro 4 El dispositivo móvil como una herramienta para el uso educativo (Monográfico Politécnico España, 2013)	19
Cuadro 5 principios didácticos del uso de “ <i>mobile learning</i> ” (monográfico, Universidad Politécnica, España, 2013).	20
Cuadro 7 “Las Apps más utilizadas actualmente para el aprendizaje del idioma Inglés. Fuentes: Finanzas personales.com y Universia 2018	25
Cuadro 8 “Las Apps más utilizadas actualmente para el aprendizaje del idioma Inglés y las Estrategias que implican.	46
Cuadro ejemplo sobre el uso de Aplicaciones Interactivas para primera ocasión	36

## **TABLAS**

Tabla 2 Estudiantes de 2do Grado (2018)	28
Tabla 3 Estudiantes de 4to Grado (2018)	29
Tabla 1 Estudiantes que utilizan Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del idioma Inglés.	28

## **IMÁGENES**

Imagen 1 Escuela Normal Oficial “Lic. Benito Juárez”, Zacatlán, Puebla.	30
Imagen 2 Estudiantes de 2° grado de Licenciatura en Educación Primaria.	31
Imagen 3 Sala de Cómputo.	31
Imagen 4 alumnos de 2do. grado de Licenciatura.	31

# CAPÍTULO I: PROTOCOLO

## 1.1 Introducción

El presente estudio de caso, se ha centrado en conocer, el uso de las Aplicaciones Interactivas como Estrategias de Enseñanza para el Aprendizaje de un Segundo Idioma y estuvo dirigido a estudiantes de normal primaria, de la Escuela Normal Oficial “Lic. Benito Juárez” que se encuentra ubicada en la ciudad de Zacatlán, Puebla.

Esta temática se situó en la teoría de aplicaciones interactivas como estrategias de enseñanza-aprendizaje propuesta por (Fernández, M, 1992), la cual motiva a saber y entender que la labor educativa es una actividad muy compleja del ser humano y que va de la mano con la tecnología, a su vez incluye los métodos y estrategias para lograr un aprendizaje más significativo y la participación del estudiante como un ente activo.

En este trabajo en donde se aborda el CASO particular de los estudiantes normalistas en educación básica de la escuela ya mencionada, se trabajó de la siguiente manera:

Se encuadró el mismo en algunas investigaciones y fundamentos del uso de las aplicaciones interactivas como apoyo para el aprendizaje del segundo idioma. Lo anterior, permitió tener las bases para justificar la necesidad de explorar y describir las aplicaciones interactivas relacionadas al objetivo del trabajo.

Para realizar un pequeño diagnóstico sobre el uso de las mismas, por los estudiantes, se aplicó un instrumento de tipo cuantitativo a dos grupos (cabe aclarar que se ha actualizado la información a este año).

Los resultados arrojados en este diagnóstico permitieron corroborar la frecuencia del uso de las aplicaciones interactivas, para tener el status a la fecha de dicho uso.

Analizadas las aplicaciones interactivas actuales y algunos estudios sobre éstas en educación superior, se propuso un listado de las mismas explicando el nivel de uso y de funcionalidad que presentan, según investigaciones relacionadas y de acuerdo a la

experiencia del docente de la asignatura se enriquece esta propuesta con las estrategias de enseñanza para lograr mejores resultados.

Este trabajo presenta por último las conclusiones, implicaciones y sugerencias a este CASO.

## **1.2 Antecedentes**

Como se sabe, se siguen realizando estudios que permiten observar la necesidad de establecer cambios en el ámbito educativo con la ayuda de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en la enseñanza del inglés; mismas que son utilizadas como agentes “activos” y “constructivos”; lo anterior, ha causado repercusiones en la forma de enseñar de los profesores y de aprender en los estudiantes, implicando desarrollar habilidades y adquirir conocimientos nuevos de forma activa.

En lo que respecta a este trabajo de intervención, y relacionado con la enseñanza de la segunda lengua (inglés), a continuación se citan los siguientes datos, mismos que dan pauta a la justificación de este trabajo:

Se debe partir de los datos que demuestran la complejidad y problemática de la enseñanza del segundo idioma en México, a continuación se muestran datos recabados del estudio sobre bilingüismo en México (Narváez, Luz Elena 2016).

*“México es uno de los únicos 4 países latinos que experimenta una baja en su puntuación del EPI, quedando por debajo de países como Argentina, Uruguay, Costa Rica, Brasil y Perú”.*

Otro dato importante, destaca que para que México pudiera satisfacer la demanda de enseñanza del inglés a sus 12 millones de estudiantes a nivel primaria, tendría que reclutar y dar entrenamiento al menos a 85,000 profesores de inglés.

*“Desde la firma del Tratado de Libre Comercio en 1992, Estados Unidos se ha convertido en el principal socio comercial de México. Pese a esto, únicamente los territorios del norte*

*mexicano muestran un nivel adecuado de inglés, mientras que los del sur mantienen un nivel promedio insuficiente”. (Narváez, Luz Elena 2016)*

Lo anterior, deja claro en primer lugar, la necesidad de incorporar nuevas estrategias y recursos humanos para la enseñanza del segundo idioma, la preparación de profesores en este sentido y la incorporación de un plan sistemático para lograr avanzar en esta área educativa. A continuación se muestran las demandas que en la investigación anterior se describen como las competencias de Internacionalización:

1. PENSAMIENTO	2.COMUNICACIÓN	3.CULTURA
Capacidad para realizar cambios cognitivos. Reconocer brecha del conocimiento, pensamiento comparativo. Aprender a desaprender. Capacidad de diagnóstico. Aprender diferentes métodos de razonamiento.	Capacidad para la comunicación intercultural	Promover una educación intercultural. Capacidad para adquirir conocimiento de otras culturas y entenderlas de tal forma que se reconozcan sus tendencias. Desarrollo de valores universales.

Cuadro 1. Competencias para la Internacionalización, recopilado por (Narváez, Luz Elena, 2016)

Por otro lado, habrá que tratar el uso de las nuevas tecnologías en el aprendizaje de una segunda lengua, sin embargo, antes cabe recordar y retomar el potencial de las Nuevas Tecnologías; se revisa que Moore y Kearsley (1996) identifican, tres tipos de interacción: estudiante-profesor, estudiante-contenido y estudiante-estudiante.

- Respecto a la interacción estudiante contenido, el estudiante trabaja con material diseñado previamente, aprendiendo al ritmo que quiera, en el momento y lugar deseado; los audios, los videos y los impresos son muy útiles.
- En cuanto a la relación estudiante-profesor y estudiante-estudiante, se pueden elaborar y contestar preguntas entre compañeros y profesores, además que el

estudiante puede trabajar ya no solamente de manera individual sino en equipo, interactuando con sus compañeros y profesores, ya sea a través de intervención directa o bien por observación activa, también conocida como la interacción vicaria (Sutton, 2001).

Lo anterior, liga de manera directa el beneficio del uso de las herramientas tecnológicas ya que hay un gran énfasis por los beneficios de las aplicaciones interactivas, a través de juegos con el uso de la tecnología como estrategia de enseñanza para el aprendizaje de un segundo idioma resulta ser atractivo y motivante para los futuros profesores.

Actualmente, el proceso de enseñanza–aprendizaje de un segundo idioma con la ayuda de las nuevas tecnologías, se presenta como una necesidad en los nuevos modelos educativos, el cual potencia los aprendizajes significativos llevándolos al trabajo colaborativo y grupal. En este caso, el enfoque es sobre el impacto de las Apps en el aprendizaje, para ello es importante citar las siguientes aseveraciones: Jordano de la Torre, 2016:

*“Desde la publicación, en 2008, del primer monográfico sobre aprendizaje de lenguas mediante tecnología móvil (en inglés conocido con el acrónimo MALL: Mobile Assisted Language Learning), bajo la coordinación de Shield y KukulskaHulme en la prestigiosa revista ReCALL (Shield y Kukulska-Hulme, 2008), son muchos los cambios que afectan a la forma de aprender lenguas extranjeras a través de dispositivos móviles como los smartphones o las tabletas”. (Jordano de la Torre, María, 2016)*

Por otro lado se menciona que los avances tecnológicos, las bajas tarifas que se han alcanzado a nivel mundial, las redes inalámbricas que generalmente están en lugares de paso, así como la muy alta difusión de este tipo de dispositivos móviles, son factores determinantes para la utilización de éstos en el aprendizaje de lenguas extranjeras en este caso.

En esta investigación monográfica se resalta que hay que tomar en cuenta el valor educativo y didáctico de estos materiales para el aprendizaje de lenguas a través de dispositivos móviles está determinado en su mayor parte por el uso que el docente haga

de los mismos en el aula, y por la metodología que se siga (la cual determina el momento y la secuenciación de cada uno de los materiales).

Por lo que según se afirma en este estudio, cabría pensar que el valor real y potencial educativo de las apps de MALL no es completamente intrínseco, sino también extrínseco: dependerá de la forma y el momento en que sean implementados.

