

**IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN DUOLINGO COMO INSTRUMENTO
PARA MEJORAR Y FORTALECER EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS
EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SANTO DOMINGO VIDAL DEL MUNICIPIO DE CHIMÁ DEPARTAMENTO DE
CÓRDOBA**

**IGNACIO IZQUIERDO AYALA
LEDA DEL CARMEN MESTRA DIAZ**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
CERETÉ - CÓRDOBA
2015**

**IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN DUOLINGO COMO INSTRUMENTO
PARA MEJORAR Y FORTALECER EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS
EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SANTO DOMINGO VIDAL DEL MUNICIPIO DE CHIMÁ DEPARTAMENTO DE
CÓRDOBA**

**IGNACIO IZQUIERDO AYALA
LEDA DEL CARMEN MESTRA DIAZ**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:
Especialista en Informática y Multimedia en Educación**

**DIRECTOR:
JUAN CARLOS SERNA LÓPEZ**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
CERETÉ - CÓRDOBA
2015**

NOTA DE ACEPTACIÓN

PRESIDENTE DEL JURADO

JURADO

JURADO

DEDICATORIA

*Queremos darle las gracias principalmente a Dios.
Y a todas las personas que hicieron realidad este sueño.*

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecerle a las directivas de la Institución Educativa Santo Domingo Vidal de Chimá.

A los estudiantes que nos colaboraron con las entrevistas y encuestas, así como también a sus padres.

A los docentes de la Institución que aportaron sus opiniones de la estrategia.

A nuestros compañeros de la especialización por su apoyo durante la misma.

A nuestros profesores guías que durante el transcurso del aprendizaje, siempre estuvieron prestos a colaborarnos y a brindarnos su conocimiento.

RESUMEN

Este trabajo se basó en la implementación de la aplicación “Duolingo” con su iniciativa enfocada a las escuelas como un instrumento de mediación para mejorar y fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Santo Domingo Vidal del municipio de Chimá, en Córdoba. Al realizar la investigación se encontró por medio de la observación a los niños, grupos de discusión con otros profesores —de la misma escuela—, y con encuestas a los alumnos, que estos eran apáticos al aprendizaje del inglés, y que su rendimiento académico no era el mejor debido a las condiciones del contexto donde se encontraban. Por esto, se opta por realizar con ellos un trabajo de investigación aplicada que permitiera implementar el uso de una plataforma virtual para evitar la apatía de estos con la materia, y que aumentaran su rendimiento en la misma. Cuando se utilizó Duolingo, en un 100% los estudiantes cambiaron la apatía por atracción, mostraron su interés por seguir aprendiendo al usar la aplicación y el resultado académico mejoró en un 45%. Este proyecto puede ser replicable en cualquier institución educativa obteniéndose buenos resultados debido a la interacción y facilidad de aprendizaje que ofrece esta plataforma apoyándola de estrategias pedagógicas.

Palabras clave: Implementación, aplicación, duolingo, instrumento, mejorar, aprendizaje, inglés, plataformas.

ABSTRACT

This work was based on the implementation of the app "Duolingo" with its initiative focused for schools, as a mediation instrument to improving and strengthening the learning of English in the fourth grade students of School Santo Domingo Vidal from township Chimá, in Córdoba. In conducting the investigation it was found by observing children, group discussions with other teachers —at the same school—, and surveys of students, which these were apathetic to learning English, and academic performance was not the best due to the contextual conditions where they are. Therefore, we choose to perform with them a research applied to allow us to implementing a virtual platform to avoid the apathy of those with the class, and increase their performance in it. When Duolingo was used, the 100% of the student apathy changed, they showing interest for learn more when using the application and academic result improved by 45%. This project can be replicated in any educational institution with good results due to the interaction and learning facility that offers this platform supporting it with teaching strategies.

Key words: Implementation, application, duolingo, instrument, improve, learning, English, through, platform.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	6
ABSTRACT.....	7
TABLA DE CONTENIDO	8
LISTA DE TABLAS	10
LISTA DE ILUSTRACIONES	11
GLOSARIO	12
INTRODUCCIÓN.....	13
1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.3. ANTECEDENTES.....	16
1.3.1. Contexto y caracterización	16
1.3.2. Internacional.....	17
1.3.3. Nacional	18
1.3.4. Local y Regional.....	18
2. JUSTIFICACIÓN	19
3. OBJETIVOS	21
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	21
3.2. OBEJTIVOS ESPECÍFICOS.....	21
4. MARCO REFERENCIAL	22
4.1. MARCO CONTEXTUAL	22
4.2. MARCO LEGAL.....	23
4.3. MARCO TEÓRICO	24
5. DISEÑO METODOLÓGICO	27
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	27
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	28
5.3. INSTRUMENTOS	28
5.4. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	30

5.5. DIAGNÓSTICO.....	32
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	34
6.1. TÍTULO	34
6.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	34
6.3. OBJETIVOS.....	35
6.3.1. Objetivo General	35
6.3.2. Objetivos Específicos	35
6.4. JUSTIFICACIÓN.....	35
6.5. BENEFICIARIOS	36
6.6. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	36
6.7. CRONOGRAMA	37
6.8. PERSONAS RESPONSABLES	38
6.9. CONTENIDOS.....	38
6.10. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	39
7. IMPLEMENTACIÓN	41
8. RESULTADOS, ALCANCES Y LIMITACIONES	50
9. CONCLUSIONES.....	53
10. RECOMENDACIONES	55
BIBLIOGRAFÍA.....	56
ANEXOS.....	58
ANEXO A. INSTRUMENTO 1 - ENCUESTA INICIAL	59
ANEXO B. SEGUIMIENTO DE PRUEBA DE INGLES.....	60
ANEXO C. TEST OF ENGLISH	61
ANEXO D. EVIDENCIAS.....	62

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Estrategias y Actividades	37
Tabla 2. Cronograma de actividades	37
Tabla 3. Desempeño, Valoración, y Competencias del PEI de INESAD	40

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Niños de IE Santo Domingo en la sala de sistemas	17
Ilustración 2. IE Santo Domingo Vidal.....	22
Ilustración 3. Aplicación de la Encuesta 1	29
Ilustración 4. Seguimiento de actividades.....	29
Ilustración 5. Grupos de discusión IE SDV	30
Ilustración 6. Muestra 1 de la Evaluación y resultados pre implementación	32
Ilustración 7. Muestra 2 de la Evaluación y resultados pre implementación	32
Ilustración 8. Vista inicial Duolingo.....	42
Ilustración 9. Ingreso al aula virtual del docente guía	42
Ilustración 10. Página principal del Duolingo	43
Ilustración 11. Vista de lecciones en Duolingo.....	44
Ilustración 12. Contenidos de Duolingo	44
Ilustración 13. Éxito en la respuesta de la pregunta	45
Ilustración 14. Escritura y escucha desde Duolingo.....	45
Ilustración 15. Error respondiendo en Duolingo	46
Ilustración 16. Lección finalizada en Duolingo	47
Ilustración 17. Finalizando unidad en Duolingo	47
Ilustración 18. Monedas de Duolingo.....	48
Ilustración 19. Unidades desbloqueadas en Duolingo	48
Ilustración 20. Vista del perfil de los estudiantes de prueba	49
Ilustración 21. Resultados de los estudiantes en Duolingo	50
Ilustración 22. Seguimiento de pruebas.....	51
Ilustración 23. Explicando a los niños sobre la herramienta	62
Ilustración 24. Estudiantes durante la segunda implementación	63
Ilustración 25. Estudiantes en la última implementación.....	64
Ilustración 26. Estudiantes durante la primera implementación	64
Ilustración 27. Estudiantes dialogando y socializando	65
Ilustración 28. Segunda jornada de implementación	66
Ilustración 29. Apoyo a estudiantes del profesor	67
Ilustración 30. Observación del trabajo de los estudiantes	67

GLOSARIO

APLICACIÓN: Software que cuenta con diversas funciones enfocadas a atacar una problemática. Se les asocia a la web, a dispositivos móviles y escritorios.

COMPETENCIA: Conocimientos, habilidades, y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y practicar en el mundo en el que se desenvuelve.

COMUNICACIÓN: Proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra, alterando el estado de conocimiento de la entidad receptora.

EDUCACIÓN: Proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

E-LEARNING: Hace referencia al aprendizaje que se da virtualmente o de forma electrónica.

ESTRATEGIA: Conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin o misión.

HERRAMIENTA E INSTRUMENTO: Objeto elaborado con el fin de facilitar la realización de una actividad cualquiera sea esta.

IDIOMAS: Sistema de comunicación verbal o gestual propia de una comunidad humana. Cada uno tiene subdivisiones llamadas dialectos.

MOODLE: Plataforma virtual de aprendizaje (*LMS*), que se descarga para ser instalada y bajo esta brindar cursos en empresas y organizaciones académicas.

PÁGINA o SITIO WEB: Lugar de Internet que posee información de temáticas de diversa índole y de empresas.

PLATAFORMA VIRTUAL: Software que tiene como fin brindar herramientas para realizar procesos de enseñanza y aprendizaje por Internet.

PROYECTO: Planificación que consiste en un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas con el fin de realizar un objetivo.

SERVIDOR WEB: Se le conoce así al *hosting* donde se montan los archivos de una página, aplicación web.

TABLETAS o TABLETS: Dispositivos que parecen en función y diseño de un *Smartphone* pero son muchos más grandes. Su tamaño es menor al de un computador de 12 pulgadas.

SMARTPHONE: Hace referencia a un teléfono inteligente.

SOFTWARE: Programas, rutinas y funciones que permiten al computador, chips, o celulares realizar tareas.

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

INTRODUCCIÓN

Los niños, jóvenes y adultos han adoptado la tendencia de usar computadores, dispositivos móviles y electrónicos para hacer sus tareas y actividades diariamente desde casa, escuelas, universidades, y trabajos. Este fenómeno se da gracias al desarrollo de las telecomunicaciones, expansión de las redes, el Internet, la ciencia y en general la tecnología. Estos avances han permitido que los adelantos en materia de conexiones, creación de nanotecnología, dispositivos, *gadgets*, *wearables*, y demás objetos informáticos, sean tema de que hablar todos los días. Tales adelantos, conllevan a que también se hable de mejoras en los diferentes sectores como lo son el económico, salud, educación, minas, industria, transporte, turismo, comercio, seguridad, entre otros.

Enfocándose en uno de estos, si se habla de cómo influyen los adelantos y nuevas tecnologías en la educación, se encuentran infinidad de artículos que expresan todas las ventajas de aplicar las *TIC* a la misma, así como también a los otros sectores. Pocos son los apartados que se encuentra donde mencionan desventajas; en muchos se habla de características y puntos a favor.

En la actualidad, el proceso de enseñanza y aprendizaje ha sido muy influenciado por el uso de estas tecnologías en las instituciones de educación básica, primaria, media, y superior. El aprendizaje ha ido adaptándose a modelos híbridos¹ donde las clases presenciales se complementan con actividades en plataformas digitales gestionadas por los mismos profesores, o con actividades netamente desarrolladas en aulas virtuales². El proceso de aprendizaje cada día es más autónomo, reflejándose cada vez más la figura de un tutor que guía el proceso de sus alumnos, y estos que buscan llegar a obtener el mismo conocimiento que él posee.

En los colegios, el modelo curricular también agrega herramientas y libros que van de la mano con sistemas de *e-Learning* o actividades para realizar actividades complementarias desde celulares, tabletas y computadores. Los nuevos modelos educativos le apuestan a esta tendencia, las entidades que venden los libros para los estudiantes de primaria y

¹ Ferrer, L. (2011). La educación híbrida: derrumbando las paredes de la sala de clases tradicional (Blended Learning). Recuperado de <http://www.edubit.info/2011/08/la-educacion-hibrida-derrumbando-las.html>

² Sánchez, C. (2014). B-learning como estrategia para el desarrollo de competencias. *Revista Iberoamericana de Educación*. 67 (1) pp. 85-100.

bachillerato ya están creando tácticas digitales para complementar los contenidos que ofrecen en sus libros. Los niños al llegar a casa en su mayoría dedican un tiempo relativamente prudente (con relación a años anteriores) para jugar en los celulares de sus padres (o suyos), consumir contenidos, o estar en redes sociales.

El siguiente proyecto muestra cómo se desarrolló la investigación con un grupo de niños de cuarto grado en una escuela de zona rural en un municipio terciario del departamento de Córdoba. Podrá encontrar cómo se descubrió la problemática, cómo se diseñaron propuestas para que se solucionara la misma, como se ejecutaron las diversas estrategias viables, agradables, prácticas y lúdicas para la enseñanza del idioma inglés (problema hallado), cómo estaba la región y el contexto ante este tipo de temáticas investigadas. Esta investigación enseña mediante una metodología aplicada cómo los estudiantes se encuentran inmersos en falencias y cómo se desenvuelven en ellas. Se instruye cómo se realiza el proceso de enseñanza de la lengua extranjera a través de un software que cuenta con una estrategia educativa interactiva para ser desarrollada en instituciones académicas³.

Con esta investigación, se busca facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera para los niños que no cuentan con buenos recursos en su escuela para realizar el estudio de la misma de la manera más adecuada. Además, se busca fortalecer la motivación del estudiante en este proceso —que requiere la interacción con el docente— usando las *TIC*, en una zona de difícil ejecución, ya que los recursos con los que cuenta el colegio no son los más óptimos ni adecuados para un libre y completo desarrollo del aprendizaje de los niños.

