



Comparativo de dos aplicaciones digitales educativas de inglés para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en niños.

Anyely Yohana López Mena

Universidad Pontificia Bolivariana
Escuela de Educación y Pedagogía
Facultad de Educación
Maestría en Educación

Medellín

2024

Comparativo de dos aplicaciones digitales educativas de inglés para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en niños.

Anyely Yohana López Mena

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Educación

Directora

Gloria del Pilar Londoño Gallego

Magíster en Educación

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Educación y Pedagogía

Facultad de educación

Maestría en Educación

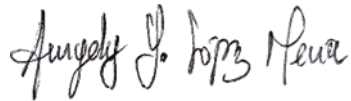
Medellín

2024

Medellín, 21 de junio de 2024

Anyely Yohana López Mena

El contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.



Firma de la autora

Agradecimientos

Primero que todo, quiero agradecer a Dios por darme la valentía, los recursos, la energía, la salud y la capacidad mental que pensé que no tenía para estudiar esta maestría.

A mí misma porque no permití que la depresión me impidiera continuar con un sueño que tenía desde que terminé mi pregrado y que por diversas situaciones no había podido materializar.

A mi hermana menor Ayeisa Giseth López Mena, por incentivar mi decisión de entrar a realizar mi postgrado, por estar al pendiente de mi proceso apoyándome moralmente, principalmente cada que me veía con ganas de bajar la guardia, gracias a ella por siempre ser mi polo a tierra. Asimismo, quiero agradecer a mi abuelita María Leonila Mosquera Torres, a quien de cariño llamo “*Allón*” quien con su historia de vida ha sido una motivación constante que tampoco me deja decaer. Las quiero con todo mi corazón.

Tuve la gloria de tener a dos profesoras como piezas claves para este proceso y quiero decirles gracias.

A la profesora Gloria del Pilar Londoño Gallego, por haber sido una excelente asesora de trabajo de grado, quien, con mucha paciencia, con su tono de voz tan calmado y su forma de ser tan tranquila, supo guiarme, logrando que yo pudiera controlar mi ansiedad cada vez que teníamos asesoría y considero que fue la persona idónea para

direccionarme en el proceso de mejorar y pulir mi trabajo, ya que para mí fue lo más fundamental en el transcurso de la maestría.

A la profesora Gloria María Álvarez Cadavid, quien logró sembrar en mí la semilla de la investigación, y ahora siento que, si debo enfrentarme nuevamente a un estudio investigativo, tengo las bases, el conocimiento y la capacidad necesaria para abordarlo sin temor.

A todos mis profesores de la maestría, ya que de una u otra manera cada uno aportó algo para que yo pudiera lograr dar este gran paso en mi vida profesional.

A la Universidad Pontificia Bolivariana y a la Facultad de Educación por la oportunidad que me brindaron a mí y a muchos otros estudiantes a través de la UPB virtual, ya que en mi caso hubiera sido casi imposible el poder estudiar de forma presencial por lo demandante que es mi empleo, principalmente en cuestión de tiempo.

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	14
Capítulo 1. Planteamiento del Problema	18
1.1. Planteamiento del Problema.....	18
1.2. El problema en contexto de estudio.....	23
1.3. Preguntas problematizadoras.	28
1.4. Objetivos	28
1.4.1. Objetivo general.....	28
1.5. Justificación	29
Capítulo 2. Marco Referencial	33
2.1. Estado de La Cuestión	33
2.1.1. Ámbito Internacional.....	33
2.1.2. Ámbito Nacional.....	37
2.2. Marco conceptual.....	42
2.2.1. Aplicaciones digitales Educativas.	42
2.2.1.2. Aplicación Móvil	42
2.2.2. Enseñanza-Aprendizaje del inglés como lengua extranjera	49
2.2.2.2. Modelo Tecnopedagógico.....	50
2.2.3. Planeación Curricular.....	51