Complementariamente a lo anterior sus ventajas adicionales son: su alta disponibilidad y, en líneas generales, su bajo costo. Otra de las características de este tipo de aplicaciones es que son fácilmente localizables en las tiendas en línea de la mayoría de sistemas operativos, siendo en su gran mayoría, gratuitas, e incluso en las de pago (a menudo las de mayor calidad), casi siempre permiten probar la parte inicial del curso antes de decidir si se desea comprar o no (Calle Martínez, Rodríguez Arancón y Arús Hita, 2014).

Por otro lado, es importante mencionar que actualmente se tiene un tiempo reducido para las jornadas de práctica programadas en los ciclos escolares y que éste no es suficiente para que se usen las tecnologías, en este caso el uso de las aplicaciones educativas para el aprendizaje del idioma inglés en nivel básico, en otros casos por la falta de las herramientas necesarias para poder trabajar; cabe hacer mención que el plan de estudios en educación básica hace inclusión de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje para una mejor enseñanza dentro y fuera del aula de clases.

Hace dos años la problemática fue el alto índice de reprobación en inglés, en el segundo año y una gran desmotivación hacia el aprendizaje del idioma; también cabe notar que no se contaba con infraestructura tecnológica y herramientas para su aprendizaje (Libro de trabajo y cuaderno de trabajo). A la fecha no se cuenta con ello.

Se realizaba la entrega de una antología conteniendo las 4 habilidades del idioma (reading, writting, speaking, and listening). Se utilizaba para audios (lap, y cañón).

Los estudiantes en su Malla Curricular (ver ANEXO A) tienen 8 semestres de jornadas de observación y práctica docente en las cuales ellos permanecen en las escuelas primarias durante un mes, previo a esto, se toman una semana de observación de clase en la misma y una semana para realizar su planeación y elaboración de materiales

didáctico. Dado lo anterior, los estudiantes no están presentes durante mes y medio, podría ser esta situación una de las causales de los índices de reprobación.

### **1.3 Justificación del Problema**

Es pertinente abordar el problema dado que los índices de reprobación en el idioma Inglés que presentan los estudiantes, perjudica su desarrollo académico en las competencias que deben cumplir para su programa y porque para la formación global en SEP, es un perfil que debe cubrirse ya que se les solicita aprobar una certificación al egresar.

Por otro lado, y de acuerdo a los antecedentes presentados en el apartado anterior, se hace relevante considerar estrategias con uso de tecnologías innovadoras, para promover la práctica y el estudio del idioma inglés en los estudiantes de la Escuela Normal Oficial “Lic. Benito Juárez”, lo anterior afectaría de manera positiva en la obtención de estrategias para practicar y estudiar el idioma de manera alterna a las clases.

También se plantea como relevante dar a conocer un listado de las aplicaciones interactivas, así como las estrategias de enseñanza y recomendaciones para lograr aprendizajes más significativos del idioma inglés.

Este problema se analiza desde la perspectiva del aprovechamiento de las nuevas tecnologías para apoyo al aprendizaje y por lo tanto es viable.

Se cuenta con los estudiantes de grupos muestra para detectar el uso de aplicaciones interactivas, así como analiza el mejor uso de las Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del idioma Inglés; lo anterior hace viable este trabajo.

### **1.4 Objetivo General**

Proponer el uso de Apps Interactivas como estrategias de aprendizaje del idioma inglés, dirigidas a los estudiantes de la normal primaria “Licenciado Benito Juárez”.

## **1.5 Objetivos Específicos**

- Fundamentar el uso de estrategias de aprendizaje del segundo idioma con uso de aplicaciones interactivas
- Diagnosticar el uso de Apps en el aprendizaje del segundo idioma en los estudiantes de la normal.
- Proponer un “listado educativo” que contiene las estrategias y uso de Aplicaciones (Apps), interactivas para la enseñanza-aprendizaje del segundo idioma.
- Realizar conclusiones, implicaciones y sugerencias del uso de Apps para el aprendizaje de un segundo idioma.

## **1.7 Tipo de Estudio**

El presente trabajo es de tipo descriptivo:

- De acuerdo a las apreciaciones de los estudiantes en el uso de las apps y las nuevas tecnologías, se explica su utilización, preferencias y expectativas.
- Se describen también las Apps en relación a las estrategias de enseñanza-aprendizaje del segundo idioma.
- Es transversal, porque se realiza en un determinado tiempo y con participantes específicos de los cuales se hace el diagnóstico.

## **1.8 Alcances y limitaciones**

Alcances:

- Realizar un diagnóstico con el grupo mencionado sobre el uso de las Apps para el aprendizaje del segundo idioma.
- En la Institución mencionada.

- De acuerdo a los recursos de la Institución y de los estudiantes sobre todo, realizar una propuesta de estrategias con uso de Apps para el aprendizaje de la segunda lengua.
- Se cuenta con internet para prácticas de estudio.

Limitaciones:

- El tiempo de práctica del segundo idioma en la Institución por parte de los estudiantes.
- Es una propuesta preliminar basada en un estudio de caso para poder desarrollar a futuro pruebas de aprendizaje.

## CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

En primer lugar, es importante abordar la enseñanza del segundo idioma en la escuela normal, ya que como se verá, hay distintas causas que de alguna manera impiden la práctica diaria del mismo; independientemente de la planeación de los cursos que se presentará en este apartado.

Por otro lado se revisa cómo las TICs se han desarrollado en América Latina, permitiendo mayor equidad para poder acceder a equipos, a internet y a dispositivos móviles; aunado a ello se describió el uso del celular en la educación y cómo las aplicaciones interactivas se han desarrollado para el abordaje del aprendizaje del segundo idioma.

Se expondrán las aplicaciones actuales más utilizadas para dicho fin y cómo las estrategias utilizadas por los docentes, describen las “*mejores prácticas*” en ese sentido.

### 2.1 La enseñanza del segundo idioma en la Normal

En primer lugar es importante considerar la situación actual sobre la enseñanza y preparación de los futuros profesores normalistas en lo que respecta a su nivel en el segundo idioma, en este caso el Inglés, para ello se cita a continuación lo que en el 2017 se dictamina desde la SEP:

*“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 dijo que ese idioma será obligatorio, y anunció que se contratará a más de mil profesores de inglés en las escuelas normales, para formar generaciones de docentes bilingües; que se creará la licenciatura de profesores de inglés para educación básica, y que se mejorarán los materiales educativos, para apoyar a quienes tienen alguna discapacidad. Preciso que se contará con mil 200 profesores de inglés en las normales, que atenderán cada uno a cuatro grupos de 20 normalistas, a quienes se impartirán seis horas de clases a la semana, así como otras seis de tutorías y talleres, con lo que se cubrirán 432 horas al año, y se llegará a mil 800 de inglés escolarizado”. Comunicado núm 184 SEP, Julio 2017.*

Se aclaró que ésta sería una política de equidad e inclusión, y que será un proyecto a largo plazo; se enfatizó en la nueva estrategia para que México se inserte mejor en la globalización

*“Hablar inglés no puede ser derecho de unos cuantos, manifestó Aurelio Nuño Mayer, quien destacó el trabajo conjunto con la Universidad de Cambridge, que ha avalado los planes de enseñanza de inglés en México. En este sentido, la directora para las Américas de esa universidad, Mercedes Muratorio, consideró que es un proyecto sólido, que llegó para quedarse, y explicó que es un programa para la enseñanza de inglés completo e integral, con objetivos y currículum claros para alcanzar los objetivos. Nuño Mayer 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 ese idioma en la educación obligatoria”.*

Con lo anterior, se puede dejar claro que la importancia de mejorar en todos sentidos la enseñanza de este idioma a los estudiantes normalistas es de vital importancia.

Así mismo, el Plan de Estudios 2012 cuenta con una malla curricular en la que cada curso consiste en articular saberes, propósitos, metodologías y prácticas que le dan sentido a los Trayectos Formativos los cuales son:

- 1) Trayecto Psicopedagógico.
- 2) Trayecto Preparación para la enseñanza y el aprendizaje.
- 3) Trayecto de Lengua adicional y Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- 4) Trayecto de cursos Optativos.
- 5) Trayecto de Lenguas y Culturas de los pueblos originarios y por último.
- 6) Trayecto Práctica Profesional, son los que integran la malla curricular antes mencionada.

Los cursos de Inglés A1 y A2 pertenecen al tercer trayecto formativo de la malla curricular de la Licenciatura en Normal Primaria Intercultural y Bilingüe. El propósito general de ambos cursos es obtener un nivel A2, este nivel implica un conocimiento elemental de la lengua que permite al estudiante normalista, comunicarse de manera oral y escrita en contextos familiares y cercanos a su entorno familiar; es capaz de intercambiar información en inglés oralmente y por escrito, sobre sus ocupaciones, intereses, actividades, gustos y comunicarse acerca de su perfil personal, costumbres y vida diaria.