³ Duolingo. (2014). Duolingo para escuelas. Recuperado de <https://schools.duolingo.com/>

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Luego de que los autores perciben durante un tiempo diversas situaciones que presentan los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Santo Domingo Vidal — de Chimá, Córdoba— con relación al proceso de aprendizaje del idioma extranjero (inglés), investigan al respecto para determinar las razones por las cuales tienen dificultades con esta materia.

Los resultados de esta indagación en la que realizaron observaciones y preguntas orales con los directivos de la institución, arrojó que el ambiente escolar no es el más adecuado para llevar un completo aprendizaje. La respuesta encontrada fue evidente a lo que divisa en la región; la de pobreza del contexto influye indirectamente en esta problemática. Según el informe presentado en agosto de 2013 por la ANSPE, dice Córdoba tiene un 60,2% de incidencia de pobreza por ingreso —la más baja en los últimos 9 años—, cifra que es superior al promedio colombiano que está según el informe en un 32,7%⁴. Después de realizar diversos diálogos con el personal docente, descubren que la institución no cuenta con una herramienta pedagógica apropiada que le ayude a los estudiantes al afianzamiento de los conocimientos adquiridos en años anteriores, y que les permita superar las debilidades que tienen en las diferentes temáticas referentes al idioma extranjero. Así mismo también, afirman que el colegio ha tenido dificultades con la continuidad en algunos procesos en los docentes del área, ya que hay cambios continuos. Cuando analizaron la situación con directivos y docentes, pasaron al estudiantado, a los que se les aplicó la primera encuesta que señala que el 85% de los niños no muestra una gran disponibilidad personal para adquirir una segunda lengua. Sus debilidades están en la escucha, escritura, lectura y habla, lo que se refleja en un bajo desempeño en estas competencias. Además, exteriorizan apatía por el estudio en general de la asignatura. (Ver resultados de la aplicación del instrumento en la sección de Análisis de información en el capítulo de Diseño Metodológico).

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo la implementación del software Duolingo en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Santo Domingo Vidal de Chimá, Córdoba, los

⁴ ANSPE. (2013). Informe de Pobreza Córdoba, Documento en línea, Bogotá D. C., Publicaciones DIGOIT. Recuperado de <http://www.anspe.gov.co/sites/default/files/imce/07informecordoba.pdf>

alumnos podrán cambiar la apatía por atracción y mejorar su rendimiento académico en el aprendizaje del idioma de la lengua extranjera (inglés)?

1.3. ANTECEDENTES

1.3.1. Contexto y caracterización

El municipio de Chimá, perteneciente a la costa caribe colombiana hace parte del departamento de Córdoba. En los últimos años las administraciones municipales que han pasado por el mismo, no han realizado esfuerzos suficientes para optimizar el sector educativo en cuanto a aumento de cobertura, capacitación de docentes y directivos, dotación de materiales didácticos, mejoramiento de infraestructura física, y demás. El municipio catalogado como pobre está habitado en su mayoría (un 77.44%)⁵ por indígenas, y las ingresos que obtienen provienen de la pesca de la ciénaga grande de Lorica —abarca varios municipios de alrededor de la zona— y a la siembra de patilla cuando es la época de la misma; por lo que los ingresos de los pobladores y la situación económica en general es baja.

La institución cuenta con 805⁶ estudiantes divididos en cuatro sedes. Los estudiantes de la sede principal son de diversas veredas del municipio como “San Antero”, “Las Tierras”, “Tambor”, “Campo Bello”. En general, el alumnado es hijo de campesinos del municipio de estrato uno, por lo que pocos cuentan con recursos como teléfonos inteligentes y computadores. Ante esta situación, ellos aguardan expectantemente las asistencias a la sala de cómputo, pero el panorama que viven es complicado. Los estudiantes poco van a la sala a realizar desarrollo de clases de cualquier materia. Los procesos educativos no se han estructurado de una manera acorde para que vayan de la mano con las *TIC*. Enfáticamente, por el lado de la enseñanza del idioma extranjero, no hay continuidad en procesos pedagógicos por parte del personal docente, ya que al profesorado lo cambian anualmente en básica primaria para este curso, por lo que muchos procesos no se pueden continuar.

⁵ Fuente: DANE 2005.

⁶ Fuente: SINEB: Sistema de Información Nacional de Educación Básica y Media.



Ilustración 1. Niños de IE Santo Domingo en la sala de sistemas

Fuente: Página web del programa Nuevos Telecentros <http://www.telecentroieinesad.blogspot.com/>

1.3.2. Internacional

A nivel internacional se encontraron diversas investigaciones sobre el uso de las *TIC* en el área del inglés. Entre ellas se referencia el trabajo de Edgar Quito para el Diplomado superior en gestión de proyectos e-Learning y educación a distancia, de la ciudad de Quito, Ecuador. En este trabajo, el autor manifestó que buscaba contribuir a crear nuevos ambientes de aprendizajes mediante el uso de *TIC* al área tomando como referentes fuentes bibliográficas. Obtuvo como conclusión que el uso de estas tecnologías en el aula constituye un desafío para la práctica docente y un replanteamiento en la forma de enseñar y aprender. Por lo que las recomienda como recurso didáctico para la enseñanza.

Por otra parte, en el año 2012, en República Dominicana, Froilan Severino, Melvinson Rosario, y Juan De León, investigaron sobre la metodología aplicada por los docentes en la enseñanza – aprendizaje de la lengua extranjera en el primer grado de una institución educativa local. Afirmaron que los profesores en su mayoría no tenían conocimiento de las metodologías por lo que las confundían al igual que las estrategias que se

aplicaban a otras asignaturas que no eran referidas a los idiomas, por lo que no las implementan de forma eficaz.

1.3.3. Nacional

En Colombia, algunas investigaciones han buscado fortalecer las prácticas curriculares del inglés a través del uso de las *TIC*. Una de ellas, fue investigación realizada por el licenciado Willinton Meneces Meneces⁷, del Centro Educativo Rural Puerto Barco en el municipio de Tibú, departamento de Norte de Santander, durante el año 2012. En su trabajo buscó mejorar el aprendizaje de inglés utilizando las *TIC* como apoyo pedagógico. Habló sobre el lenguaje como un componente del individuo, y que a través de él puede comunicarse, usando las *TIC* pudo mejorar y fortalecer la lengua extranjera como su segundo idioma.

Otro proyecto de investigación fue el presentado por Luis Carlos González en Bucaramanga, Santander en el año 2012. En éste trabajo se mostraban estrategias para optimizar el uso de las *TIC* en la práctica docente que mejorara el proceso de aprendizaje. González obtuvo como resultados que los docentes llevaban a los alumnos al aula de informática para que ellos consultaran términos y los transcribieran a sus cuadernos, por lo que no empleaban didácticamente las *TIC* y presentaban dificultades técnicas a la hora de aplicarlas.

1.3.4. Local y Regional

En nivel local, no existen investigaciones referentes a esta área. Se encontró en el departamento por parte de los autores plataformas virtuales ya instaladas bajo el software “*Moodle*” en las diversas universidades del mismo, es decir, aplicaciones webs de campus universitarios con cursos en línea creados que ofrecían recursos complementarios a los mismos cursos que estaban viendo los estudiantes durante sus clases presenciales.

⁷ Meneces, W. (2012). Proyecto de inglés. Recuperado de <http://es.slideshare.net/willingtonM/proyecto-de-ingles-15718503?related=1>

2. JUSTIFICACIÓN

Hoy día, por los cambios que se vienen dando en la educación, la información y el trabajo pedagógico dentro del aula de clases, los educadores están llamados a actualizar constantemente para orientar y guiar a los estudiantes con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, logrando que los colegiales desarrollen aprendizajes duraderos conforme aparecen los adelantos tecnológicos y científicos en la sociedad.

Enfrentar este tipo reto depende en gran medida de las competencias que posee el profesor. Transformar su papel de manera que sin dejar la dirección del proceso pueda propiciar un mayor protagonismo en los estudiantes en su aprendizaje, enseñándolos a aprender autónomamente, estimulando la búsqueda de nuevos conocimientos y la necesidad del interés por instruirse y gustar de nuevos conceptos y temáticas.

En este aspecto, uno de los inconvenientes con los que más se enfrentan los profesores jornada a jornada es la falta de atención durante clases por parte de su alumnado, la motivación, ganas, y entusiasmo por parte de estos para aprender temas, u otros idiomas. En Colombia, el aprendizaje de la lengua extranjera se basa en el idioma inglés, donde se presenta mucha dificultad en todo el territorio nacional. Los niños de la Institución Educativa Santo Domingo Vidal de Chimá, Córdoba, no son la excepción. Las razón principal que sustenta esta afirmación es que carecen de una sala de sistemas con acceso durante un 100% del día al Internet; además de que no se han desarrollado planes de trabajo adecuados dentro de la misma institución educativa que vinculen a los profesores del área de humanidades con los del área de tecnología informática para desarrollar mejores habilidades de comprensión y manejo de las competencias de la segunda lengua y de las herramientas tecnológicas.

Luego de realizar entrevistas verbales con los docentes que impartían las clases del idioma extranjero (inglés) del año 2014 y del 2015, al obtener el rendimiento académico de los estudiantes con los instrumentos; los autores evidenciaron deficiencias en aspectos del uso y práctica del inglés en el *listening, writing, reading* y *speaking*. En el grupo que se tomó de base, se apreció una gran apatía por el estudio en cuanto al conocimiento y manejo de la lengua secundaria, principalmente en lo que tiene que ver con las pronunciaciones de expresiones cotidianas. Además, el informe mostró que presentaron una pobre expresión oral y escrita, factor que les dificulta su buen desempeño en forma general.

En estos alumnos descubren la necesidad de diseñar y efectuar diferentes estrategias para suplir los aprietos que poseen en su proceso de aprendizaje del lenguaje extranjero. Por esta razón, los autores plantean como la mejor alternativa, la implementación de una herramienta informática que ofrezca todas las competencias que los niños deben reforzar, que con sus características, ofrezcan mejores garantías y resultados al desarrollo integral de los estudiantes en su formación académica.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Mejorar y fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Santo Domingo Vidal de Chimá, Córdoba.

3.2. OBEJTIVOS ESPECÍFICOS

- Implementar el uso de la aplicación Duolingo con su programa para escuelas como un instrumento para el aprendizaje de inglés.
- Eliminar la apatía que los estudiantes presentan a la hora de aprender el idioma inglés.
- Aumentar el rendimiento académico de los estudiantes en el aprendizaje del idioma.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO CONTEXTUAL

El municipio de Chimá se encuentra ubicado al norte del país. Fundado en 1777 hacía parte del departamento de Bolívar, pero pasó a conformar el departamento de Córdoba en 1951 cuando éste se creó mediante una ley. Limita con los municipios de Loricá, Momil, San Pelayo, Cotorra, Ciénaga de Oro, San Andrés de Sotavento y Tuchín. Está dividido territorialmente en una (1) cabecera municipal, (7) siete corregimientos y (16) dieciséis veredas⁸. Está bañado por la ciénaga grande del bajo Sinú⁹. En el municipio solo existen cuatro instituciones educativas oficiales y un centro educativo, los cuales poseen un fuero especial por ser instituciones de carácter indígena adscritas al Ministerio de Educación Nacional. De ellas, hace parte la Institución Educativa Santo Domingo Vidal de Chimá.



Ilustración 2. IE Santo Domingo Vidal
Fuente: Facebook oficial de la Institución

La escuela, creada según ordenanza N° 020 del 16 de diciembre del 1969 de la Asamblea Departamental de Córdoba, posee cuatro sedes. Su principal —

⁸ Fuente: Plan de Desarrollo Municipal 2012-2015, y Esquema de Ordenamiento Territorial 2003-2012.

⁹ Anteriormente también se le conocía como Ciénaga Grande de Loricá.

objeto de esta investigación— está situada en la zona urbana de la cabecera municipal, en el barrio 17 de Junio, calle Santo Domingo frente a la plaza principal. El plantel inició sus labores en el año 1971, según la resolución N° 633 del 18 de febrero de 1975. El 19 de febrero de 2003 se autorizó el cambio de nombre de la Institución Educativa Chimá por el de “Institución Educativa Santo Domingo Vidal” de siglas INESAD.

Actualmente, la IE¹⁰ cuenta con una biblioteca, una sala digital y de sistemas (la cual carece de Internet permanente). No tiene un plan desarrollado que vincule el área de humanidades (ni cualquier otra), con el área de tecnología informática para desarrollar mejores habilidades de comprensión y manejo de la segunda lengua (inglés). Los estudiantes del grado cuarto necesitan propuestas metodológicas variables que los ayuden en el crecimiento integral de sus habilidades lingüísticas, por lo cual, los autores sugieren suplir estas necesidades con el mejoramiento del acceso a Internet, la asistencia más concurrencia a la sala digital, para que sea utilizada con mayor frecuencia por parte de los estudiantes con el fin de que puedan desarrollar las competencias fundamentales en su quehacer cotidiano y futuro profesional.

Hoy reconocen la imposibilidad de proporcionar, en un tiempo determinado, todos los conocimientos y habilidades que son necesarios para el adecuado desempeño de cualquier estudiante en un área determinada. Por tanto, manifiestan que los estudiantes requieren realizar un aprendizaje que trascienda los límites del aula con la búsqueda de nuevas formas de ilustración, que permitan el desarrollo de una mayor independencia y de las capacidades creadoras de cada individuo.