2.2.3.2. Derechos Básicos de Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera para Grado 0° y Básica Primaria	52
2.2.4. Ambientes de Aprendizaje.....	53
Capítulo 3. Propuesta de Intervención Aplicada.....	55
3.1. Tipo de investigación.....	55
3.2. Enfoque Metodológico	56
3.3. Revisión bibliográfica o documental	57
3.4. Técnicas y Recolección de la Información.....	59
3.5. Cronograma de actividades del proyecto a desarrollar semanales.....	63
Capítulo 4. Resultados y Análisis	67
4.1. Análisis de la Revisión Bibliográfica.....	67
4.1.1. Aspectos pedagógicos de las aplicaciones digitales educativas Duolingo y LingoKids	70
4.1.2. Aspecto técnico.....	74
4.1.3. Rol del docente	82
4.1.4. Rol del estudiante.....	88
4.1.5. Inmersión de las aplicaciones digitales educativas Duolingo y LingoKids como herramientas tecnológicas en el contexto educativo.....	93
Capítulo 5. Conclusiones y Recomendaciones.....	97
5.1. Reconocimiento de características lúdico-pedagógicas.....	98
5.2. Limitaciones en la realización de la investigación	99

5.3 Limitaciones encontradas en los estudios analizados	100
5.4. Recomendaciones para los docentes e instituciones	100
Referencias	106
ANEXOS	119

LISTA DE TABLAS

Tabla 1	63
Tabla 2	67

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Duolingo plataforma web	75
Ilustración 2 Duolingo aplicación.....	75
Ilustración 3 Plataforma Web.....	76
Ilustración 4 LingoKids aplicación.....	77
Ilustración 5 Duolingo for school en la plataforma web paso 1	80
Ilustración 6 Duolingo for school paso 2.....	80
Ilustración 7 Duolingo for school paso 3.....	81
Ilustración 8 <i>Aula virtual en Duolingo for school.</i>	81
Ilustración 9 Duolingo for school desde la aplicación	82
Ilustración 10 Ejemplo del aula virtual de Duolingo for school 1.....	83
Ilustración 11 Ejemplo del aula virtual de Duolingo for school 2.....	84
Ilustración 12 LingoKids for educators.....	85
Ilustración 13 Duolingo Educators Network en Facebook	86
Ilustración 14 Zona de monitoreo de LingoKids.	87
Ilustración 15 Centro de ayuda LingoKids.....	88
Ilustración 16 Personajes de LingoKids	91
Ilustración 17 Centro de progreso LingoKids	92
Ilustración 18 <i>Importar aula de google classroom a Duolingo for school.</i>	93

Lista de anexos

Anexo A Cartilla tecnopedagógica: Características para escoger una app educativa digital idónea.....	119
---	-----

RESUMEN

Este trabajo de grado se llevó a cabo con el objetivo principal de comparar las plataformas educativas LingoKids y Duolingo en su efectividad para el aprendizaje del idioma inglés en niños en la básica primaria. Por tal razón, surge esta investigación debido a la necesidad de explorar y evaluar aplicaciones digitales educativas que puedan potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera y está dirigida principalmente al profesor y profesional interesado en la inclusión de la tecnología en el aula para mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes desde una temprana edad. La metodología empleada no requirió la intervención directa con una población objeto de estudio, se enfocó en la revisión exhaustiva de la literatura existente, análisis comparativo de estudios previos y evaluación de características, metodologías y resultados de Duolingo y LingoKids. Los principales resultados de la investigación indican que ambas aplicaciones son efectivas para el aprendizaje del inglés a niños, lo que resaltó que cada una posee particularidades en términos de diseño, contenido y metodología de enseñanza. Se observó que Duolingo es más adecuado para el aprendizaje autónomo y la práctica de habilidades lingüísticas, mientras que LingoKids ofrece un enfoque más lúdico y adaptado para los niños más pequeños. Como conclusión, se definieron las principales características que debe tener una aplicación digital educativa para su funcionamiento óptimo y para llegar a los profesores, se propuso la creación de una cartilla tecnopedagógica como producto final, diseñada como una guía pedagógica para que el docente pueda escoger la aplicación más idónea para sus estudiantes y su integración al plan de estudios.

Palabras claves: enseñanza, aprendizaje, inglés, TIC, niños.