Los cursos también incluyen la enseñanza de competencias generales, las cuales están enfocadas en que los estudiantes adquieran un nivel de dominio de la lengua inglesa correspondiente al usuario básico nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas; por lo que el curso de Inglés A2 desarrollará en el estudiante las siguientes competencias en un segundo idioma:

- Habilidades receptivas: comprensión lectora y auditiva.
- Habilidades productivas: comunicación oral y escrita.

### **2.1.1 Informe CENNI – área de Certificación de Idiomas**

La Certificación Nacional de Nivel de Idioma (CENNI) brinda a los estudiantes la posibilidad de reconocimiento de sus estudios a través de la emisión de una Constancia o de un Certificado; siendo benéfico para ellos aprender un idioma de forma autónoma con el uso de materiales y audios educativos de acuerdo al nivel de inglés en el que se ubiquen, al mismo tiempo, oferta asesorías bajo la guía de un profesor experto, quien les brindara el apoyo y la ayuda necesaria para lograr el avance en cada una de las unidades de aprendizaje que conforman este programa y todo esto es para quienes así lo requieran.

Al mismo tiempo, el área de certificación de idiomas pone a disposición de los alumnos la posibilidad de valorar sus conocimientos a través de Exámenes de Certificación, tal es el caso de los alumnos que al cursar los dos programas de estudios Inglés A1 e Inglés A2 que se encuentran dentro de la malla curricular, están comprometidos a concluir con los mismos aplicando el examen antes mencionado, con el objetivo de obtener una certificación CENNI (mediante el Examen de Inglés Básico) equivalente al nivel A2 del MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación).

Los alumnos de segundo y cuarto grado de licenciatura concluirán este curso con la aplicación de un examen de acreditación al idioma, mismo que se solicita en el mes de febrero de cada ciclo escolar, de acuerdo a las fechas de la convocatoria publicada por el mismo programa; ya que dicho examen se aplica en el mes de mayo, para que de esta manera los alumnos puedan obtener el certificado que les es requerido en su proceso de titulación de su licenciatura.

## **2.2 Constructivismo en el ámbito educativo con uso de Nuevas Tecnologías**

De acuerdo a Lepez, L, 2014 una manera de acercarse “etnográficamente” a los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, es comprendiendo la práctica docente como una construcción social y un espacio de poder; misma que se construye como se ha mencionado en los antecedentes de este trabajo, desde la intencionalidad del profesional; en un ámbito social, siempre y cuando tenga significado para los otros. También en un plano histórico, en cuanto se relaciona con las tradiciones de la práctica educativa.

Como es bien conocido, este enfoque tiene características totalmente alineadas al funcionamiento de las Nuevas Tecnologías: se requiere autogestión, autovaloración, construcción de saberes y sobre todo es un resultado de la interacción con otros y con los materiales de aprendizaje. De acuerdo a este autor, se trata de reconstruir epistemológicamente significados desde tres niveles, mismos que se considerarán más adelante en el uso de las Apps como herramientas para el aprendizaje del segundo idioma:

Nivel	Implicaciones
<b>Primer nivel de reconstrucción</b>	<i>La acción social significativa: <b>Supone aprender a interpretar el punto de vista de los actores, comprender su perspectiva.</b> Interesa el contenido y la intencionalidad del que habla, el sentido profundo de lo que se dice y se hace en un contexto institucional. No alcanza con la observación a partir de guías estructuradas, tampoco es suficiente aplicar encuestas. Es necesario observar y escuchar detenidamente lo que dicen los docentes y los alumnos acerca de sus prácticas cotidianas y conservar por escrito la mayor cantidad posible de información.</i>
<b>Segundo nivel de reconstrucción</b>	<i>El entramado cultural supone analizar estas prácticas y discursos a la luz de referentes históricos, culturales y políticos más amplios. Supone abarcar el <b>análisis de procesos históricos, sociales y estructurales</b> que intervienen en su generación.</i>
<b>Tercer nivel de reconstrucción</b>	<i><b>El ejercicio del poder político y la ideología dominante.</b> La práctica social no se agota en lo cotidiano ni en un orden cultural.</i>

Cuadro 2 Niveles de reconstrucción epistemológicos de significados. (Lepez, L. 2014).

Este enfoque es importante dado que refleja las características necesarias para el auto aprendizaje y marcar ritmos personales. Más adelante se observará cómo las aplicaciones interactivas permiten que este modelo de aprendizaje sea factible, dadas las condiciones que se requieren y las competencias que se promueven. Ya que como lo promueve el constructivismo el aprendizaje se da desde la cultura, a partir de otros.

### 2.2.1 Características de los entornos simbólicos basados en las TIC

Las Tecnologías de Información para la Comunicación, han dejado de lado el ser solamente “herramientas de enseñanza eficaz”, dado que por las posibilidades actuales de tener dispositivos físicos que ayudan a los estudiantes a adquirir y practicar contenidos de las asignaturas de maneras más eficientes, se han convertido en parte del proceso de aprendizaje. Es importante retomar las características de los entornos simbólicos basados en las TICs, como lo son en este caso las Apps interactivas; se presenta a continuación una lista de éstas, y habrá que tomar en cuenta que las cualidades se

relacionan con la facilidad de aprendizaje que proporcionan y que se retoman más adelante:

<b>Formalismo</b>	<i>Implica previsión y planificación de las acciones. Favorece la toma de conciencia y la autorregulación.</i>
<b>Interactividad</b>	<i>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.</i>
<b>Dinamismo</b>	<i>Ayuda a trabajar con simulaciones de situaciones reales. Permite interactuar con realidades virtuales. Favorece la exploración y la experimentación.</i>
<b>Multimedia</b>	<i>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.</i>
<b>Hipermedia</b>	<i>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.</i>
<b>Conectividad</b>	<i>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.</i>

Cuadro 3 Características de los entornos simbólicos basados en las TIC y sus potencialidades para el aprendizaje. Fuente: Coll (2004-2005), citado por, Díaz Barriga, Frida, 2005 en Principios de Diseño Instruccional de entornos virtuales apoyados en TICs.

Dichas características no tienen un orden específico para observarse en cualquier ambiente u objeto de aprendizaje virtual, pero sí son indicadores que permiten observar en este caso específico de las Aplicaciones Interactivas, qué grado de cada una de ellas se puede tener y por consecuencia sean más útiles para apoyar el proceso de aprendizaje del usuario, en este caso los estudiantes.

## 2.3 Las Aplicaciones Interactivas como herramientas de aprendizaje

Para abordar las aplicaciones interactivas como herramientas de aprendizaje, se menciona en primer lugar, la importancia y aplicaciones de los celulares en la educación, dado el avance tecnológico, éstos permiten la utilización de las aplicaciones interactivas; por otro lado, se describirán las aplicaciones interactivas educativas para poder especificar el uso de las que competen a este trabajo: aplicaciones interactivas para el aprendizaje del segundo idioma (inglés).

### 2.3.1 Aprendizaje mediante dispositivos móviles

En primer lugar, es importante abordar la descripción “*mobile learning*”, dado que las aplicaciones interactivas para el aprendizaje de diversos contenidos, tienen como medio el celular, así como enlistar las ventajas y desventajas del aprendizaje mediante el uso del mismo.

Según Brazuelo F. y Gallego D. (2011), se puede definir el Mobile Learning “*como la modalidad educativa que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y ubicua gracias a la mediación de dispositivos móviles portables*”.

El desarrollo tecnológico en los celulares ha permitido que actualmente se pueda acceder a un sin número de herramientas, acceso a la comunicación por internet, y lo que deriva de ésta: Vídeos, mensajes en tiempo real, aplicaciones, etc. De acuerdo al monográfico revisado sobre el móvil en la educación, se muestra el siguiente cuadro que comenta sobre el uso educativo del celular:

<p>¿Por qué el dispositivo móvil es un <b>herramienta estrella para el uso educativo</b>?</p>
<p><i>El dispositivo móvil está plenamente integrado en la vida cotidiana de las personas. Prácticamente, se puede asegurar, que es lo último que miramos antes de irnos a dormir y lo primero cuando nos levantamos.</i></p>
<p><i>Gran potencial educativo que poseen: conectividad, geolocalización, apps, grabación, creación, publicación y compartición de información.</i></p>

*No debemos olvidarnos además, de su ubicuidad, podemos disponer de él las 24 horas del día, se puede aprender en casa, esperando el autobús, en el parque, en el metro, aumentando las oportunidades para el aprendizaje formal e informal.*

*Existe una gran variedad de dispositivos móviles en el mercado, portátiles, netobooks, ebooks, tabletas, pero sin duda el teléfono, por su versatilidad, parece ser el dispositivo por excelencia en educación.*

Cuadro 4 El dispositivo móvil como una herramienta para el uso educativo (Monográfico Politécnico España, 2013)

Es sin duda importante aclarar, que los estudiantes conocen el medio, pero los docentes y padres de familia son quienes deben enseñar a utilizarlos en ambientes formativos.