4.2. MARCO LEGAL

En el desarrollo de nuestro trabajo, se encuentran varias leyes que lo rigen, como la Ley N° 1651 del 12 de julio de 2013 — Ley del Bilingüismo, que hace modificaciones a varios artículos de la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), por medio de la cual se rigen las normas generales para regular el servicio público de la educación. En sus artículos 21, 22, y 23, la Ley General de Educación dispone que los establecimientos educativos deben ofrecer a sus alumnos el aprendizaje de una lengua extranjera desde su nivel básico, secundaria, y como áreas obligatorias humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros, respectivamente.

¹⁰ IE. Sigla que hace referencia a Institución Educativa.

“Aprender una lengua extranjera es una oportunidad invaluable para el desarrollo social, cultural y cognitivo de los estudiantes” (MEN, 2006, p. 8). El Decreto N° 4807 de 20 de diciembre de 2011 establece las condiciones de aplicación de la gratuidad educativa para los estudiantes de educación preescolar, primaria, secundaria y media de las instituciones educativas estatales y se dictan otras disposiciones para su implementación. Reconociendo la importancia de una lengua extranjera, el MEN¹¹ al inspeccionar los referentes internacionales que definían estándares para el inglés en distintos contextos, implementó el “Marco Europeo de Referencia para Lenguas: Enseñanza, Aprendizaje y Evaluación” (Consejo de Europa, 2001)¹² con el Programa Nacional de Bilingüismo¹³ a partir del año 2005, como estrategia para el mejoramiento de la calidad de la enseñanza del inglés en Colombia y como una estrategia para la promoción de la competitividad de nuestros ciudadanos.

En la Ley 603 de 2000 se establece la implementación y utilización del software legal y el cumplimiento de las normas que protegen la propiedad intelectual y derechos de autor. Esta ley es de suma importancia en la actualidad por el tema de derechos, legalidad del software, uso de licencias en las aplicaciones desarrolladas, registro del código, entre otros.

4.3. MARCO TEÓRICO

Una plataforma *e-Learning*, plataforma educativa, aplicación web o entorno virtual de enseñanza y aprendizaje es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para que se den procesos de enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (*e-Learning*) y/o una enseñanza mixta (*b-Learning*), donde se combina la enseñanza en Internet con experiencias en la clase presencial (PLS Ramboll 2004; Jenkins, Browne y Walker, 2005).

Bill Gates en su libro “Camino al futuro” también comentó sobre el uso del software educativo como un medio de enseñanza en ambos sentidos (docente- alumno), que posee características interactivas que se basan en la manera de presentar la información, para esto pueden usar texto, imágenes, videos, animaciones, sonidos, enlaces, entre otros, con el fin de contribuir con el desarrollo de proceso de enseñanza.

¹¹ Siglas referentes al Ministerio de Educación Nacional

¹² Consejo de Europa. (2001). *Common European Framework for Languages: Learning, Teaching, Assessment*, Estrasburgo, Consejo de Europa.

¹³ Colombia Aprende. (n.d). Programa Nacional del Bilingüismo. Recuperado de <http://www.colombiaprende.edu.co/html/productos/1685/article-158720.html>

Tecnológicamente, estas herramientas son de mucha importancia y gran impacto hoy día, ya que con la masificación de dispositivos móviles, mayor uso de computadores y tabletas digitales en instituciones educativas públicas (gracias a una política de Estado)¹⁴, muchos de estos dispositivos vienen con ellas, lo que le permite a las instituciones acreedoras a estas, que los estudiantes puedan contar con un universo de aplicaciones —otra manera de llamar a los software— que se usen con el fin de reforzar las competencias, realizar un desarrollo de las habilidades de los estudiantes, y ser aprovechadas para afianzar y mejorar los conocimientos. Los educandos tienen la posibilidad de contar con millones de *apps* que son interactivas, que se pueden usar como complemento a las clases —o durante estas—, investigar, descubrir, pensar, opinar, relacionar, compartir, comprender, generar, opinar, entre otras miles de oportunidades.

El software educativo puede ser creado fácilmente por personal preparado para esto. Estudiantes y profesionales de carreras afines a la Ingeniería de Sistemas o Ingeniería de Software, son capaces de crear este tipo de opciones, así como también empresas dedicadas a esta actividad en general. Esto permite que el mercado y las alternativas no se acaben, por el contrario, día a día van a nacer muchas más aplicaciones y recursos para estudiantes de educación básica, media, y en especial para el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Hablando disciplinariamente, para el desarrollo pedagógico el uso de software educativo para aprendizaje *online* o híbridamente en salones de clases, cobra mucha importancia hoy día porque propicia el adelanto de tareas y actividades estructuradas que les proporcionan a los alumnos una mejor labor docente. Cuando se habla de software educativo se hace referencia a los programas educativos o programas didácticos, conocidos también, como programas por ordenador, que están bajo una plataforma que se encarga de su mantenimiento, creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Cada uno de esto puede ser configurado de forma general para abarcar todas las temáticas en las diferentes áreas, o también, pueden ser diseñados para áreas o sectores específicos.

¹⁴ Corporación Colombia Digital. (2014). Colombia: MinTIC realiza subasta electrónica de tabletas para Instituciones Educativas públicas. Recuperado de <http://colombiadigital.net/actualidad/noticias/item/6528-colombia-mintic-realiza-subasta-electronica-de-tabletas-para-instituciones-educativas-publicas.html>

El uso de este tipo de software brinda la posibilidad de contar con una serie de funciones que se aprovechan para orientar al educando en su trabajo autónomo, inducirlo a éste, o para ser usado dentro de las mismas actividades escolares como herramienta de apoyo. Mediante la apropiación de las plataformas virtuales —como también se les conoce—, se puede educar a la persona a consumir el contenido que hay en ella, aprovechando las características interactivas de muchos. Además, logran impulsar la realización de actividades de observación, lectura, redacción, interpretación, comparación, pensamiento crítico, imaginación, creatividad, entre muchas otras en el transcurso del día a día.

Al estudiar los beneficios que tiene la implementación de software educativo en niños de 7 a 9 años en la educación básica primaria, en cuanto al aprendizaje, al desarrollo de la motricidad fina y a estrategias pedagógicas, es posible afirmar que estas herramientas se constituyen en elementos esenciales para la formación y desarrollo pedagógico de estos. En esa medida, el área de humanidades y de lenguas extranjeras (inglés) adquiere un carácter práctico y vivencial que facilita el aprendizaje de los niños y dinamiza el quehacer cotidiano del docente. El accionar de los niños en el área utilizando las herramientas tecnológicas, permite la interdisciplinariedad pedagógica y brinda el acceso a dimensiones didácticas que tanto los estudiantes como los docentes verán reflejadas con un gran interés para ser desarrolladas.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto mezcla los enfoques de investigación cualitativa y cuantitativa, pero está más orientado a la última. El enfoque cuantitativo mide fenómenos y utiliza estadísticas para experimentación, su proceso es secuencial y deductivo, su meta principal es la construcción y demostración de datos que son validados y confiables. Por el lado cualitativo, como afirma Fraenkel y Wallen (1996) citados por (Núñez Lagunes, 2005), algunas de las características de este enfoque están en que el ambiente natural y el contexto en el que se da el problema es la fuente directa y primaria donde el investigador es el instrumento clave de la misma. Otra característica que manifiestan, es que los datos se recogen mayormente de forma verbal que contable.

Este trabajo se organizó siguiendo los pasos cuantitativos, Definición, planteamiento, y formulación del problema; revisión de literatura y construcción del marco referencial, que a su vez fue pivoteando hasta encontrar las hipótesis; aprobando las mismas mediante los diseños de investigación, y finalmente llegando al resultado. En la investigación cuantitativa, la primera realidad es la interna, es decir, la subjetiva, en este caso, la de los autores. En esta realidad los investigadores tenían unas creencias que tuvieron que validar, lo hicieron comparando con la realidad externa (objetiva), en este caso, cómo estaba la institución, y así se encontró el fenómeno. Las realidades coincidieron, aceptando las creencias de los investigadores como válidas, aprobando la teoría.

La recolección de datos fue basada en la medición, la cual se fundamentó en instrumentos estandarizados al inicio de la investigación. El proceso de análisis de estos datos obtenidos, se realizó por métodos estadísticos, iniciando con ideas proyectadas (basadas en las hipótesis de los autores), buscando analizarlas estadísticamente siguiendo un patrón predecible y estructurado para explicar los fenómenos hallados. También usó partes cualitativas, como las metas de la investigación que buscaron describir, comprender, y explicar mediante percepciones de los participantes y fenómenos estudiados, cambiar la naturaleza de la realidad. Además, los investigadores estaban cercano al fenómeno y existió una interdependencia entre ambos.

Teniendo en cuenta que se realizó la investigación conjuntamente entre los autores y los estudiantes de grado 4º de primaria de la IE Santo Domingo Vidal de Chimá, el tipo de investigación usado fue la acción participativa, en la

cual, los investigadores participan activamente dentro de la situación indagada. Esta, busca obtener resultados honestos y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando en la investigación y participación de los propios grupos que se investigan, pasando estos de ser objeto de estudio a sujeto protagonista de la misma, que controla e interactúa a lo largo de ella.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población estudiada fueron los niños de grado cuarto de la Institución Educativa Santo Domingo Vidal, de Chimá, Córdoba. Estos niños estaban en edades comprendidas entre los 7 y 9 años. El universo de la población fue de 805 estudiantes, donde la muestra utilizada fue de un grupo inicial de 28 estudiantes. Posteriormente, en las diferentes actividades de implementación se llevó a cabo con un grupo reducido de 11 estudiantes —por disposición de las distintas actividades que el colegio ejecutaba en el momento, y por dificultades de la misma—.

5.3. INSTRUMENTOS

Los instrumentos de medición usados durante todo el proceso de investigación para llevarla a cabo fueron los siguientes.

5.3.1. Observación

Con el fin de percibir las dificultades que presentaban los alumnos con la lengua extranjera, por un periodo de dos semanas los investigadores observaron desde fuera del aula, los comportamientos que tenían los estudiantes con respecto a las actividades que se desarrollaban en las clases de inglés.

5.3.2. Encuestas

Se realizó inicialmente una encuesta con los estudiantes del grado 4° de forma escrita durante una jornada de clases de inglés, la cual consistía en responder un par de preguntas referentes al área. El objetivo de este instrumento era contrastar la realidad subjetiva con la objetiva, con el fin de validar las hipótesis que tenían los autores, y encontrar las problemáticas del contexto. El formato del instrumento se puede observar en el Anexo A. Además, se realizó una segunda encuesta para medir los logros conseguidos con el software Duolingo, comparar los resultados académicos de los alumnos, hacerles seguimiento, y obtener la mejor estrategia de aprendizaje para ellos, este instrumento se aplicó posteriormente a realizar las actividades con el grupo de estudiantes. El formato de este instrumento se puede ver en el Anexo B.



Ilustración 3. Aplicación de la Encuesta 1
Fuente: Archivo personal



Ilustración 4. Seguimiento de actividades
Fuente: Archivo personal

5.3.3. Grupos de discusión

Junto con los profesores de la institución, los investigadores llevaron a cabo durante varias jornadas en las que habían reuniones del personal docente, diversos grupos de discusión para dar a conocer la problemática, comentar

sobre ella, escuchar las diversas opiniones de sus compañeros, y buscar alternativas acordes a las normas de la institución.



Ilustración 5. Grupos de discusión IE SDV
Fuente: Archivo personal

5.4. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Los niños de la institución investigados durante 8 meses, fueron medidos con tres encuestas en periodos de tiempo distinto. En la primera se les consultó sobre temas específicos del área y como se comportaban ante ciertas situaciones. En la segunda se les realizó un diagnóstico de cómo se encontraban sus conocimientos en el área. Y la tercera era sobre una comparación en la forma en que querían realizar su aprendizaje.

5.4.1. Encuesta Inicial

Luego de procesar las respuestas digitadas por los estudiantes, estos son los resultados de la aplicación del primer instrumento.

1. Marca con una x donde creas conveniente.

A - ¿En clase de inglés ven videos y escuchan grabaciones?

95% No 5% Sí

B - ¿Te gusta escuchar las canciones en inglés?

75% No 25 % Sí

C - ¿Has usado el computador para trabajar en clase de inglés?

100% No 0 % Sí

D - ¿Te gustaría aprender inglés usando el computador?

90% Sí 10% No

2. ¿Qué es lo que más te gusta de la clase de inglés?

50% Escuchar 40% Escribir 5% Pronunciar 5% Leer

3. ¿Cuándo estas en clase de inglés, te gusta escribir o escuchar?

60% Escuchar 40% Escribir

4. ¿Qué es lo que más te gusta hacer cuando usas el computador en el colegio?

90% Escribir lo que dice el profesor 10% Buscar palabras

5.4.2. Test de inglés

Posteriormente, después de cuatro meses, antes de la implementación del software se realizó otra medición de mayor impacto. Esta consistía en realizar el mismo examen que iban a encontrar en el programa, pero de modo escrito, con el fin de medir los conocimientos previos. Este se realizó en un salón de clases días anteriores a la implementación del aplicativo. El formato del instrumento se puede evidenciar en el Anexo C.