ABSTRACT

This undergraduate work was carried out with the main objective of comparing the educational platforms LingoKids and Duolingo in their effectiveness for English language learning in elementary school children. For this reason, this research arises from the need to explore and evaluate digital educational applications that can enhance the teaching-learning process of English as a foreign language and is aimed primarily at teacher and professional interested in the inclusion of technology in the classroom to improve the language skills of students from an early age. The methodology employed did not require direct intervention with a target population; it focused on an exhaustive review of the existing literature, a comparative analysis of previous studies, and an evaluation of the characteristics, methodologies, and results of Duolingo and LingoKids. The main results of the research indicate that both applications are effective for teaching English to children, which highlights that each has particularities in terms of design, content, and teaching methodology. It was observed that Duolingo is more suitable for autonomous learning and language skills practice, while LingoKids offers a more playful and adapted approach for younger children. In conclusion, the main characteristics of an educational digital application should have been defined for optimal performance, and to reach teachers, the creation of a techno-pedagogical booklet was proposed as a final product, designed as a pedagogical guide so that teacher can choose the most suitable application for their students and its integration into the curriculum.

Keywords: teaching, learning, English, ICT, children

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación ha tenido un gran cambio debido a la llegada de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, lo cual ha permeado el contexto pedagógico en cuanto a la implementación de herramientas didácticas digitales en las aulas de clase, puesto que un aspecto innovador es el aprendizaje en línea o mediante plataformas o aplicaciones educativas. Por ende, uno de los saberes que más ha estado empleando sistemas digitales educativos es el inglés como lengua extranjera, ya que este es el idioma con más fuerza a nivel mundial, pero la mayoría de los países que hablan otros idiomas están tratando de lograr que un alto porcentaje de sus habitantes logren ser bilingües y entre estos se encuentran los países latinoamericanos, siendo Colombia uno de ellos.

De allí el por qué el uso de las aplicaciones digitales educativas ha tomado el protagonismo tanto en el contexto educativo formal como en el informal, siendo más específicos en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Es por esta razón que este estudio se enfoca en el análisis de apps en relación con el aprendizaje de la lengua inglesa porque estas dentro del marco de la educación formal, pueden proporcionar a los niños una experiencia de aprendizaje interactivo y atractivo debido a que les ayuda a obtener nuevas habilidades lingüísticas que les sean útiles en su futuro académico y profesional. Actualmente, existen una gran variedad de aplicaciones digitales educativas de idiomas para niños en edad escolar. Sin embargo, surgen preguntas sobre la efectividad de estas aplicaciones como apoyo didáctico.

Por tal motivo, este trabajo de grado tomó como muestra dos aplicaciones infantiles para aprender inglés y así poder examinar su potencial en el proceso académico. Entonces, a través de este estudio, se espera contribuir al conocimiento actual sobre el uso de estas apps y proporcionar información valiosa para los educadores. En este sentido, se examinan las dos aplicaciones digitales educativas: Duolingo y LingoKids, la cual se basa en el análisis de sus

aspectos principales tales como su contenido, estructura, su aspecto pedagógico y técnico. Pues, el propósito principal es especificar las características tanto negativas como positivas que puede llegar a tener una aplicación digital educativa y así llegar a deducir cuáles son los aspectos más importantes que una aplicación digital educativa debe poseer para ser idónea en la educación formal.

De modo que estos aspectos deben permitir que los profesores puedan usar fácilmente una app y ajustarla sin dificultad al currículo, teniendo en cuenta las necesidades específicas de los estudiantes, especialmente para los pequeños. Es así como el trabajo de grado está compuesto por 5 capítulos, los cuales se distribuyen de la siguiente manera: en el primer capítulo se encuentra el planteamiento del problema, su contexto actual y la justificación, donde se resalta lo crucial del aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la básica primaria y el rol relevante que juegan las aplicaciones digitales educativas en este proceso.

Aquí también se plantea el problema central del estudio que se orienta en determinar cuál de las aplicaciones, Duolingo o LingoKids, funciona de manera óptima como herramienta de apoyo pedagógico para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en niños.

De igual forma, se establecen tanto el objetivo general como los específicos de la investigación, y se trazan las preguntas de investigación que guiarán el estudio. Luego, en el capítulo 2, el cual es el marco referencial, contiene la revisión exhaustiva de literatura existente sobre el uso de las apps educativas, con un enfoque particular en la enseñanza del inglés. De igual modo, se analizan estudios previos relevantes que han evaluado la eficiencia de LingoKids y Duolingo. Autores como Ibarra y Puetate (2020), Rodríguez Cajamarca et al. (2020) y Scolari (2021) son citados para proporcionar un marco referencial fortalecido que respalde el análisis documental.