Las características básicas del “*mobile learning*” de acuerdo a este monográfico son:

- **Ubicuo:** posibilidad de acceso desde cualquier lugar y momento.
- **Flexible:** se adapta a las necesidades de cada uno.
- **Portable:** su tamaño permite la movilidad con el usuario.
- **Inmediato:** posibilidad de acceso a la información en cualquier momento.
- **Motivante:** su uso potencia la motivación en el usuario.
- **Accesible:** en comparación con otras herramientas su coste es más bajo.
- **Activo:** potencia un papel más activo en el alumno.
- **Conectividad a internet:** permite el acceso a la información en la red.
- **Acceso a App:** permite la utilización de diversas Apps, para el aprendizaje, producción de contenido, etc.
- **Sensores multifunción:** dispone de sensores tipo acelerómetro, GPS, cámara, etc, que pueden enriquecer los procesos de aprendizaje.
- **Personales:** son propios de cada usuario, existe una relación personal hacia el mismo.
- **Pantalla táctil:** permite otra serie de utilidades.

Por otro lado es importante considerar los principios didácticos en el uso del “*mobile learning*”, se muestran en el siguiente cuadro:

Es necesario una <b>planificación docente previa</b> que integre los dispositivos móviles en determinadas actividades. Se recomienda desarrollar un marco teórico que explote las posibilidades del ML: ubicuidad, GPS, RA, APPS, interacción.
Algunas recomendaciones según Tíscar Lara: m-Learning: Cómo llevar el aprendizaje a cualquier parte para la <b>implementación en el aula</b> son: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Definir el objetivo de aprendizaje que se quiere alcanzar.</i></li> <li>- <i>Sobre este particular, hay que ser conscientes que la tecnología permite la creación de nuevas tareas que antes eran inconcebibles.</i></li> <li>- <i>Definir la tecnología que se requiere.</i></li> <li>- <i>Habilidades de los docentes y de los alumnos.</i></li> <li>- <i>Coste de implementación.</i></li> <li>- <i>Cómo facilitar la aceptación.</i></li> <li>- <i>Cómo medir el éxito.</i></li> </ul>
Es importante confirmar que realmente la experiencia ML <b>tiene sentido y aportará ventajas</b> sobre otras modalidades de aprendizaje.
Se debe confirmar que los alumnos <b>disponen de un dispositivo móvil</b> .
También conviene tener en cuenta la <b>conectividad</b> , algunas ocasiones es necesario disponer de Wifi para realizar algunas actividades.
Tomarse como un <b>apoyo al resto de modalidades de aprendizaje</b> : presencial, mixta, online. De igual forma, debe haber una interconexión con el resto de aprendizajes.
Se hace necesario un <b>seguimiento continuo</b> de cómo está transcurriendo la experiencia. Debe existir un canal que permita la retroalimentación del alumno y confirmar que la experiencia cumple su propósito educativo.
En la aplicación del ML debe fomentarse el aprendizaje con <b>actividades contextualizadas</b> , que impliquen búsqueda de información, análisis, organización, etc.
Fomentar la <b>curiosidad</b> , iniciativa y <b>autonomía</b> .
Es importante considerar el aspecto de <b>movilidad</b> , los alumnos van a aprovechar ratos sueltos, por lo que es conveniente tener en cuenta el grado de concentración y proponer cuestiones sencillas.
Sería interesante aprovechar las facilidades que aporta el ML para la <b>comunicación e interacción</b> .
Conviene <b>comenzar con pequeños experimentos</b> de ML, e ir comprobando su adecuación y eficiencia. Conviene llevar a cabo una implantación gradual.
Es básico <b>apostar por la sencillez</b> , diseñando actividades simples y que faciliten el aprendizaje.
Fomentar actividades <b>orientadas a la acción</b> : el punto fuerte del ML es su portabilidad e inmediatez, por lo que debe potenciarse esta característica.
Es básico contar con una <b>"buena nube"</b> que permita almacenar información, gestionar su trabajo, etc.
Promover el uso del lenguaje audiovisual (fotos, videos, dibujos, etc.).

Cuadro 5 principios didácticos del uso de "mobile learning" (monográfico, Universidad Politécnica, España, 2013).

### 2.3.2 El Paradigma del Conectivismo y su relación con las cualidades de las Apps Interactivas.

De acuerdo a lo anterior, se establece una relación directa con el aprendizaje conectivista; y retomando a Ovalles, Liana, 2014, en su artículo que analiza el conectivismo como un nuevo paradigma, el aprendizaje con apoyo de Apps, tiene las siguientes relaciones:

<i>En el proceso de conformación de redes desde el conectivismo todas las ideas son herederas de otras y todos los conceptos tienen raíces.</i>
<i>Las herramientas aumentan la habilidad de interactuar con los demás, son extensiones de la humanidad, aumentando la habilidad para externalizar el pensamiento en formas que se pueden compartir con otros, como el trabajo socio-cultural de Vygotsky.</i>
<i>La noción de Gibson de "affordances" (cualidad de un objeto o un ambiente que permite a un individuo hacer una acción) provee de herramientas, que está basada en su investigación sobre la percepción, también juega un papel en la validación del uso de las herramientas.</i>
<i>La teoría del aprendizaje social, se puede partir del énfasis de Bandura en la auto-eficacia, Bruner, Vygotsky, y otros.</i>
<i>El Conectivismo aborda los principios del aprendizaje a numerosos niveles: biológico - neuronal, conceptual, social - externo.</i>

Cuadro 6 Cualidades del Paradigma Conectivista en el Aprendizaje, Ovalles, Liana, 2014.

De acuerdo a este paradigma, la tecnología juega un rol clave en:

- El trabajo cognitivo en la creación y visualización de patrones, es fundamental.
- Extiende e incrementa la habilidad cognitiva.
- Mantiene información en una forma de rápido acceso (por ejemplo, buscadores, estructuras semánticas, etc.).

## **2.4 Las Aplicaciones interactivas como herramientas para el aprendizaje del segundo idioma.**

Antes de escribir sobre aplicaciones interactivas, es importante considerarlas dentro del espacio del uso de las tecnologías, observar que éstas generaron nuevas formas de estructurar y considerar el aprendizaje, así como observar el paso a entenderlas como Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento.

*“La utilización de las tecnologías involucra modos y tipos de estructuración del pensamiento distintos a los que poseen los lectores de documentos escritos. Sin duda, la incorporación de las TIC en las prácticas pedagógicas supondrá una mayor integración de la escuela en el contexto de la sociedad de la información. Esto implica un paso necesario de las TIC a las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento), es decir escolarizar las tecnologías, llevarlas a las aulas y darles sentido y utilidad pedagógica” (García Valcárcel y González Rodero, 2006: 5).*

Por otro lado, como menciona Morchio, 2014, en el caso de las TIC, en las clases de inglés es notoria la brecha entre lo que los docentes dicen aplicar en el aula y cómo se implica el uso de las TIC y lo que en realidad sucede; ya que es importante considerar las competencias de éstos y de los estudiantes en el uso de estas herramientas.

Las aplicaciones interactivas, por lo tanto son consideradas como Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento dadas sus características.

Por lo que menciona, Jordano de la Torre, María, 2016, hasta ahora, es significativa la falta de investigaciones académicas que traten de forma seria el marco teórico para el diseño de actividades adaptadas al aprendizaje móvil de lenguas. Se menciona en este estudio que los 600 proyectos analizados por Burston (2015) de los primeros años desde que inicia MALL, apenas unos 30 cumplían con un mínimo de rigor científico. Y es hasta al final de las dos décadas que se analizan, cuando han aparecido algunas conclusiones más citadas e importantes en el área (Kukulka-Hulme, 2012), lo que impactaría de forma determinante el diseño instruccional de las aplicaciones para el aprendizaje de lenguas:

- Los estudiantes acceden desde cualquier lugar y sin horario específico (comportamiento espontáneo).
- Los períodos dedicados al aprendizaje móvil suelen durar entre 15 y 20 minutos.

## 2.4.1 Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del idioma inglés

El desarrollo de Aplicaciones interactivas para el aprendizaje del idioma inglés sigue un acelerado avance.