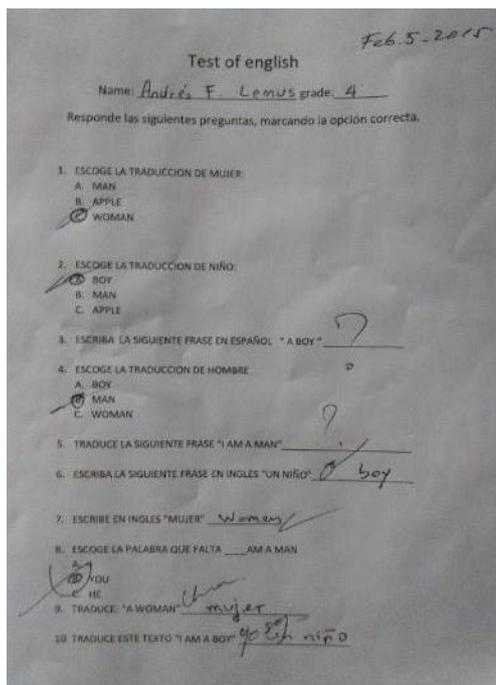


Ilustración 6. Muestra 1 de la Evaluación y resultados pre implementación

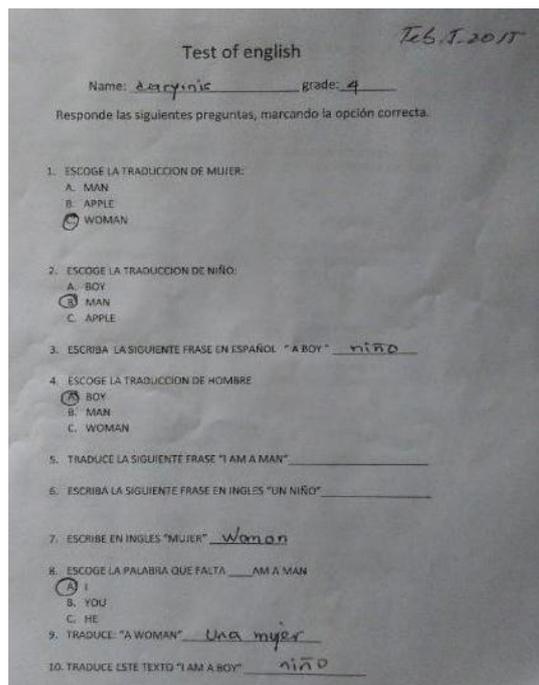


Ilustración 7. Muestra 2 de la Evaluación y resultados pre implementación

Fuente: Archivos personales

Como se ve en las imágenes anteriores, después de haber realizado las evaluaciones, estas fueron calificadas por los autores siguiendo las respuestas del software. Los alumnos obtuvieron un 55% de resultado en su rendimiento realizando la unidad 1 de conceptos básicos, dando a entender que su rendimiento no es el más óptimo.

5.5. DIAGNÓSTICO

A través de la observación a los estudiantes de grado 4° durante el lapso de varias semanas, y la aplicación del examen realizado previo a la implementación, se les detectó debilidades en cuanto al conocimiento de lengua extranjera tanto en los procesos de escritura, como en los de pronunciación, escucha y lectura. Además, descubrieron los autores la falta de interés, conciencia, y valoración por parte de los mismos alumnos para mejorar autónomamente o con ayuda del profesor sus falencias. Los educandos mostraron un bajo desempeño académico (55%, casi un 2.8 si se califica de 0 a 5; o un 6 según las calificaciones de la institución), y evidenciaron la apatía a la hora de aprender competencias de la segunda lengua, base de ello, los resultados de la encuesta inicial, y el test de inglés. A su vez, con la observación a los mismos, detectaron durante el transcurso de algunas acciones en la sala de sistemas, que los niños mostraban temor a usar el computador y algo de miedo para comenzar con las actividades.

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

6.1. TÍTULO

Implementación de la aplicación Duolingo como instrumento para mejorar y fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 4to grado en la Institución Educativa Santo Domingo Vidal del municipio de Chimá, Córdoba.

6.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta se basa dada las problemáticas que los niños presentaban con el aprendizaje de la materia como tal, el bajo desempeño y por las dificultades que exteriorizaban en sus competencias de escucha, lectura, escritura, pronunciación, en enfocar una estrategia interactiva y certera con estos niños que fuera de forma gratuita, ya que todos los estudiantes de este curso contaban con pocos recursos económicos. El principal objetivo de la solución busca que cambien esa apatía por atracción, subir el rendimiento académico, y que los alumnos presenten un mejor desarrollo en el aprendizaje de sus competencias para una mejor formación en un idioma extranjero.

Como estrategia de aprendizaje plantean la utilización de un software interactivo que le genere un interés y motivación extra a cada alumno, mayor al que por lo general un profesor en un aula de clases le imparte. La clase se desarrollará mediante el uso del mismo en grupos de estudiantes, supervisado y apoyado con las explicaciones del profesor para cada una de las actividades a ejecutar en cada jornada de trabajo.

Como alternativa, luego de que analizaran diversos software interactivos, llegan a la conclusión que la aplicación Duolingo como un instrumento pedagógico es la mejor opción para a solucionar esta problemática. Por ende, el tipo de software a usar es una aplicación web interactiva enfocada a la enseñanza de lenguas, creada con años de anticipación, y usada a nivel mundial; en la que se encuentra una gran variedad de unidades, lecciones, actividades, preguntas y demás para cada una de las competencias. Esto permite a los niños y niñas desarrollar habilidades en el reconocimiento y uso de una segunda lengua (inglés), a través de procesos prácticos, didácticos, guiados por el docente, y una bandeja de alternativas que el software brinda. Estos procesos arrojan una completa medición individual y grupal de cada alumno, lo que ofrece la posibilidad de trabajar en el refuerzo de las falencias, y aumentar el rendimiento en cada educando.

Los estudiantes trabajarán las actividades en grupos de dos y otros de forma individual, ya que escasamente la sala de informática no cuenta con un computador para cada estudiante. La estrategia que se usa es que cuando el estudiante logre avanzar en los ejercicios y profundizar le dará espacio a su compañero. Cada actividad tiene un objetivo, por ejemplo, en la actividad 1, el objetivo propuesto en la clase es identificar y relacionar en la vida cotidiana un vocabulario en inglés. Los estudiantes fijaran una meta diaria de estudio que les servirá para mantenerse motivados y en sana competencia de tal manera que facilite un trabajo en equipo y permita completar fácilmente todas las actividades de la misma.

6.3. OBJETIVOS

6.3.1. Objetivo General

- Ofrecer a los niños de grado 4° de la Institución Educativa Santo Domingo Vidal del municipio de Chimá, Córdoba, un instrumento para mejorar y fortalecer el aprendizaje del idioma inglés.

6.3.2. Objetivos Específicos

- Intervenir mediante el uso de las *TIC* una herramienta para impulsar la motivación de los estudiantes por aprender una lengua extranjera (inglés).
- Utilizar Duolingo para escuelas con los estudiantes del grado 4° para realizar el desarrollo de varias unidades.
- Subir los resultados académicos de los alumnos en más de un 40% con el uso de la herramienta.
- Aumentar la atracción de los estudiantes por el aprendizaje de esta materia con el uso de Duolingo.

6.4. JUSTIFICACIÓN

Con los resultados evaluados, hay que proporcionar una solución para mejorar las problemáticas que los educandos exhiben. Los estudiantes no responden 100% en las clases, por lo que se deben buscar estrategias lúdicas, interactivas y prácticas por parte de los profesores que los motiven al aprendizaje de una lengua extranjera (inglés), en competencias como la enseñanza del vocabulario, pronunciación, expresiones escritas, escucha, entre otras. Como la institución es de carácter público, y los niños son de bajos recursos, la herramienta que se vaya a usar debe ser gratis para que los alumnos no tengan inconvenientes para apropiarse de ella.

Ante esta coyuntura, pensando en la mejor alternativa para cada alumno, optan por realizar una búsqueda de libros, materiales audiovisuales, modelos de clases, y herramientas digitales. Esto los lleva a encontrar una alternativa como respuesta a sus inquietudes en un recurso digital, el cual consistía en una aplicación para computadores y celulares que funcionaba con Internet. Descubren cómo la aplicación, llamada “Duolingo” destaca de entre las demás alternativas que encontraban en el colegio, bibliotecas, e Internet. Esta aplicación que es gratis para cualquier persona, ofrece realizar actividades interactivas de *listening*, *writing*, *reading* y *speaking*, lo que la convirtió en la mejor opción para utilizar con los niños. En ella se ofrecen diversas unidades para el aprendizaje no solo del inglés, sino de varias lenguas, con gráficos ejemplos, ejercicios interactivos, de fácil uso, con buena experiencia en el usuario final. Estas razones convencieron a los autores, puesto que son importantes a la hora de mejorar competencias en idiomas extranjeros en niños de 7 y 8 años.

6.5. BENEFICIARIOS

Como prueba piloto y fase inicial, los estudiantes de 4° grado de la misma institución serán los primeros en utilizar este software como una herramienta didáctica de apoyo pedagógico para realizar el aprendizaje de una lengua extranjera (inglés) a través de la mediación de las TIC. De manera mediata y a largo plazo los estudiantes de los diferentes grados de INESAD¹⁵ se beneficiarán como también los de otras instituciones educativas que consideren pertinente los resultados de la propuesta. De manera indirecta se beneficiaran directivos, docentes y padres de familia porque observarán mejores resultados en las pruebas internas de la institución y en las externas como la Saber y por ende mayor satisfacción.

6.6. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Con miras de efectuar un cambio positivo en los niveles académicos de los alumnos del grado 4°, se diseñaron algunas estrategias con el fin de que mejoren los inconvenientes con el aprendizaje de la lengua extranjera (inglés). Estas tácticas generan una serie de actividades previas a la implementación de la solución, y posteriores a la misma, con el fin de que se logre el objetivo principal. Las actividades y estrategias de la propuesta, están descritas en la siguiente tabla.

¹⁵ INESAD. Sigla que hace referencia a la Institución Educativa Santo Domingo Vidal

Estrategia	Actividad
Realizar descubrimiento de la problemática	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar encuesta inicial con estudiantes • Dialogar con profesores y cuerpo docente • Observación de los estudiantes
Búsqueda de la herramienta adecuada	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de diversos trabajos con el fin de encontrar la solución adecuada al problema.
Diseño y estructuración de la investigación y propuesta	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar los pros y contras de la solución a brindar para el uso de los estudiantes en el aula.
Introducción a la solución con los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • Taller de sensibilización del uso de la herramienta en la práctica de clase. • Ejemplo de cómo se usa la plataforma a los estudiantes
Realización de la implementación	<ul style="list-style-type: none"> • Mediciones previas de los niveles académicos de los estudiantes mediante un examen • Exploración del software • Realización de varias competencias y unidades dentro del software
Medición de resultados	<ul style="list-style-type: none"> • Tabulación y muestra de resultados

Tabla 1. Estrategias y Actividades

6.7. CRONOGRAMA

El completo avance de la propuesta requiere de un buen cumplimiento de las diferentes etapas que fueron prediseñadas. Estas son las mostradas en el cuadro anterior

Fecha y duración	Estrategia
4 semanas. Julio de 2014	Realizar descubrimiento de la problemática
2 semanas. Agosto de 2014	Búsqueda de la herramienta adecuada
16 semanas. Agosto/Nov de 2014	Diseño y estructuración de la propuesta
1 semana. Enero de 2015	Introducción a la solución con los estudiantes
3 semanas. Febrero de 2015	Realización de la implementación
1 semana. Febrero de 2015	Medición de resultados

Tabla 2. Cronograma de actividades

6.8. PERSONAS RESPONSABLES

Los mismos investigadores son los responsables de efectuar las diversas estrategias, actividades, aplicar los contenidos, y realizar todo el proceso de análisis de información y resultados.

6.9. CONTENIDOS

La puesta en marcha de la plataforma con los estudiantes requiere de contenidos a desarrollar. Por eso el contenido ofrecido en la propuesta es la guía de aprendizaje que ofrece la misma plataforma. Esta se enseñará con los estudiantes durante las jornadas de clases. El contenido presentado para esta propuesta, es el trabajo de 5 lecciones básicas de Duolingo como lo son.

Unidad Básica 1 - Introducing.

Lección 1:

Irregular plural nouns

Man, woman, I, am, a, boy, girl.

Lección 2:

Personal pronouns

He, is, she, an, Apple, and, eat.

Lección 3:

Food and drinks

Eats, the, bread, drink, drinks, water.

Unidad Básica 2 - Review.

Lección 1:

Plural Nouns and Irregular nouns.

Boys, girls, we, read, newspaper, men, women.

Lección 2:

Vocabulary.

You, are, milk, sandwich, rice, they, child.

Lección 3:

Auxiliary have.

Read, book, menu, it, children, have, has.

6.10. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Cuando los estudiantes consumen los contenidos, cada actividad con la que se encuentran tiene un objetivo a cumplir. Por ejemplo, en la primera unidad, en la lección 1, el objetivo propuesto para dicha clase es: “Identificar y relacionar en la vida cotidiana un vocabulario en inglés”. Cada estudiante debe fijar una meta diaria de estudio que le servirá para mantenerse motivado y en sana competencia con sus compañeros, de tal manera que facilite un trabajo en equipo y una satisfacción general de cumplir los logros del grupo. Se busca que cada estudiante venza el miedo de usar las *TIC* para aprender, y el desinterés para aprender a utilizar una nueva herramienta, ya que los estudiantes son de una zona de difícil acceso.

El progreso de cada actividad se nota cuando el estudiante escoge una ruta, en la que debe iniciar por la “Unidad Básico 1”. Este seguimiento se hace necesario para observar el avance y la motivación que tiene cada estudiante en el momento de utilizar el software como ayuda didáctica en el aprendizaje del idioma extranjero (inglés). Los estudiantes en el desarrollo de los ejercicios presentarán algunas dificultades y de igual forma el programa (Duolingo) tiene ejercicios en la misma lección para profundizar cada vocabulario aprendido y en los que haya obtenido deficiencias.