Hasta el momento se describen las siguientes aplicaciones interactivas que se reportan como las más utilizadas. Según el ranking publicado por “Guioteca”, las siguientes Apps son las mejores apps para aprender inglés, aunque cabe aclarar que se realizó una lista que se suma a Apps recomendadas en Universia sobre el aprendizaje del idioma:

Aplicación	Descripción
<b>Busuu:</b>	<p><i>Le da la oportunidad de aprender con hablantes nativos a través de conversaciones on-line vía video chat.</i></p> <p><i>Las 150 primeras unidades son gratuitas. Está disponible para iPhone, iPad y Android.</i></p> <p><i>Quizás, lo mejor de Busuu sea su <b>inmensa comunidad</b> formada por personas nativas con las que practicar tu inglés.</i></p> <p><i>Los usuarios también pueden acceder a prácticas de audición, lectura, escritura y conversación con las que poner fin a esa asignatura pendiente con los idiomas.</i></p>
<b>Babel:</b>	<p>Esta aplicación le entrega más de tres mil palabras de diferentes temáticas. Además, tiene un sistema de reconocimiento de voz que ayuda a mejorar su pronunciación. Es gratuita para Android y Iphone.</p> <p>La sencillez y éxito de Babel reside en la categorización de un máximo de <b>3.000 palabras</b> en diferentes temáticas.</p> <p>Además de la posibilidad de ampliar vocabulario, la aplicación permite mejorar la pronunciación mediante diversos ejercicios prácticos.</p>
<b>Voxy</b>	<p>Este sistema consiste en lecciones personales basadas en su propio y real nivel de inglés o en los intereses o metas que tenga el usuario (por ejemplo obtener el TOEFL ). Además, según sus creadores, Voxy mejora en un 22% los resultados del TOEFL.</p> <p>Especialmente destinada a quienes estén preparando las pruebas de certificación de nivel de inglés.</p> <p>Voxy ofrece ayuda online de <b>tutores nativos</b> y ejercicios para mejorar la fluidez y pronunciación en tiempo récord. Lo más interesante es que el usuario puede estudiar apoyándose en las publicaciones de prensa de los principales diarios ingleses.</p>

<p><b>Wlingua</b></p>	<p>Se puede seguir desde el Iphone o Android. Es ideal para los principiantes, que se declaran incompetentes al idioma o para aquellos que necesitan mejorarlo ya que consta de gran manejabilidad y una amplia guía para el alumno.</p> <p>Sea cual sea el nivel, en Wilingua se encuentra una manera sencilla de seguir practicando el inglés.</p> <p>Con un total de <b>600 lecciones</b>, esta app permite al usuario elegir entre dos modalidades de aprendizaje (inglés británico o americano).</p> <p>Se puede elegir entre registrarte en una cuenta básica, 100% gratuita, pero con ciertas limitaciones en los contenidos, y una cuenta premium.</p>
<p><b>Duolingo</b></p>	<p>Esta app permite a sus usuarios aprender inglés, entre otros idiomas, de forma divertida y completamente gratis.</p> <p>La aplicación es interactiva y muy original, ya que funciona como un juego en el que se pierden vidas por cada respuesta incorrecta, mientras que los aciertos le reportarán al usuario puntos con los que subir de nivel.</p>
<p><b>Mindsnacks</b></p>	<p>Permite estudiar idiomas de forma entretenida. Ya que el usuario puede aprender inglés por medio de lecciones y a través de juegos educativos para todas las edades en los que es preciso utilizar un determinado vocabulario.</p>
<p><b>Vaughan</b></p>	<p>Aplicación interactiva para iPhone o Android. Hay disponible diversos cursos de inglés con profesores nativos que ayudan al usuario a ganar agilidad verbal.</p> <p>Asimismo, es posible escuchar las lecciones de la academia mientras conduce, viaja, hace ejercicio o cocina a través de Vaughan Radio en directo.</p>
<p><b>Learn English</b></p>	<p>Es una aplicación creada por el British Council que le permite estudiar inglés en Android o Iphone a través de vídeos con los que mejorar su comprensión de lectura y aprender vocabulario. Además, no es necesaria una conexión continua a Internet cuando los episodios se descargan.</p>
<p><b>Mosalingua</b></p>	<p>Se trata de una aplicación móvil en iPhone, iPod, iPad y Android. Está basado en el Sistema de Repetición por Espacios y orientada a mejorar el vocabulario de forma útil y especializada.</p>
<p><b>Binaurality</b></p>	<p>Se centra en desarrollar sobre todo la destreza para entender otro idioma.</p> <p>El único inconveniente es que la aplicación requiere el uso de audífonos ya que se centra en desarrollarla comprensión lectora.</p>

<p><b>British Council App</b></p>	<p>El Instituto Británico ofrece también diversas aplicaciones para aprender inglés según el nivel.</p> <p>El <b>prestigio académico</b> de la institución es una garantía de la calidad de las herramientas que propone para embarcarse en el estudio de la lengua de Shakespeare: ejercicios interactivos, videos, audios y cientos de palabras con las que completar tu vocabulario.</p>
<p><b>Memrise</b></p>	<p>Esta aplicación de aprendizaje de idiomas ofrece cursos elaborados por los propios miembros de la comunidad.</p> <p>El método se basa en un sistema de tarjetas con las que <b>memorizar vocabulario</b> a través de diferentes trucos nemotécnicos. A medida que el usuario va mejorando su nivel, irá ganado puntos que puede usar para competir con los demás usuarios.</p>
<p><b>uSpeak</b></p>	<p>App interactiva que mediante los juegos entretenidos enseña inglés desde lo más básico hasta conceptos más avanzados, a su vez, permite evaluar y poner nota a tu trabajo.</p>

Cuadro 7 “Las Apps más utilizadas actualmente para el aprendizaje del idioma Inglés. Fuentes: Finanzas personales.com y Universia 2018

Como se puede observar, las aplicaciones interactivas para apoyar el aprendizaje del idioma inglés van en aumento y mejoran, se especializan cada vez más para detallar las diferentes competencias a desarrollar en el idioma.

## **CAPÍTULO III DIAGNÓSTICO SOBRE EL USO DE APLICACIONES INTERACTIVAS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

En este apartado se explica la manera en que se realizó el diagnóstico con estudiantes de la licenciatura en educación primaria de la escuela normal oficial “Lic. Benito Juárez” de Zacatlán, Puebla. El diagnóstico tuvo la finalidad de conocer el uso y conocimiento de las Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del idioma inglés.

Por el tiempo de ejecución de este estudio de caso, se realizó en dos momentos: En un primer momento con dos grupos que se encontraban cursando la asignatura de inglés. En un segundo momento, que corresponde al 2018 en el que el grupo se encuentra cursando la asignatura de inglés.

Se consideró realizar nuevamente la encuesta, dado el tiempo que transcurrió para la presentación de este trabajo, y que por consecuencia las Aplicaciones Interactivas presentan actualizaciones, así como nuevas versiones; las generaciones también presentan cambios en el manejo de las mismas. En este apartado se podrá ver el diagnóstico de uso de Aplicaciones Interactivas por los estudiantes y por otro lado, y de acuerdo a l Marco teórico de este trabajo se proponen estrategias de su uso para mejorar el aprendizaje de los estudiante en esta segunda lengua.

### **3.1 Sujetos**

Se describe a continuación los grupos con los que se realizaron los cuestionarios, en un primer momento (etapa) y los estudiantes que participaron en la etapa actual (segundo momento).

#### **3.1.1 Estudiantes de la primera etapa**

Participaron 28 estudiantes, obteniendo que 15 de un grupo no utilizaba las Apps para el aprendizaje de un segundo idioma, y por lo tanto no estaban en contacto con alguna Aplicación Interactiva; por otra parte, 13 estudiantes más de otro grupo utilizaban las Apps para aprender un segundo idioma y por lo tanto se encontraban en contacto con algunas Aplicaciones Interactivas para dicho fin, éstos, eran de tercer año de la Licenciatura en

educación primaria de la escuela Normal oficial “Lic. Benito Juárez” de Zacatlán, el rango de sus edades estaba entre los 20 y 21 años, y se encontraban en dos grupos distintos, la mayoría de ellos son provenientes de distintas comunidades cercanas a Zacatlán.

Se muestran las siguientes tablas que contiene información referente a los estudiantes de un grupo que utilizan Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje de un segundo idioma especificando cual es la App que le ha sido de utilidad para mejorar su aprendizaje en ese momento:

No.	Código del participante (Nombre, Apellidos y Género)	Edad	Aplicación interactiva para el aprendizaje de un segundo idioma
1	ACVM	20	Babbel
2	ICMM	19	uSpeak
3	WCTM	19	Bussu
4	CCDM	20	Voxy
5	ADGM	20	Bussu
6	GFMM	19	uSpeak
7	EGMM	19	Voxy
8	AHUM	20	Voxy
9	AJMM	20	Babbel
10	MLMM	20	Busuu
11	EMHH	19	uSpeak
12	MMJM	19	Voxy
13	DPVM	19	Bussu
14	CRCM	20	Babbel
15	MZOH	20	uSpeak

**Tabla 1 Estudiantes que utilizan Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del idioma Inglés.**

El segundo grupo, reportó en ese momento no utilizar las Aplicaciones interactivas por lo que no se contabilizó ni codificó.

### 3.1.2 Estudiantes de la segunda etapa

A continuación se describe el grupo de estudiantes al cual fue aplicado el cuestionario actualizado sobre uso de Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del idioma Inglés:

<b>Núm. SUJETO</b>	<b>CÓDIGO</b>	<b>Núm. SUJETO</b>	<b>CÓDIGO</b>
1	SAAH	15	KLLFM
2	SACM	16	YMBM
3	AACM	17	JMJH
4	ABPM	18	SMGM
5	BCVM	19	JPRM
6	ADCM	20	MPGM
7	JAFHH	21	AQLM
8	JJGGM	22	JIRAH
9	AGAH	23	LSAM
10	LGIM	24	RSSH
11	JHRM	25	MGSM
12	NHBM	26	OSHM
13	BIMM	27	GVVM
14	MJTM	28	ICVM

**Tabla 2 Estudiantes de 2do Grado (2018)**

Núm. SUJETO	CÓDIGO	Núm. SUJETO	CÓDIGO
1	MMBHM	15	KNAM
2	ACCHM	16	NNSM
3	YCSM	17	COJM
4	FCAM	18	MPDM
5	ECLM	19	ALLSGM
6	MEHH	20	JSAM
7	LGLM	21	ASTH
8	MGLM	22	JCSVH
9	BEHCM	23	HDVGH
10	JRHIH		
11	MHMM		
12	AILM		
13	RMMMM		
14	MMGM		

Tabla 3 Estudiantes de 4to Grado (2018)

### 3.2 Contexto

La escuela Normal “Lic. Benito Juárez” de Zacatlán, Puebla, se encuentra ubicada en una de las dos entradas principales de la ciudad de Zacatlán, dicha institución cuenta con 6 edificios, los cuales son ocupados por las 3 distintas licenciaturas que se imparten ahí, por 1 bachillerato y 1 secundaria que son anexas a la escuela normal, dichos edificios cuentan con la infraestructura adecuada para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, cuentan también con una sala multimedia y de cómputo, la cual tiene 30 computadoras que son utilizadas por los estudiantes para sus distintas materias; al igual que en cada aula se puede encontrar un cañón, una pantalla y una laptop para el docente que quiera usar las TIC para tratar sus contenidos académicos.



Imagen 1 Escuela Normal Oficial "Lic. Benito Juárez", Zacatlán, Puebla.



Imagen 3 Sala de Cómputo.



Imagen 4 alumnos de 2do. grado de Licenciatura.

Hay que mencionar que los estudiantes de 2° grado de licenciatura son los que están más informados sobre las apps que les pueden ayudar al aprendizaje del idioma inglés, son un grupo que les llama la atención el aprendizaje del idioma, se distinguen por trabajar de forma cumplida y se esfuerzan por aprender el idioma practicando las 4 principales habilidades del mismo.

Han trabajado en dar una clase en inglés enseñando diferentes temas como, por ejemplo: campos semánticos sobre información persona, países y nacionalidades, ropa y accesorios, números cardinales y ordinales, días y meses del año, etc., Se aclara que utilizan un nivel básico de inglés, por lo que se les dificulta el hablar y poderse comunicar en el mismo.

En este grupo no hubo ningún reprobado, aunque los resultados fueron desde 7 hacia 9 que fue la calificación más alta en este grupo durante este curso de inglés A1.

La experiencia docente con este grupo de estudiantes fue muy adecuada ya que es un grupo muy unido, colaborativo y lo más importante que entre ellos se incluyen en el trabajo a realizar, y cuando alguno de ellos se va quedando en el camino ellos mismos lo integran al trabajo; lo anterior habla de un aprendizaje colaborativo, lo cual ayudó al cumplimiento del objetivo, el cual fue lograr que entendieran y se comunicaran en el idioma, aunque eso significó para ellos un esfuerzo y trabajo extra.

Por otro lado, la experiencia con los estudiantes de 4° grado fue un resultado poco aceptable en el examen de Certificación CENNI , ya que para poder defender su trabajo de titulación requieren de presentar un documento que apoye el acreditamiento del mismo y eso se los ofrece un programa llamado Sepa inglés – CENNI que son los que

ha propuesto la Secretaría de Educación Pública en las escuelas Normales para facilitar este requisito.

Sin embargo, aunque ningún alumno se quedó sin el Certificado de Acreditación al idioma les fue difícil resolver el examen y obtuvieron un nivel del idioma bajo, en su mayoría. la lista de los resultados fue la siguiente:

Es importante hacer mención que los factores por los cual los estudiantes han obtenido estos resultados son por las pocas horas con las que cuentan los cursos para su enseñanza, aunado también con el poco tiempo de permanencia de los estudiantes en la escuela Normal, ya que como he mencionado dentro del plan de estudios 2012 se encuentran los Trayectos Formativos y al que mayor carga le dan es al de la Práctica Profesional; dicha actividad consiste en que ellos permanecen una semana en las Escuelas Primarias que se les haya asignado, a su regreso a la Escuela Normal tiene una semana para planear el contenido de los temas de las diferentes asignaturas que trabajan en el nivel básico, al mismo tiempo elaboran su material didáctico que les será de apoyo en la enseñanza de los temas planeados, a todo lo anterior se le llama "Revisión y autorización de paquete Didáctico".

Los asesores son quienes realizan el trabajo antes mencionado, y por último los estudiantes regresan a las escuelas primarias para llevar a cabo una Jornada de Práctica Docente en la cual permanecen cuatro semanas para cumplir con su trayecto de práctica docente.

### 3.3 Cuestionario sobre el uso de Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del Inglés

A continuación se mencionan las dos etapas (momentos) en los que se realiza el cuestionario sobre uso de Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del inglés, así como se detallan las gráficas que resultan del mismo.

#### 3.3.1 Aplicación en el primer momento.

El cuestionario se aplicó a 28 estudiantes de la licenciatura en educación primaria, antes mencionada. La aplicación tuvo una duración de 40 min., fueron contestados de forma presencial durante el horario de clase de la materia de inglés.

<p>El propósito de este cuestionario es explorar la opinión acerca del uso de las aplicaciones interactivas para la enseñanza-aprendizaje de un segundo idioma con estudiantes de educación primaria. Por favor indica si estás de acuerdo o en desacuerdo con los siguientes planteamientos. Encierra en un círculo las iniciales que correspondan de acuerdo a tu opinión.</p> <p><b>Edad:                  Sexo:                  Grado:                  Nombre:</b></p> <p>Totalmente de acuerdo=<b>TA</b> De acuerdo=<b>A</b> Neutral=<b>N</b>  En desacuerdo=<b>D</b> Totalmente en desacuerdo=<b>TD</b></p>					
1. Conozco las Aplicaciones Interactivas	TA	A	N	D	TD
2. He escuchado hablar de ellas					
3. Las he utilizado alguna vez					
4. He accedido a alguna Aplicación Interactiva para reforzar el aprendizaje del idioma Inglés					
5. Sé que existen Aplicaciones Interactivas para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés.					
6. Pienso que las Aplicaciones Interactivas son claras, entendibles.					
7. Conozco algunas Aplicaciones Interactivas que son fáciles de utilizar en todo momento.					
8. Las Aplicaciones Interactivas que he utilizado me han motivado a querer saber más del idioma inglés.					
9. Las Aplicaciones Interactivas han cubierto mis expectativas en el aprendizaje del idioma Inglés.					
10. Utilizar las Aplicaciones Interactivas diariamente facilitaría mi contacto con éstas y vería mejores resultados en mi aprendizaje del idioma Inglés.					
11. Califico a las Aplicaciones Interactivas como una herramienta fácil de usar para estar en constante aprendizaje del idioma Inglés.					

## Cuestionario sobre el uso de Aplicaciones Interactivas para el Aprendizaje de idioma Inglés.

Dado el tiempo que ha pasado a partir de esa experiencia, solamente se comentan algunas observaciones.

De los resultados obtenidos se pueden hacer algunas afirmaciones en relación al conocimiento, uso, aprendizaje de un segundo idioma, incitación al aprendizaje, herramienta de aprendizaje para su formación por medio de apps interactivas.

El 48% de los estudiantes da a conocer qué está totalmente de acuerdo sobre el uso de Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje de un segundo idioma. Existe también un porcentaje minoritario que da a conocer su posición neutral sobre el uso de éstas, ya que existen varios factores que les impide tener contacto con las mismas.

En esa ocasión se propuso la utilización de las Aplicaciones de manera integrada a la clase y el siguiente cuadro muestra un ejemplo:

DISEÑO INSTRUCCIONAL, TEMA DE CAMPOS SEMÁNTICOS				
<b>Objetivo General:</b> El estudiante es capaz de intercambiar información en inglés, de forma oral y escrita sobre sus ocupaciones, intereses, actividades, gustos, y comunicarse acerca de su perfil personal, costumbres y vida diaria.				
Tema	Objetivo	Estrategia Enseñanza-aprendizaje	Actividad	Recursos y propuestas
Campos Semánticos	Reconocer y comprender vocablos de forma oral y escrita, para lograr una pronunciación correcta de las palabras o frases; empleando las tecnologías de la información y comunicación como medio de aprendizaje.	Modelo PPP Presentación Práctica Producción  Discovery Activities (Aprendizaje por descubrimiento)	Clasifica en campos semánticos los temas.	<b>Brainstormer</b> (App para lluvia de ideas)
Saludos y Despedidas			Presenta las nuevas frases en un contexto de grupo de acuerdo al lugar y tiempo en el que se encuentren.	Con ayuda de grabaciones para la correcta pronunciación, resuelve actividades para construir su conocimiento.
Objetos en el salón de clase			A través de un link, el estudiante reforzará el	Consulta de páginas web.

			conocimiento acerca de los objetos en el salón de clases. Selecciona y Adapta información por medio de una vivencia en la cual presentan información personal, mencionan las profesiones que los miembros de su familia ejercen e incluyéndose ellos mismos.	
Información Personal				Usar <b>Who am I?</b> (app interactiva)
Profesiones				
Familia y amigos				

Cuadro ejemplo sobre el uso de Aplicaciones Interactivas para primera ocasión

### 3.3.2 Etapas que marcan la aplicación de las distintas estrategias del diseño instruccional “ejemplo”.

De acuerdo al diseño instruccional que se elaboró para ese momento, se puede mencionar lo siguiente:

Se inicia con la presentación del encuadre sobre las actividades que tenían que realizar los estudiantes, dando inicio a la búsqueda de las aplicaciones educativas antes mencionadas (Brainstormer, Who am I)

Se abordó el tema principal: Campos semánticos, con la finalidad de reconocer y comprender vocablos de forma oral y escrita clasificando los mismos con ayuda de la Aplicación “Brainstormer” (lluvia de ideas).