Luego de seguir las rutas por parte de los estudiantes para realizar el contenido, serán evaluados gracias a los siguientes aspectos:

1. Compromiso y responsabilidad por las actividades asignadas.
2. Asistencia a clases.
3. Avances en la realización de ejercicios y pronunciación.
4. Participación e interés en las clases.
5. Esfuerzo personal.

Los alumnos verán reflejado estos aspectos en los desempeños, valoraciones, y competencias que lograrán basándose en el planteamiento del PEI (Proyecto Educativo Institucional) del colegio, como se muestra en la siguiente tabla.

Desempeño	Bajo	Básico	Alto	Superior
Valoración	1 – 6.99	7 – 7.99	8 – 8.99	9 - 10
Competencia	Se le dificulta identificar los sustantivos en inglés	Identifica y relaciona algunos sustantivos aplicándolos a su vida cotidiana	Identifica y relaciona sustantivos aplicándolos a su vida cotidiana	Identifica y relaciona correctamente los sustantivos aplicándolos a su vida cotidiana

Tabla 3. Desempeño, Valoración, y Competencias del PEI de INESAD

Estas evaluaciones, pretenden determinar hasta qué punto se logran los objetivos propuestos los estudiantes.

7. IMPLEMENTACIÓN

Para desarrollar un trabajo didáctico utilizando herramientas *TIC* con los estudiantes de la Institución Educativa Santo Domingo Vidal, se requirió pasar por una etapa de diseño y desarrollo en la que se creó la mejor solución para resolver los inconvenientes que presentaban los estudiantes, y así implementarla con ellos. De los estudios previos y descubrimiento de la problemática, los autores hallaron que presentaban problemas con la escritura, lectura, escucha, y habla. Ante esto, se buscaba que con la utilización del software durante las jornadas de clases, se pudiera mejorar la dificultad y apatía de los estudiantes con la lengua extranjera.

Lo primero que hicieron fue encontrar la problemática, posteriormente diseñaron un planteamiento para estudiar el problema revisando antecedentes y proyectos relacionados, con esto elaboraron una estrategia para solucionar las dificultades atinadas. De ella, se derivó un estudio para encontrar la mejor alternativa con el fin de que los estudiantes mejoraran sus inconvenientes, aumentaran su nivel, y combatieran las cuatro competencias básicas del área. Al descubrir una herramienta que se ajustara a las necesidades de los estudiantes, deciden utilizarla con ellos. Para esto, primero realizaron pruebas internas, y posteriormente hicieron las actividades con estudiantes.

Los pasos que se llevaron a cabo con los alumnos para que desarrollaran varias clases utilizando el software fueron los siguientes.

- Realización de la clase desde la sala de sistemas
- Introducción a la actividad que se iba a desarrollar
- Evaluación previa de conocimientos
- Registro a la plataforma Duolingo
- Ingreso a la plataforma
- Explicación general de funcionamiento
- Indicación de las unidades a desarrollar
- Inicio de actividades

Los estudiantes que realizaron esta prueba piloto fue un grupo de 11, cada uno con un equipo para trabajar, otros lo realizaron en grupos de trabajo, debido a que varios presentaron inconvenientes con sus equipos impidiéndoles realizar la actividad, por lo tanto realizaron esto con apoyo de compañeros. Durante el lapso de la mañana, algunos arrojaron inconvenientes para acceder a la plataforma, pero con el transcurso del tiempo pudieron superarlos y finalmente lograron ingresar. Para ver cómo realizaron las actividades los estudiantes, pueden leer el Anexo D.

Esto lo hicieron ingresando a su navegador web, yendo al apartado donde se coloca la dirección web, y colocando www.bit.ly/4toidpl en el espacio, y después de allí, el sitio hizo redirección a la plataforma.

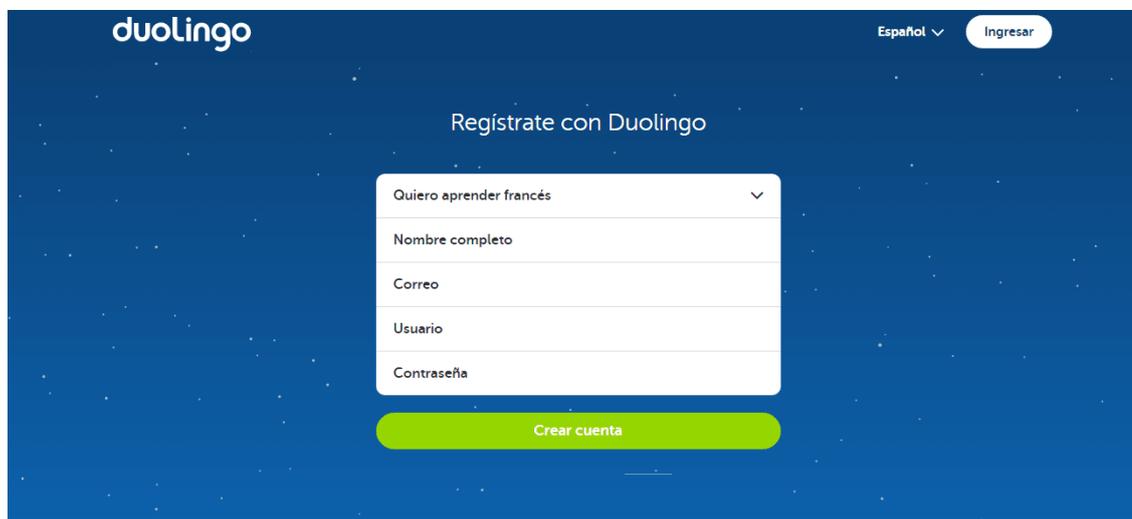


Ilustración 8. Vista inicial Duolingo
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Luego de esto, seleccionaban la opción de aprender inglés, llenaban todos los datos personales y creaban su cuenta en el botón verde; o en su defecto se daban de alta desde el botón “Ingresar” ubicado en la parte superior derecha. Al finalizar estos pasos, se redireccionaban a otra ventana en la que recibían este mensaje.

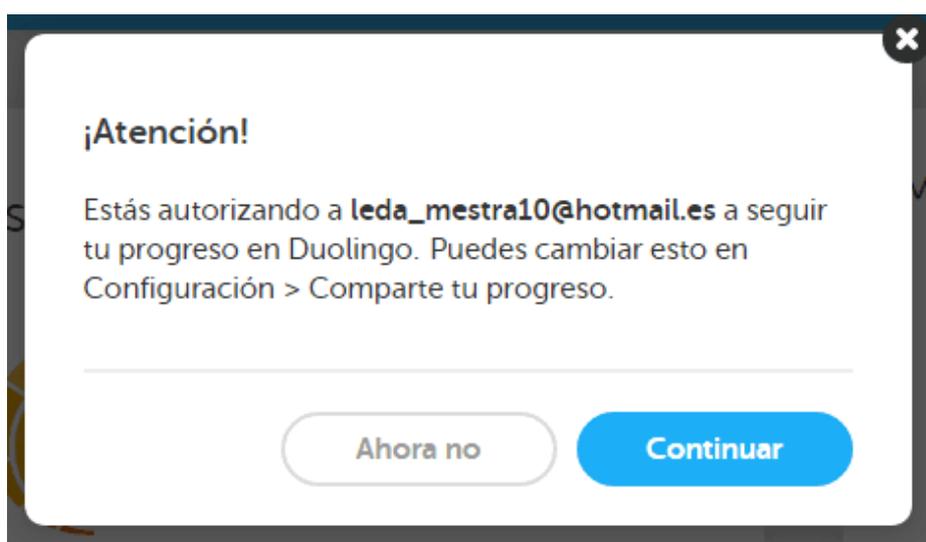


Ilustración 9. Ingreso al aula virtual del docente guía
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Posteriormente al aceptar dando click en “Continuar” podían empezar a ejecutar sus actividades. Estas, todas salen en gris debido a que no se han realizado ninguna de ellas, de la siguiente forma.

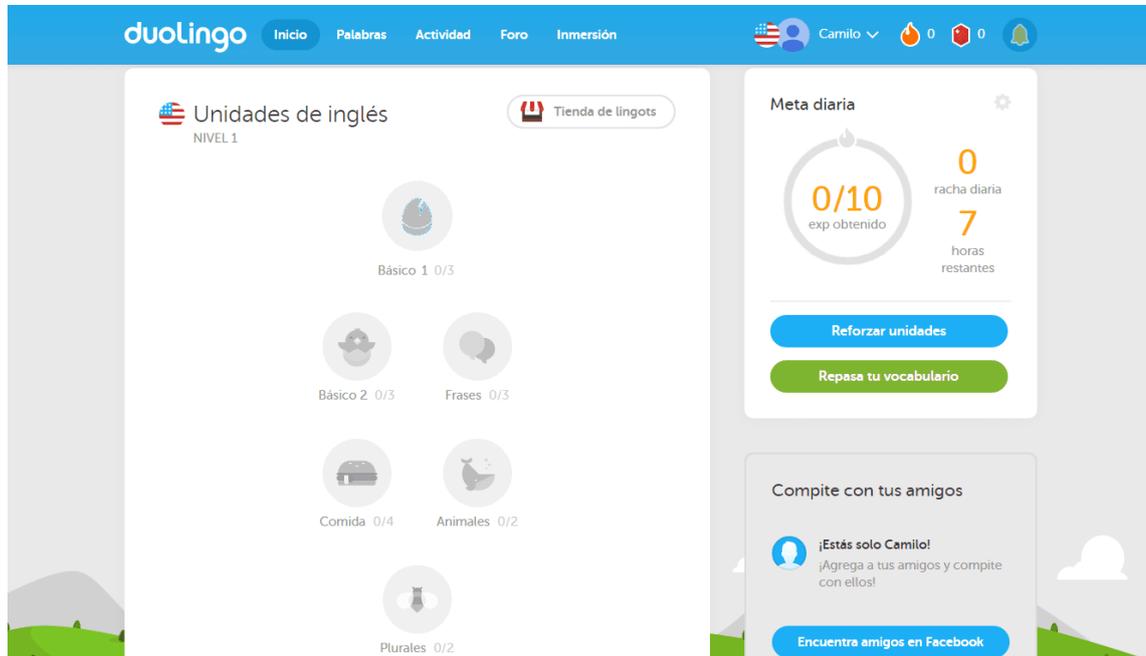


Ilustración 10. Página principal del Duolingo
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Ahora lo que falta por hacer es iniciar a realizar cada uno de los niveles y cursos. Para ello, en nuestro caso ingresar a Básico 1 0/3, y se le da click sobre el ícono. Al hacerlo enviará a la siguiente imagen.

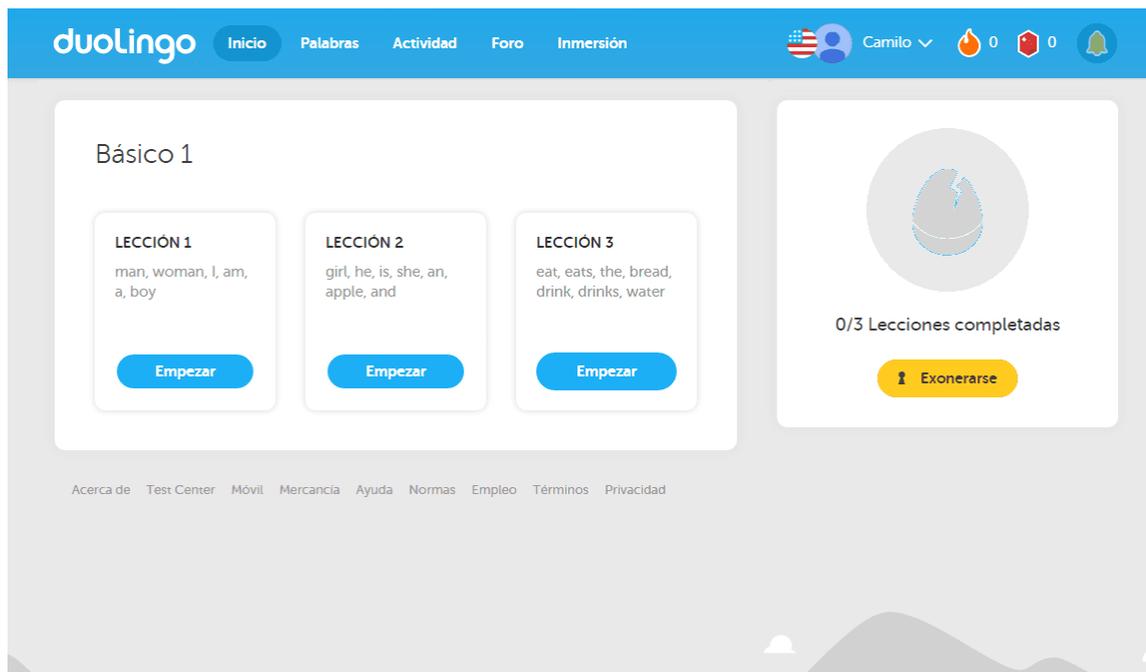


Ilustración 11. Vista de lecciones en Duolingo
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Al ingresar a una lección, iniciarán los contenidos relacionados y las preguntas.

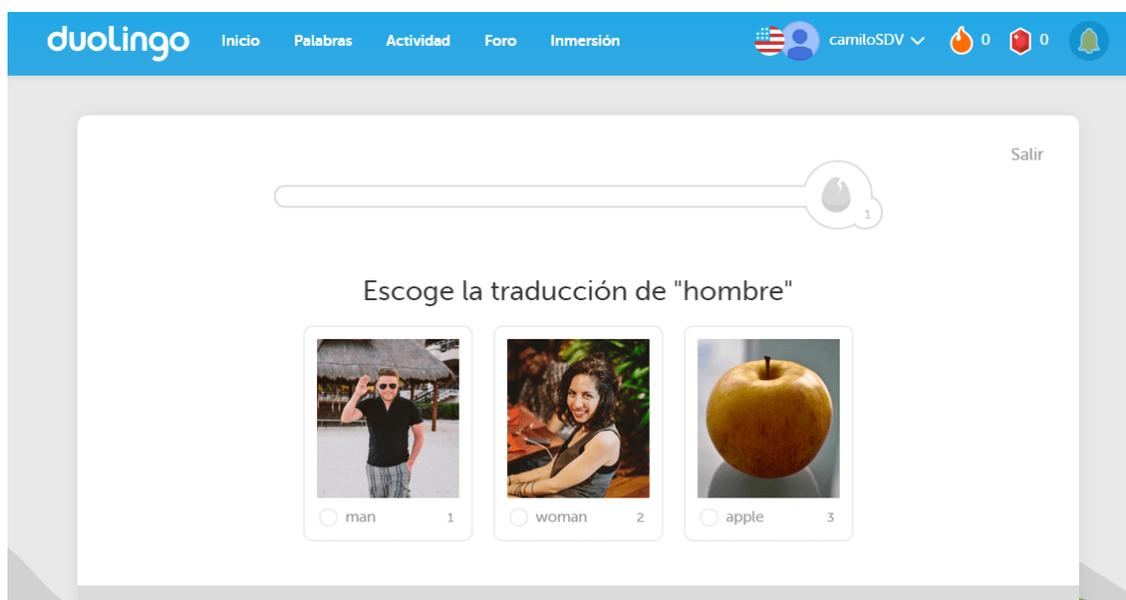


Ilustración 12. Contenidos de Duolingo
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Cuando el estudiante aprueba la pregunta, el sistema envía una notificación de éxito y sube el contador de la parte superior.

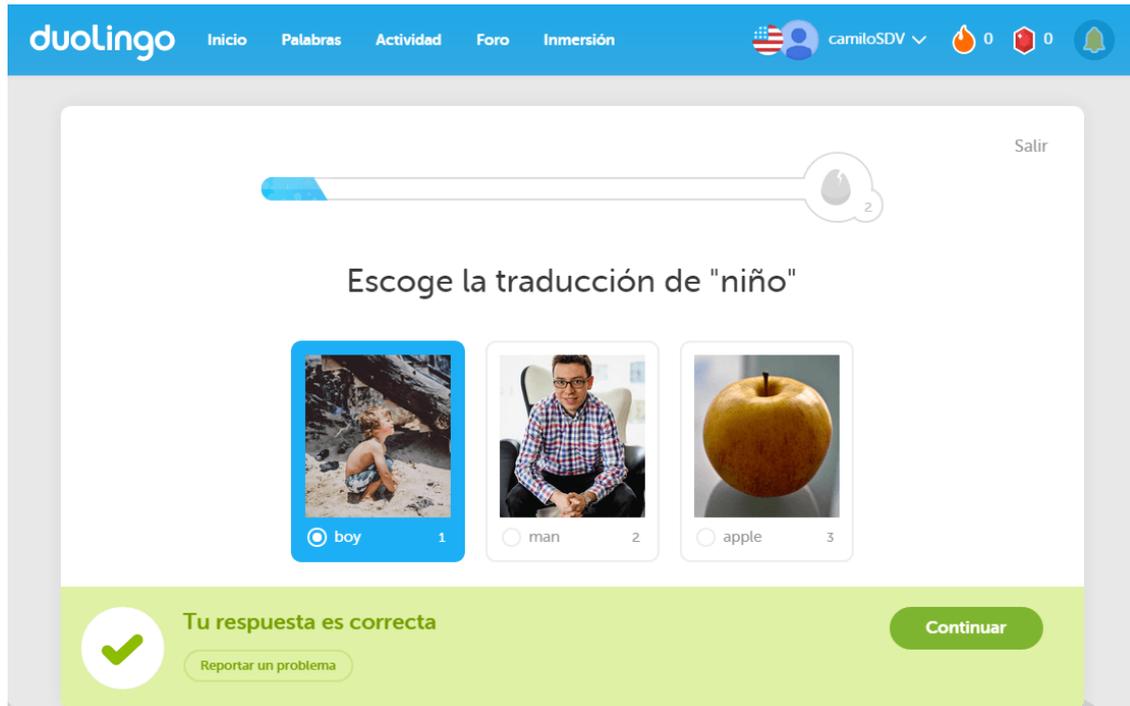


Ilustración 13. Éxito en la respuesta de la pregunta Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Otra de las ventajas de la plataforma es que permite realizar escritura y escucha a la vez, haciendo recomendaciones de las palabras evaluadas.

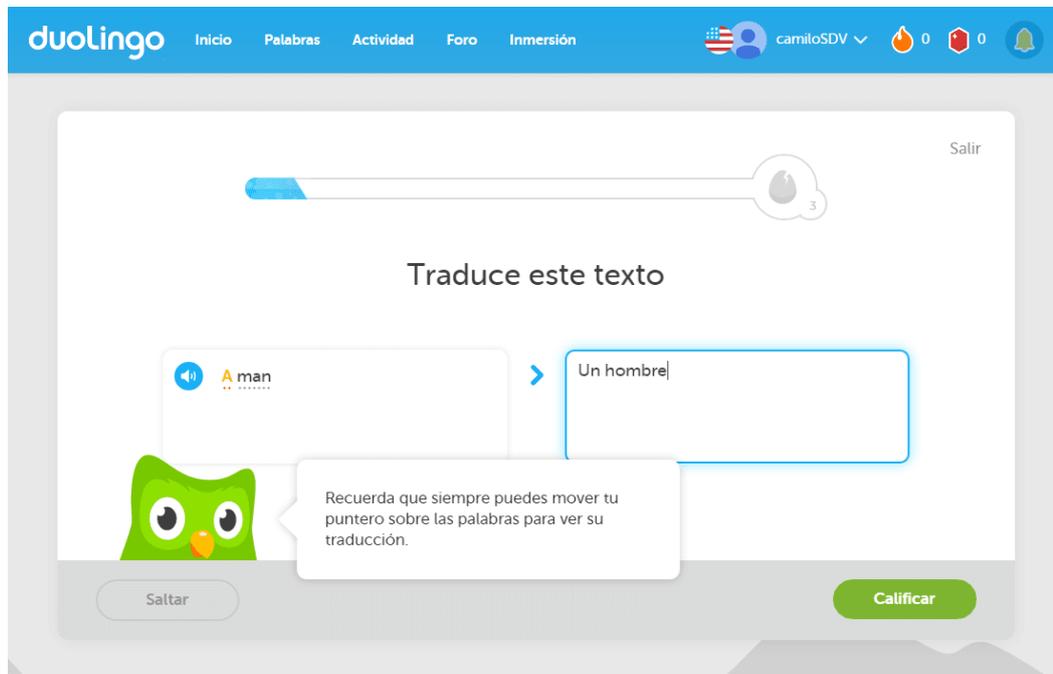


Ilustración 14. Escritura y escucha desde Duolingo Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Cuando hay equivocación, la misma plataforma envía un mensaje de error, ofrece la opción de corrección y descuento en la barra. Esto permite que el estudiante sienta que está jugando.

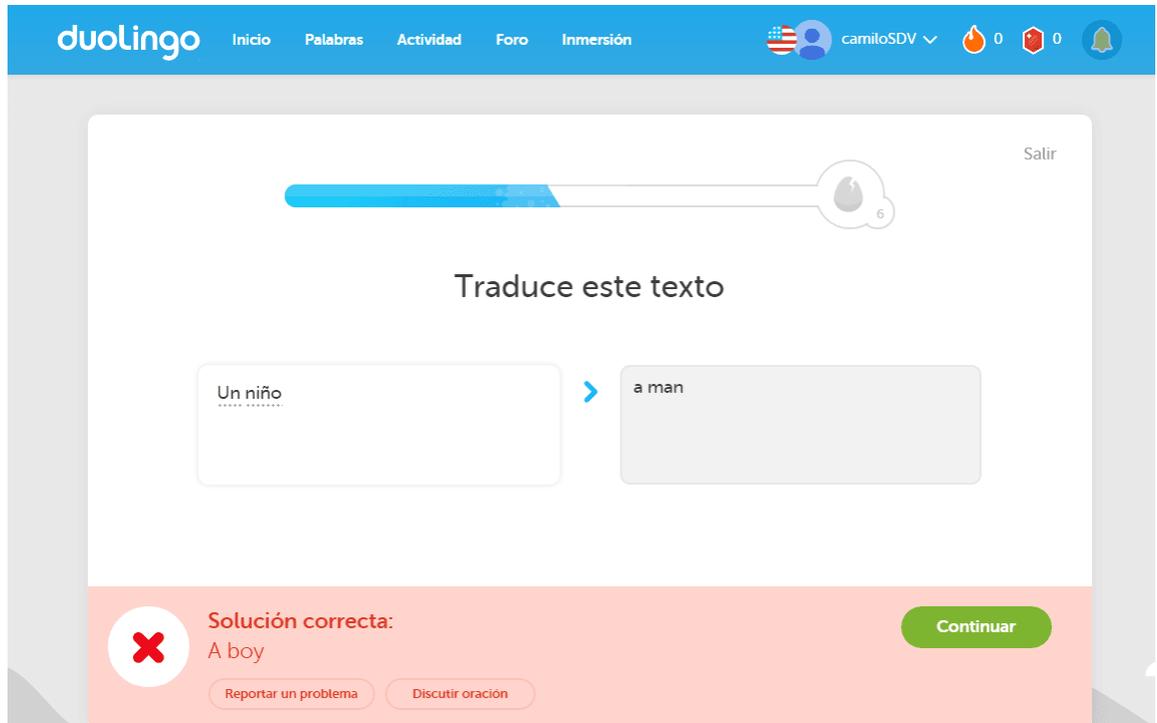


Ilustración 15. Error respondiendo en Duolingo
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

La plataforma está diseñada para reforzar el entendimiento de una palabra, evaluándola de forma escrita en inglés y español, y asociándola con imágenes y audios. Al finalizar, la lección sale una imagen en la que se le dan puntos por participar a cada alumno, además muestra una gráfica con los puntos recolectados y el nivel durante la última semana.

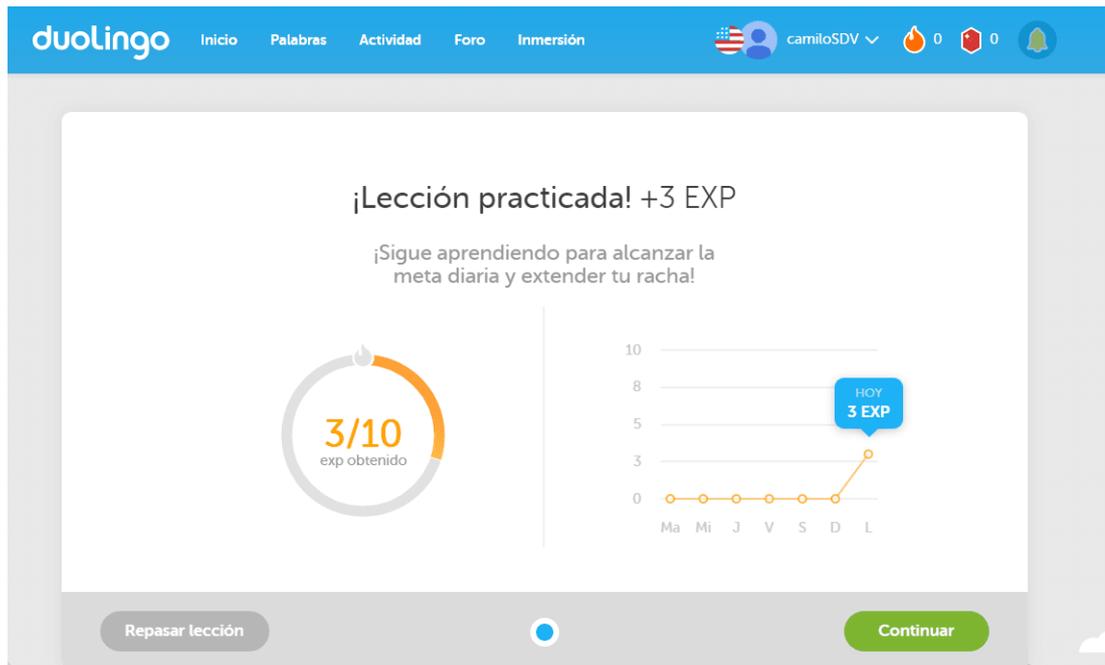


Ilustración 16. Lección finalizada en Duolingo
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Al finalizar las 3 lecciones saldrá un mensaje diciendo que completó el nivel.



Ilustración 17. Finalizando unidad en Duolingo
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Además, el software maneja una especie de moneda virtual que los estudiantes pueden usar para otras cosas, lo que permite que consigan motivación para

estar practicando inglés, y completar todas las unidades para recolectar estas monedas.