El primer tema se refirió a saludos y despedidas, en éste se presentaron las nuevas frases en un contexto de grupo de acuerdo al lugar y tiempo en el que se encuentren.

Con ayuda de grabaciones para la correcta pronunciación, se resolvieron actividades para construir conocimiento.

El segundo tema: “Objetos en el salón de clase”, a través de un link, los estudiantes reforzaron el conocimiento acerca de los objetos en el salón de clase.

Los siguientes tres temas referentes a información personal, profesiones, familia y amigos son actividades que se relacionaron con la estrategias de “**Aprendizaje por Descubrimiento**”, en los cuales se seleccionó y se adaptó información por medio de una vivencia en la cual presenta información personal, mencionaron las profesiones que los miembros de su familia ejercen e incluyéndose ellos mismos, con apoyo de una App Interactiva.

### 3.3.2.1 Grupo de 2do grado, resultados y comentarios

En primer lugar, se muestran los resultados del grupo de segundo grado y se comenta sobre los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario:

#### 1.- Utilizo las aplicaciones interactivas en general.

	5	4	3	2	1
Mujeres	1	5	<b>14</b>	0	1
Hombres	0	1	<b>3</b>	0	1

#### 2.- He utilizado algunas aplicaciones interactivas para el estudio del idioma Inglés.

	5	4	3	2	1
Mujeres	1	3	<b>13</b>	4	1
Hombres	0	1	3	1	0

**3.- Las aplicaciones interactivas me ayudan a comprender mejor y practicar el idioma Inglés.**

	5	4	3	2	1
Mujeres	2	7	<b>9</b>	3	0
Hombres	<b>3</b>	1	1	0	0

**4.- Utilizo Duolingo.**

	5	4	3	2	1
Mujeres	3	5	<b>8</b>	3	2
Hombres	1	1	<b>2</b>	0	1

**5.- Utilizo Bussu**

	5	4	3	2	1
Mujeres	1	1	0	0	<b>19</b>
Hombres	0	0	0	0	<b>5</b>

**6.- Utilizo Babel.**

	5	4	3	2	1
Mujeres	1	0	2	0	<b>18</b>
Hombres	0	0	0	0	<b>5</b>

**7.- Utilizo Voxy**

	5	4	3	2	1
Mujeres	1	0	0	1	<b>19</b>
Hombres	0	0	0	0	<b>5</b>

**8.- Utilizo British Council.**

	5	4	3	2	1
Mujeres	1	1	0	1	<b>18</b>
Hombres	0	0	0	0	<b>5</b>

**9.- Utilizo Wlingua**

	5	4	3	2	1
--	---	---	---	---	---

Mujeres	1	0	0	2	<b>8</b>
Hombres	0	0	0	0	<b>5</b>

#### 10.- Utilizo Belingo

	5	4	3	2	1
Mujeres	1	0	2	2	<b>16</b>
Hombres	0	0	0	0	<b>5</b>

#### 11.- Utilizo Memrise

	5	4	3	2	1
Mujeres	1	0	0	1	<b>19</b>
Hombres	0	0	0	0	<b>5</b>

#### 12.- Califico la Utilización de las Aplicaciones Interactivas como una de las mejores maneras de reforzar y aprender Inglés.

	5	4	3	2	1
Mujeres	<b>5</b>	4	4	<b>7</b>	1
Hombres	<b>2</b>	<b>2</b>	0	1	0

Se puede observar que los estudiantes describen utilizar a veces las aplicaciones interactivas en general, de igual manera describen su utilización para el estudio del idioma inglés.

Las mujeres de este grupo consideran en su mayoría en que A veces las Apps les ayudan a comprender mejor y practicar el idioma inglés, mientras que la mayoría de los hombres de este grupo consideran que lo anterior sucede Siempre.

Por otro lado se describe la frecuencia de uso de las Aplicaciones especificadas en el cuestionario:

App	Descripción de uso
Duolingo	Mujeres y Hombres coinciden en: "A veces" en el uso de esta APP
Bussu	Mujeres y Hombres coinciden en: "Nunca" en el uso de esta APP
Babbel	Mujeres y Hombres coinciden en: "Nunca" en el uso de esta APP

Voxy	Mujeres y Hombres coinciden en: "Nunca" en el uso de esta APP
British Council	Mujeres y Hombres coinciden en: "Nunca" en el uso de esta APP
Wlingua	Mujeres y Hombres coinciden en: "Nunca" en el uso de esta APP
Belinngo	Mujeres y Hombres coinciden en: "Nunca" en el uso de esta APP
Memrise	Mujeres y Hombres coinciden en: "Nunca" en el uso de esta APP

Los resultados anteriores en el Grupo de Segundo Grado dejan claro que aunque los estudiantes tanto mujeres como hombres utilizan "A veces", algunas de las Aplicaciones Interactivas, es casi nulo el uso de las Apps mencionadas; probablemente porque no las conocen.

Sin embargo habrá que tomar en cuenta que las estudiantes coinciden en que "Casi nunca" la utilización de las Apps como una de las mejores maneras de reforzar y aprender el inglés, mientras que los hombres consideran que "Siempre" y "Casi siempre".

Por otro lado, se muestran los resultados del grupo de cuarto grado y se comenta sobre los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario:

#### 1.- Utilizo las aplicaciones interactivas en general.

	5	4	3	2	1
Mujeres	<b>8</b>	<b>9</b>	4	0	0
Hombres	1	<b>4</b>	<b>5</b>	0	0

#### 2.- He utilizado algunas aplicaciones interactivas para el estudio del idioma Inglés.

	5	4	3	2	1
Mujeres	4	<b>13</b>	5	0	0
Hombres	<b>5</b>	1	4	0	0

#### 3.- Las aplicaciones interactivas me ayudan a comprender mejor y practicar el idioma Inglés.

	5	4	3	2	1
Mujeres	3	<b>8</b>	2	0	0
Hombres	3	<b>7</b>	0	0	0

#### 4.- Utilizo Duolingo.

	5	4	3	2	1
Mujeres	<b>8</b>	3	4	5	2
Hombres	<b>4</b>	3	3	0	0

#### 5.- Utilizo Bussu

	5	4	3	2	1
Mujeres	<b>6</b>	2	5	<b>6</b>	3
Hombres	<b>3</b>	2	<b>3</b>	2	1

#### 6.- Utilizo Babel.

	5	4	3	2	1
Mujeres	6	2	4	<b>8</b>	2
Hombres	2	2	<b>3</b>	0	2

#### 7.- Utilizo Voxy

	5	4	3	2	1
Mujeres	6	2	4	<b>8</b>	2
Hombres	<b>3</b>	2	<b>3</b>	0	2

#### 8.- Utilizo British Council.

	5	4	3	2	1
Mujeres	1	1	0	1	<b>18</b>
Hombres	0	0	0	0	<b>5</b>

#### 9.- Utilizo Wlingua

	5	4	3	2	1
Mujeres	2	6	4	<b>7</b>	3
Hombres	2	<b>4</b>	1	1	2

#### 10.- Utilizo Belingo

	5	4	3	2	1
Mujeres	3	6	3	6	4
Hombres	1	4	2	1	2

#### 11.- Utilizo Memrise

	5	4	3	2	1
Mujeres	6	4	6	2	4
Hombres	1	4	1	3	1

#### 12.- Califico la utilización de las Aplicaciones Interactivas como una de las mejores maneras de reforzar y aprender Inglés.

	5	4	3	2	1
Mujeres	8	1	1	0	0
Hombres	15	6	1	0	0

En este grupo se puede observar las mujeres del grupo describen utilizar “Casi siempre” las aplicaciones interactivas en general, pero los hombres las usan en su mayoría “A veces”; las mujeres reportan utilizar las Apps para el aprendizaje del Inglés “Casi siempre”, mientras que los hombres comentan que “Siempre” y otros “Casi Nunca”.

En cuanto a cómo consideran que las Apps les ayudan a comprender mejor el idioma, las mayoría de las mujeres y hombres del grupo consideran que “Casi siempre”.

Por otro lado se describe la frecuencia de uso de las Aplicaciones especificadas en el cuestionario para este grupo de 4to grado:

App	Descripción de uso
Duolingo	Mujeres y Hombres coinciden en: “Siempre” en el uso de esta APP
Bussu	Las Mujeres se reparten casi equitativamente en “Siempre”, “Casi siempre” y “Casi nunca”, mientras que los Hombres coinciden en: “Siempre” y “A veces” en el uso de esta APP
Babbel	La Mayoría de las Mujeres coincidió en “Casi nunca” y Hombres coinciden más en: “A veces” en el uso de esta APP

Voxy	Las Mujeres coinciden en “Casi nunca” y los Hombres están repartidos entre “Siempre” y “A veces” en el uso de esta APP
British Council	Las Mujeres coinciden en “Nunca”, así como los Hombres en el uso de esta APP
Wlingua	Las Mujeres coinciden en “Casi nunca”, así como en “Casi siempre”, mientras que los Hombres coinciden más en “Casi siempre” en el uso de esta APP
Belinngo	Las Mujeres coinciden en “Casi Siempre” y “Casi nunca”, mientras que los Hombres coinciden en: “Casi siempre” en el uso de esta APP
Memrise	Mujeres en “Siempre” y “A veces”, mientras que los Hombres coinciden en: “Casi Siempre” en el uso de esta APP

Sin embargo habrá que tomar en cuenta que tanto mujeres como hombres coinciden en que “Siempre” la utilización de las Apps como una de las mejores maneras de reforzar y aprender el inglés.

Los resultados anteriores en el Grupo de Cuarto Grado dejan clara la diferencia del grupo anterior, hay mayor variación en el uso de las diferentes Apps.

### **3.4 Sugerencias y Estrategias en el Uso de las Aplicaciones Interactivas para el Aprendizaje del idioma Inglés**

Después de haber realizado el diagnóstico de uso de Apps Interactivas para apoyar el aprendizaje del idioma Inglés, se puede encontrar que los estudiantes las conocen de manera general.

Es claro que el uso de Aplicaciones Interactivas detona el mejoramiento de los procesos de Aprendizaje, sin embargo deberá incrementarse como estrategia por parte del profesor. A continuación se muestran las estrategias sugeridas por el profesor y que responderían a algunas de las App Interactivas para el aprendizaje del Idioma Inglés:

<b>Aplicación</b>	<b>A qué estrategias de aprendizaje responde</b>
<b>Busuu:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vivenciar el Idioma</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje en Comunidad</li> <li>• Escucha activa del idioma</li> <li>• . Lectura de comprensión</li> <li>• Escritura del idioma.</li> </ul>
<b>Babel:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de Vocabulario y aplicación a temáticas diferentes.</li> <li>• Audición de la propia pronunciación.</li> </ul>
<b>Voxy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalización del Aprendizaje del idioma.</li> <li>• Alcance de Certificaciones.</li> <li>• Tutoría nativa</li> <li>• Mejorar la fluidez y pronunciación en tiempo récord.</li> <li>• Lectura y análisis de las publicaciones de prensa de los principales diarios ingleses.</li> </ul>
<b>Wlingua</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomento de las habilidades básicas.</li> <li>• Guía básica y clara.</li> </ul>
<b>Duolingo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias lúdicas del aprendizaje del idioma Inglés, funciona por niveles y se pierden “vidas” al no acertar.</li> </ul>
<b>Mindsnacks</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias lúdicas del aprendizaje del idioma Inglés</li> </ul>
<b>Vaughan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñanza con nativos.</li> <li>• Escucha activa las lecciones de la academia.</li> </ul>
<b>Learn English</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje a través de visualización (comprensión lectora, aprendizaje de vocabulario).</li> </ul>
<b>Mosalingua</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basado en el Sistema de Repetición por Espacios y orientada a mejorar el vocabulario de forma útil y especializada.</li> </ul>
<b>Binaurality</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar sobre todo la destreza para entender otro idioma.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se centra en desarrollar la comprensión lectora.</li> </ul>
<b>British Council App</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercitar interactivamente mediante: vídeos, audios y cientos de palabras con las que completar tu vocabulario.</li> </ul>
<b>Memrise</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cursos elaborados por los propios miembros de la comunidad.</li> <li>• Memorizar vocabulario a través de nemotécnica y competencias.</li> </ul>
<b>uSpeak</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias lúdicas del aprendizaje del idioma Inglés.</li> </ul>

Cuadro 8 “Las Apps más utilizadas actualmente para el aprendizaje del idioma Inglés y las Estrategias que implican.

## **CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES, SUGERENCIA E IMPLICACIONES**

En el siguiente apartado se tratan las principales conclusiones a las que se llega después de abordar este estudio de caso, así como las implicaciones y sugerencias que competen al mismo.

### **4.1 Conclusiones**

Se concluye que los estudiantes de la Normal implicados en este trabajo, no conocen y utilizan las Aplicaciones Interactivas para, es mínimo el uso de las mismas.

Las Aplicaciones Interactivas para el apoyo al aprendizaje del Inglés, son variadas y se deben instrumentar en las clases de Inglés, en un planteamiento paulatino de acuerdo a los programas establecidos y cuidando en un principio que se utilicen.

Lo anterior podrá lograr en un plazo mediano que su uso de vuelva un proceso autónomo por parte de los estudiantes.

La conclusión más importante se deriva en que las Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del Inglés determinan las siguientes estrategias de aprendizaje:

- Vivenciar el idioma
- Aprendizaje en Comunidad
- Escucha activa del idioma
- Escritura
- Mnemotecnia en vocabulario
- Estrategias para la comprensión lectora
- Meta-aprendizaje por medio de la creación de cursos por los mismos participantes
- Aprendizaje por visualización
- Aprendizaje Lúdico

## 4.2 Implicaciones Educativas

Las implicaciones de este tipo de estudios en primer lugar aluden a dar la pauta necesaria para reflexionar sobre los factores que influyen en el uso de apps educativas y proponer estrategias que contribuyan a elevar el conocimiento de los profesores en este rubro.

Por otro lado implica que se haga promoción en el aula sobre el uso de las Apps para el aprendizaje del Idioma Inglés, se pueda difundir entre los profesores del idioma de la Institución y de la Normal en general.

Una de las implicaciones más importantes será que se dé uso y se apliquen estrategias áulicas y de aprendizaje autónomo para aprovechar las características potenciales del llamado “*mobile learning*”: Ubicuidad, Flexibilidad, Portabilidad, Inmediatez, potenciador de la Motivación, Accesibilidad, potenciador de la activación del estudiante, facilita la conectividad a internet, dispone de sensores multifunción, Personalización, Alta usabilidad. (Monográfico Politécnico España, 2013)

## 4.3 Sugerencias

Se sugiere que se los resultados ayuden a los futuros profesores a elevar su nivel de aprendizaje por medio de herramientas fáciles de usar y divertidas para la enseñanza de un segundo idioma.

Se sugiere la implementación de estrategias para el aprendizaje colaborativo acerca del uso de apps interactivas educativas.

Se recomienda compartir los resultados de esta caso en colegiados y academias ya que el análisis es viable para proponer e implantar nuevas estrategias de aprendizaje para los futuros profesores de normal primaria.

Y por último será relevante dar seguimiento de estos hallazgos aplicados a un proceso de curso implementando las Aplicaciones Interactivas para el aprendizaje del idioma Inglés, monitoreando las mejoras en los estudiantes.

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS Y ELETRÓNICAS

Arnaiz Urquiza Verónica y col. (2016), “El uso de dispositivos y aplicaciones móviles en el aula de traducción: Perspectiva de los estudiantes, Universidad de Valladolid, España

Brazuelo Grund Francisco y Domingo J. Gallego Gil (2011), “Mobile learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo”. Ed. MAD, SL. Sevilla.

Díaz Barriga, Frida, ( 2005), “Principios de Diseño Instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: Un marco de referencia sociocultural situado”.

Jordano de la Torre y Col., “El aprendizaje de lenguas extranjeras mediante tecnología móvil en el contexto de la educación a distancia y combinada”, RIED, vol. 19, núm. 1, 2016, pp. 25-40 Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia Madrid

Narváez Hernández Luz Helena, (2016), “Bilingüismo en México”

Nuño Mayer, (2017), “La Estrategia nacional de Inglés para que México sea bilingüe en 20 años”, Comunicado núm. 184

Ovalles Pabon, Liana Carolina, (2014) “ Conectivismo, ¿Un nuevo Paradigma en la Educación actual?, Edición 7, Pág. 72-79

Universidad Politécnica de Madrid, (2013) “Guía para la implementación del *Mobile Learning*”,

Romero Ángela, (2012 ) Duolingo, la aplicación más fiable para aprender y certificar un idioma, San Francisco California.

Sánchez Burbano Jennyfer y Col., (2016 ), Uso de aplicaciones móviles para el aprendizaje de una lengua extranjera”, La Salle, Bogotá