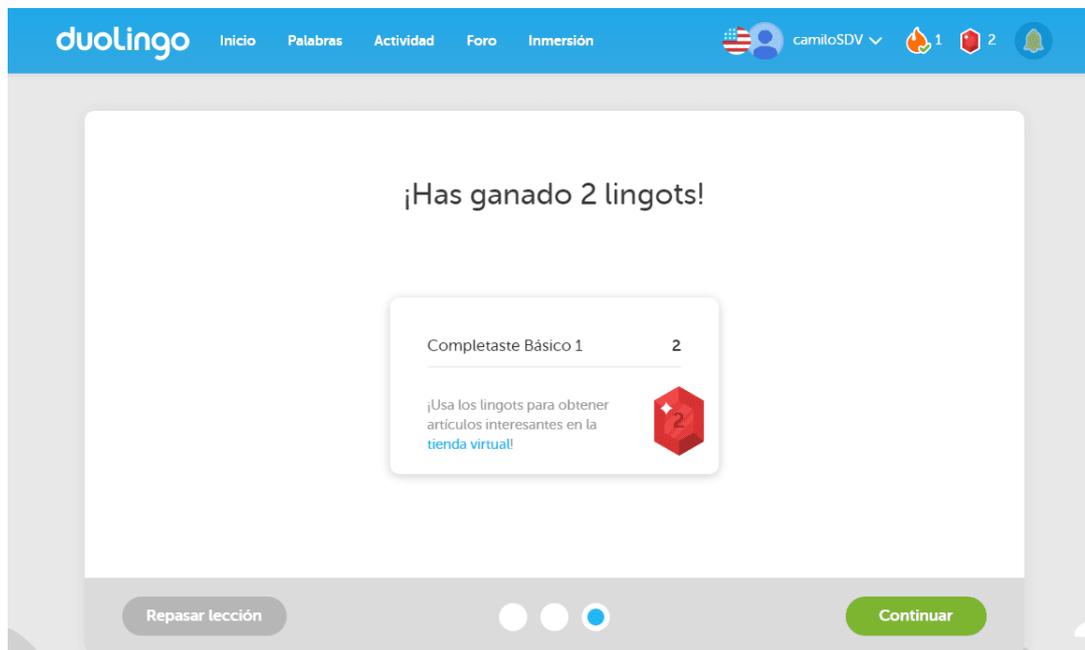


Ilustración 18. Monedas de Duolingo
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Con esto, al tener una unidad completada, se desbloquean las de la siguiente hilera, permitiendo ir tomando cada vez más e ir aprendiendo nuevos términos.

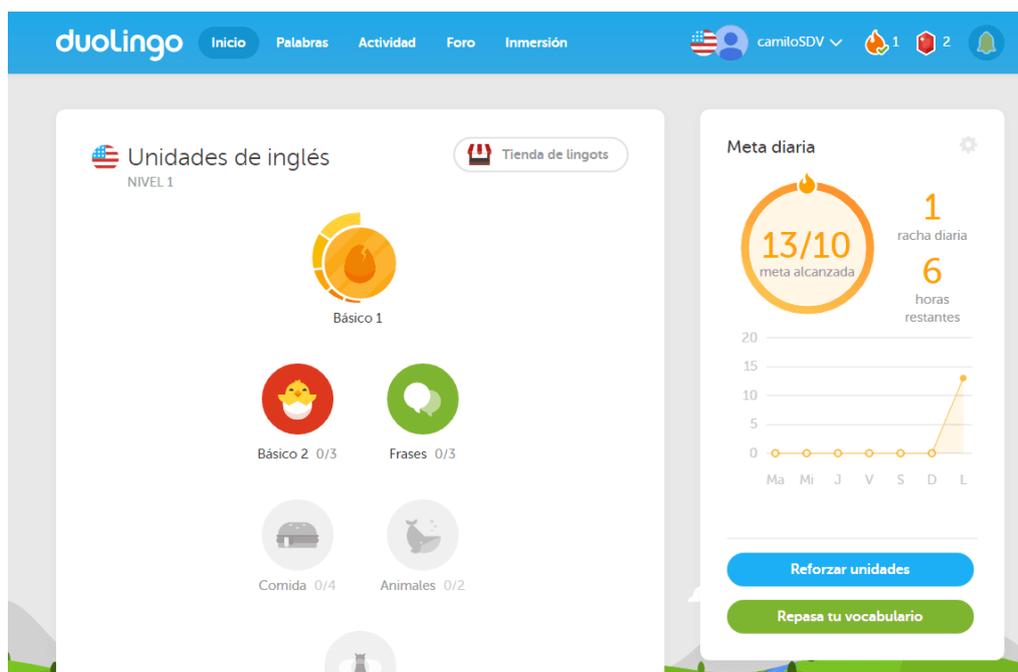


Ilustración 19. Unidades desbloqueadas en Duolingo
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

En la parte superior se ve cómo la racha diaria de cada alumno va subiendo (o disminuyendo si no utiliza el software), y cómo los lingotes (monedas de Duolingo) también aumenta, estas pueden ser canjeadas en la misma tienda de Duolingo por unidades extras. Así durante dos sesiones con los alumnos se evaluaron las unidades de básico 1 y básico dos, arrojando en su perfil un resultado como el siguiente.

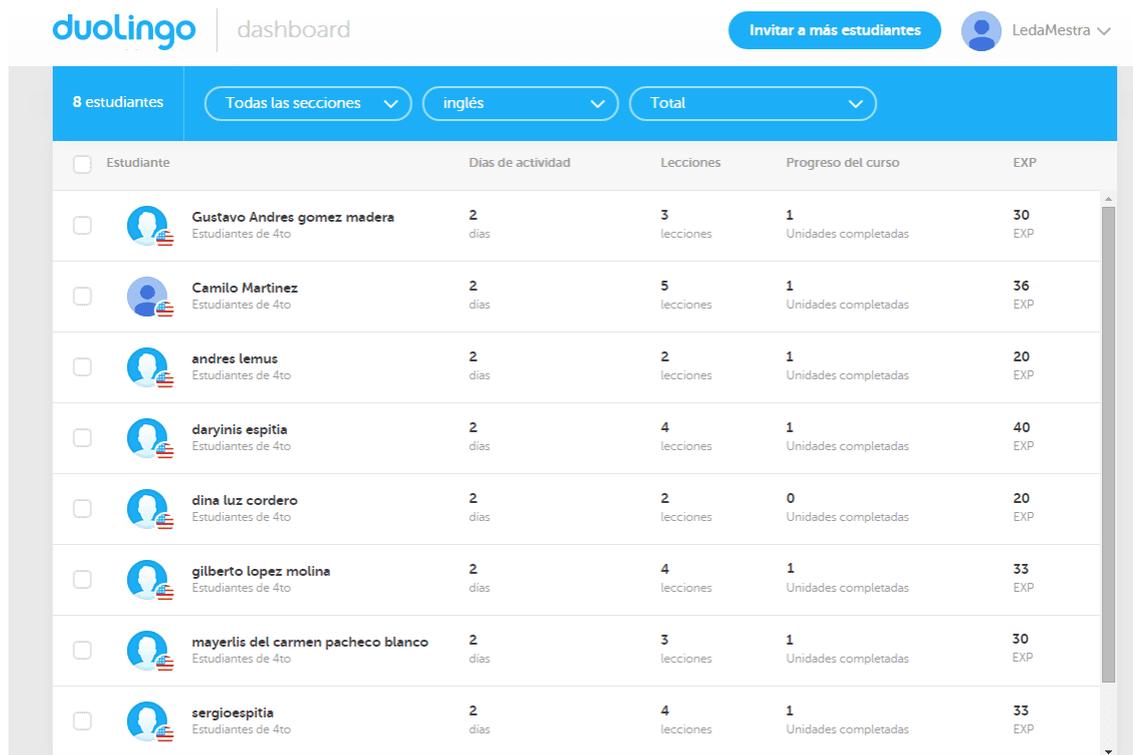


Ilustración 20. Vista del perfil de los estudiantes de prueba
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Se puede apreciar que salen los datos con los que se registró el niño, la opción de seguirlo para poder competir con él lúdicamente bajo el concepto de gamificación, así como también la opción de comentarle algo, las actividades e interacciones que va teniendo en la plataforma, los logros, rachas e idiomas que lleva, y los amigos que sigue y que lo siguen. Como se aprecia, es una completa plataforma llena de interactividad y ludificación.

8. RESULTADOS, ALCANCES Y LIMITACIONES

Luego de realizar todas las jornadas lúdicas con los estudiantes donde se implementó el software, hubo muy buenos resultados con ellos. En la siguiente imagen se aprecia, cómo el desempeño de cada alumno por separado y del grupo en general es superior. Con dos actividades realizadas, el 88 % completó la meta.



Estudiante	Días de actividad	Lecciones	Progreso del curso	EXP
<input type="checkbox"/> Gustavo Andres gomez madera Estudiantes de 4to	2 días	3 lecciones	1 Unidades completadas	30 EXP
<input type="checkbox"/> Camilo Martinez Estudiantes de 4to	2 días	5 lecciones	1 Unidades completadas	36 EXP
<input type="checkbox"/> andres lemus Estudiantes de 4to	2 días	2 lecciones	1 Unidades completadas	20 EXP
<input type="checkbox"/> daryinis espitia Estudiantes de 4to	2 días	4 lecciones	1 Unidades completadas	40 EXP
<input type="checkbox"/> dina luz cordero Estudiantes de 4to	2 días	2 lecciones	0 Unidades completadas	20 EXP
<input type="checkbox"/> gilberto lopez molina Estudiantes de 4to	2 días	4 lecciones	1 Unidades completadas	33 EXP
<input type="checkbox"/> mayerlis del carmen pacheco blanco Estudiantes de 4to	2 días	3 lecciones	1 Unidades completadas	30 EXP
<input type="checkbox"/> sergioespitia Estudiantes de 4to	2 días	4 lecciones	1 Unidades completadas	33 EXP

Ilustración 21. Resultados de los estudiantes en Duolingo
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Las actividades que se realizaron en Duolingo fueron las mismas que anteriormente se desarrollaron de forma física, cada una en diferentes fechas. Se evidenció así, que el 88% de los estudiantes pasó del 55% de rendimiento al 100%, mejorando casi un 50% su rendimiento (el doble). Además, la motivación de todos los estudiantes cambió a un 100% cuando desarrollaron sus actividades de aprendizaje desde una sala de sistemas de forma dinámica e interactiva.

Los resultados de la última prueba de medición de los estudiantes (Ver Ilustración 22), muestra cómo se resuelve la problemática que estos presentaban, gracias a la implementación de una herramienta *TIC* de fácil uso.

En el sitio web asociado a este trabajo de investigación, se pueden ver estos detalles¹⁶.

SEGUIMIENTO DE PRUEBA DE INGLES

Feb 26 - 2015

RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1. LAS PREGUNTAS QUE RESPONDISTES EN INGLES, TE GUSTARIA QUE FUERAN EVALUADAS EN FORMA:
 - A. ESCRITA $\frac{7}{7}$
 - B. ORAL $\frac{7}{7}$
 - C. EN EL COMPUTADOR $\frac{7}{7}$
2. TE GUSTARIA APRENDER INGLES EN EL COMPUTADOR:
 - A. SI $\frac{7}{7}$
 - B. NO $\frac{7}{7}$
 - C. ALGUNAS VECES $\frac{7}{7}$
3. LAS CLASES DE INGLES SON MAS INTERESANTES EN:
 - A. SALON DE CLASES $\frac{7}{7}$
 - B. SALA DE SISTEMAS $\frac{7}{7}$
 - C. EN CASA $\frac{7}{7}$
4. ES DUOLINGO UNA HERRAMIENTA SEGURA PARA MOTIVARTE APRENDER OTRO IDIOMA (INGLES):
 - A. SIEMPRE $\frac{7}{7}$
 - B. CASI SIEMPRE $\frac{7}{7}$
 - C. NUNCA $\frac{7}{7}$
5. QUE MAS TE GUSTARIA APRENDER POR MEDIO DE ESTA HERRAMIENTA INTERACTIVA (DUOLINGO)?
 - hablar $\frac{3}{7}$
 - escribir $\frac{4}{7}$
6. A TRAVES DE ESTE PROGRAMA SIENTES QUE PUEDES APRENDER MAS INGLES?
 - A. SI $\frac{7}{7}$
 - B. NO $\frac{7}{7}$
 - C. CASI SIEMPRE $\frac{7}{7}$
7. TE GUSTA CUANDO TU PROFESOR(A) TE HACE LOS EXAMENES ESCRITOS EN EL SALON DE CLASES?
 - A. SI $\frac{7}{7}$
 - B. NO $\frac{7}{7}$
 - C. CASI SIEMPRE $\frac{7}{7}$
 - D. NUNCA $\frac{7}{7}$
8. TE SIENTES MOTIVADO CUANDO LAS CLASES DE INGLES SON INTERACTIVAS
 - A. SI $\frac{7}{7}$
 - B. NO $\frac{7}{7}$
 - C. CASI SIEMPRE $\frac{7}{7}$
9. OBTIENES MEJORES DESEMPEÑOS EN LAS PRUEBAS:
 - A. ORALES $\frac{7}{7}$
 - B. INTERACTIVAS $\frac{7}{7}$
 - C. ESCRITAS $\frac{7}{7}$
10. CUANDO APRENDES INGLES EN EL COMPUTADOR TE SIENTES MAS:
 - A. ABURRIDO $\frac{7}{7}$
 - B. MOTIVADO $\frac{7}{7}$
 - C. NORMAL $\frac{7}{7}$

Ilustración 22. Seguimiento de pruebas
Fuente. Archivo personal

La institución educativa puede implementar el uso de esta herramienta con todos los estudiantes de todos los grados para que estos mejoren su nivel de inglés, sus condiciones y competencias, para que no sientan apatía por aprender el idioma, sino por el contrario, que sientan motivación por hacerlo. Esto le permite a la Institución académica mejorar las competencias de los estudiantes con el fin de que obtengan mejores resultados en las pruebas Saber en los distintos grados. Los alcances que se pueden obtener con esta plataforma son muchos, entre los cuales se destacan.

- Niños con un mejor entendimiento del inglés.
- Refuerzo de competencias básicas como la escritura, lectura, pronunciación y escucha
- Mayor atracción y sana competencia por aprender una lengua extranjera por parte de los alumnos durante cada jornada de clases.

¹⁶ Mestra, L., Izquierdo, I. (2015). Implementación de Duolingo en el colegio INESAD de Chimá. Recuperado de <http://implementandoduolingoinesad.blogspot.com/>

La principal limitación a la hora de ejecutar este proyecto fue la falta de tiempo de los niños para realizarla, ya que se complicaba el acceso a Internet y el desarrollo de las clases con ellos. Como se conoció, el colegio no cuenta con muchos recursos y condiciones para mejorar este aspecto. Para implementar un programa de estos, es importante pensar en una buena conectividad de una sala de sistemas, y que ésta se encuentre en óptimas condiciones para que se logren consolidar atractivos e interactivos procesos de enseñanza de forma híbrida con los niños. Así también, es necesario que se creen estrategias para realizar este tipo de aprendizaje con los estudiantes.

9. CONCLUSIONES

Viéndose necesario la utilización de herramientas pedagógicas que motiven a los estudiantes.

- Los autores optaron por buscar estrategias interactivas que hicieran que las clases de la lengua extranjera (inglés) se desarrollaran con instrumentos de mediación pedagógica usando las *TIC* para fortalecer los conocimientos en los niños.
- La herramienta de intervención usada de gratuito acceso, era fácil de manejar, muy interactiva, y solo requería de inscripción, por lo que el proceso de aprendizaje a través de ella, provocó en los estudiantes llegar a mayores conocimientos con actividades cortas y sencillas.
- El proceso de seguimiento y evaluación que se empleó con los estudiantes de la Institución Educativa Santo Domingo Vidal, permitió utilizar nuevas estrategias pedagógicas como el uso de software para la motivación y el progreso personal en la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés.
- La aplicación del software de Duolingo con la estrategia pedagógica permitió eliminar la apatía y desinterés que los niños del grado 4° de la Institución Educativa presentaban.
- Al observar a los estudiantes, se descubrió que estos se motivaron a la realización de actividades como los ejercicios (oraciones incompletas, traducciones, asociaciones de términos) y talleres, de forma individual y grupal. De igual manera se pudo observar que se incrementó la comprensión en los diferentes ejercicios y competencias.
- La mayoría del estudiantado puede pasar de la apatía a la motivación, tal como se evidenció en la sección de resultados, donde el 85% del estudiantado al que se le percibía en un inicio de investigación una apatía al desarrollo de clases, se convirtió en un 100% de motivación por la misma.
- Así también, con el uso de herramientas *TIC*, los estudiantes pueden llegar a un rendimiento muy superior.

- Este trabajo evidenció que las *TIC* ayudan al desarrollo de los estudiantes en sus tareas diarias, y les ofrecen distintos mecanismos a los profesores para llevar a cabo sus funciones.
- Mezclar el área de inglés con informática es una situación de mucho impacto para los estudiantes. Los niños de la escuela Santo Domingo Vidal experimentaron un sistema de aprendizaje pionero en su institución.
- Los estudiantes manifestaron a su profesor, las ganas de seguir aprendiendo de esa forma la lengua extranjera (inglés) ya que descubrieron su mejora en las competencias de escritura, pronunciación, lectura, y escucha.
- El rendimiento con la herramienta Duolingo en los estudiantes al aprender una lengua extranjera (inglés), es mucho mejor, que con las lecciones tradicionales como las desarrollan, lo que evidencia el buen impacto que logran estas tecnologías en una escuela.

10. RECOMENDACIONES

Se recomienda que otros profesores también implementen este tipo de actividades lúdicas e interactivas con estudiantes usando las *TIC* ya que esto fortalece la comunicación con sus educandos, a los estudiantes las ganas de estudiar esa materia y ser más proactivos, se desarrollan sus competencias con más claridad, el manejo de las temáticas se evidencia de mejor modo, entre otros. Los docentes del área de inglés debería usar este tipo de software con sus alumnos ya que les beneficia mucho a que aprendan conceptos de inglés y mejoren su nivel. Además, a la institución le beneficia el hecho de que los estudiantes se encuentren practicando conceptos de esta lengua, aumentando su nivel, y practicando lúdicamente, porque en las pruebas saber, la institución obtendrá mejores resultados.

BIBLIOGRAFÍA

Alcaldía Municipal de Chimá Córdoba. (2012). Plan de desarrollo municipal, Chimá.

ANSPE. (2013). Informe de Pobreza Córdoba, Bogotá D.C., Publicaciones DIGOIT.

Castillo, S., Polanco, P. (2010). Enfoque cuantitativo y cualitativo. Recuperado de <http://es.slideshare.net/lecaamp/enfoque-cuantitativo-y-cualitativo?related=3>

Congreso de la República de Colombia. (Ley 115 de 1994). Ley General de Educación, Bogotá.

Corporación Colombia Digital. (2014). Colombia: MinTIC realiza subasta electrónica de tabletas para Instituciones Educativas públicas. Recuperado de <http://colombiadigital.net/actualidad/noticias/item/6528-colombia-mintic-realiza-subasta-electronica-de-tabletas-para-instituciones-educativas-publicas.html>

De León, J., Severino, F., Rosario, M. (2012). Metodología aplicada por los docentes en la enseñanza-aprendizaje de Lengua extranjera (inglés), primer grado del instituto Tecnológico México, Santiago, República Dominicana.

Ferrer, L. (2011). La educación híbrida: derrumbando las paredes de la sala de clases tradicional (Blended Learning). Recuperado de <http://www.edubit.info/2011/08/la-educacion-hibrida-derrumbando-las.html>

Fernández-Pampillón, A. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Del mito a la realidad. Madrid, pp. 45-73. ISBN 9 78-84-9742-944-3.

González, L. (2012). Estrategias para optimizar el uso de las TIC en la práctica docente que mejoren el proceso de aprendizaje, Bucaramanga, Colombia.

Macías, D. (2010). Plataformas de enseñanza virtual libres y sus características de extensión: Desarrollo de un bloque para la gestión de tutorías en Moodle, Madrid, España.

Meneces, W. (2012). Proyecto de inglés. Recuperado de <http://es.slideshare.net/willingtonM/proyecto-de-ingles-15718503?related=1>

Ministerio de Educación Nacional (2013). Orientaciones para la Implementación de Proyectos de Fortalecimiento de Inglés en las Entidades Territoriales. Bogotá D.C., Colombia.

Ministerio de Educación Nacional (2005). Bases para una nación bilingüe y competitiva. *Altablero*. 37.

Página web de Duolingo para escuelas <https://schools.duolingo.com/>

Sánchez, C. (2014). B-learning como estrategia para el desarrollo de competencias. *Revista Iberoamericana de Educación*. 67 (1) pp. 85-100.

Quito, E. (2009). *Cómo aplicar las Tic en el aula en la asignatura de inglés*. Universidad Tecnológica Israel, Quito, Ecuador.

ANEXOS

ANEXO A. INSTRUMENTO 1 - ENCUESTA INICIAL.....	57
ANEXO B. SEGUIMIENTO DE PRUEBA DE INGLES	58
ANEXO C. TEST OF ENGLISH	59
ANEXO D. EVIDENCIAS	60

ANEXO A. INSTRUMENTO 1 - ENCUESTA INICIAL

1. Marca con una x donde creas conveniente.

Preguntas	SI	NO
A - ¿En clase de inglés ves videos y escuchas grabaciones?	X	
B - ¿Te gusta escuchar las canciones en inglés?	X	
C - ¿Has usado el computador para trabajar en clase de inglés?	X	
D - ¿Te gustaría aprender inglés usando el computador?	X	

2. Responde con tus propias palabras.

¿Qué es lo que más te gusta de la clase de inglés?

3. ¿Cuándo estas en clase de inglés, te gusta escribir o escuchar?

4. ¿Qué es lo que más te gusta hacer cuando usas el computador en el colegio?

ANEXO B. SEGUIMIENTO DE PRUEBA DE INGLES

RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1. LAS PREGUNTAS QUE RESPONDISTES EN INGLES, ¿TE GUSTARIA QUE FUERAN EVALUADAS EN FORMA?
 - A. ESCRITA
 - B. ORAL
 - C. EN EL COMPUTADOR
2. ¿TE GUSTARIA APRENDER INGLES EN EL COMPUTADOR?
 - A. SI
 - B. NO
 - C. ALGUNAS VECES
3. ¿LAS CLASES DE INGLES SON MAS INTERESANTES EN?
 - A. SALON DE CLASES
 - B. SALA DE SISTEMAS
 - C. EN CASA
4. ¿ES DUOLINGO UNA HERRAMIENTA SEGURA PARA MOTIVARTE APRENDER OTRO IDIOMA (INGLES)?
 - A. SIEMPRE
 - B. CASI SIEMPRE
 - C. NUNCA
5. ¿QUE MAS TE GUSTARIA APRENDER POR MEDIO DE ESTA HERRAMIENTA INTERACTIVA (DUOLINGO)?
 - A. ABURRIDO
 - B. MOTIVADO
 - C. NORMAL
6. ¿A TRAVES DE ESTE PROGRAMA SIENTES QUE PUEDES APRENDER MAS INGLES?
 - A. SI
 - B. NO
 - C. CASI SIEMPRE
7. ¿TE GUSTA CUANDO TU PROFESOR(A) TE HACE LOS EXAMENES ESCRITOS EN EL SALON DE CLASES?
 - A. SI
 - B. NO
 - C. CASI SIEMPRE
 - D. NUNCA
8. TE SIENTES MOTIVADO CUANDO LAS CLASES DE INGLES SON INTERACTIVAS
 - A. SI
 - B. NO
 - C. CASI SIEMPRE
9. OBTIENES MEJORES DESEMPEÑOS EN LAS PRUEBAS:
 - A. ORALES
 - B. INTERACTIVAS
 - C. ESCRITAS
10. CUANDO APRENDES INGLES EN EL COMPUTADOR TE SIENTES MAS:
 - A. ABURRIDO
 - B. MOTIVADO
 - C. NORMAL

ANEXO C. TEST OF ENGLISH

Name: _____ grade: _____

Responde las siguientes preguntas, marcando la opción correcta.

1. ESCOGE LA TRADUCCION DE MUJER:
A. MAN
B. APPLE
C. WOMAN
2. ESCOGE LA TRADUCCION DE NIÑO:
A. BOY
B. MAN
C. APPLE
3. ESCRIBA LA SIGUIENTE FRASE EN ESPAÑOL “ A BOY ” _____
4. ESCOGE LA TRADUCCION DE HOMBRE
A. BOY
B. MAN
C. WOMAN
5. TRADUCE LA SIGUIENTE FRASE “I AM A MAN” _____
6. ESCRIBA LA SIGUIENTE FRASE EN INGLES “UN NIÑO” _____
7. ESCRIBE EN INGLES “MUJER” _____
8. ESCOGE LA PALABRA QUE FALTA ____AM A MAN
A. I
B. YOU
C. HE
9. TRADUCE: “A WOMAN” _____
10. TRADUCE ESTE TEXTO “I AM A BOY” _____

ANEXO D. EVIDENCIAS

Durante el trabajo de investigación, se generaron una serie de actividades y jornadas de aprendizaje, acá se presentan algunos de los momentos capturados en los que se muestra a los estudiantes interactuando entre sí con la herramienta implementada, con sus compañeros, y el personal docente.



Ilustración 23. Explicando a los niños sobre la herramienta
Fuente: Archivo personal

Inicialmente, como se muestra en las siguientes imágenes, había temor y apatía de los estudiantes para usar la herramienta. Posteriormente esas dificultades se convirtieron en aceptación y motivación.



Ilustración 24. Estudiantes durante la segunda implementación
Fuente: Archivo personal

Aquí se puede apreciar a los niños realizando por su cuenta la actividad luego de la explicación del profesor con algo de temor al inicio.



Ilustración 25. Estudiantes en la última implementación
Fuente: Archivo personal

Con el pasar de los minutos, se observa a los niños realizando la actividad tranquilamente y la desconfianza va desapareciendo.



Ilustración 26. Estudiantes durante la primera implementación
Fuente: Archivo personal

Hasta que finalmente fueron capaces por su cuenta de realizar las actividades, dialogar, y apoyarse en sus dudas.



Ilustración 27. Estudiantes dialogando y socializando
Fuente: Archivo personal

En una segunda jornada de implementación del software con los estudiantes del grado cuarto de INESAD, los niños muestran una mayor aceptación, motivación y trabajo dinámico, como se puede notar en la cara de los niños que aparecen debajo en la siguiente imagen.



Ilustración 28. Segunda jornada de implementación
Foto: Archivo personal

También, se realizaron trabajos de apoyo con los estudiantes que presentaban pequeños inconvenientes a la hora de seguir con sus tareas.



Ilustración 29. Apoyo a estudiantes del profesor
Foto: Archivo personal



Ilustración 30. Observación del trabajo de los estudiantes
Foto: Archivo personal para borrar