Por consiguiente, el capítulo 3, explica que la metodología aplicada en el trabajo de grado se fundamenta en el estudio de caso y análisis documental exhaustivo de las aplicaciones escogidas, siguiendo las concepciones de la fusión entre la pedagogía y la tecnología expuestas por autores como Prendes Espinoza (2018) y Orozco et al. (2021). En consecuencia, se optó por un análisis comparativo y descriptivo con enfoque cualitativo que no requiere de población objeto, centrándose en las funcionalidades y contenidos de las aplicaciones, especificando los criterios de comparación y las técnicas de análisis utilizadas para evaluarlas.

En el capítulo 5 se presentan los hallazgos principales del análisis comparativo entre Duolingo y LingoKids. Es así como se logra describir las características diferenciadoras tanto positivas como negativas de ambas, y su potencial impacto en el aprendizaje del inglés en niños.

Concomitante con lo anterior, los resultados indican que ambas apps poseen ventajas específicas que pueden ser aprovechadas en distintos contextos educativos, destacando sus funcionalidades interactivas y la adaptabilidad de sus contenidos a los diferentes niveles de aprendizaje. En este capítulo, también se discuten los datos obtenidos de los estudios previos analizados en el marco teórico, donde se comparan los hallazgos relevantes de las diferentes investigaciones, como por ejemplo de autores como Ramírez y Bernal (2019) y Obregón Mayorga et al. (2021), subrayando las implicaciones pedagógicas que conlleva el utilizar Duolingo o LingoKids en el aula.

Finalmente, se abordan las limitaciones del estudio y se sugieren áreas para futuras investigaciones, enfatizando la necesidad de una integración más profunda de las TIC en el plan curricular escolar.

Para culminar, en el capítulo final se resumen las conclusiones de la investigación y las recomendaciones de la autora. Por lo cual, se concluye destacando que las dos aplicaciones, LingoKids y Duolingo, son herramientas digitales educativas con fortalezas para el aprendizaje del inglés en infantes en

edad escolar, por lo que la elección entre la una y la otra dependerá del criterio del profesor teniendo en cuenta las necesidades particulares de sus educandos y los objetivos pedagógicos del docente. Además, se presenta una cartilla tecnopedagógica virtual, la cual surge como producto final, diseñada con la meta de recopilar y formalizar una lista de las características fundamentales que debe tener una aplicación educativa digital para su funcionamiento óptimo en el ámbito educativo formal, especialmente para la básica primaria, y de esta manera apoyar a los profesores en la implementación efectiva de estas apps en el aula, proporcionando recomendaciones prácticas y estrategias didácticas.

Así pues, el funcionamiento óptimo de una aplicación digital educativa específicamente para infantes implica ser eficiente, efectiva y confiable, satisfaciendo las necesidades de los usuarios ayudando a cumplir los objetivos que se esperan lograr. Por tal motivo, debe contar con una interfaz intuitiva, ser compatible con diferentes dispositivos tecnológicos, actualizarse regularmente, permitir la personalización de las lecciones y la retroalimentación por parte del maestro. Escobar Reynel et al. (2021) destacan que una buena aplicación educativa contiene características que faciliten el acceso, su uso y que genere trabajo autónomo, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje con un diseño pensado en el usuario y en las exigencias del contexto educativo.

Capítulo 1. Planteamiento del Problema

1.1. Planteamiento del Problema

En el mundo actual, el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) ha logrado generar una reestructuración en todos los contextos que integran la sociedad en que estamos viviendo. Además, han tomado fuerza y son importantes para el desarrollo social, ya que aportan ayuda a fin de lograr la disminución en la desigualdad colectiva porque están enfocadas en brindar oportunidades a los usuarios para que ellos puedan aprender a emplear las nuevas herramientas tecnológicas y a disfrutar de las ventajas que estas presentan.

Asimismo, se debe tener en cuenta que meditar en relación con las posibles alteraciones positivas o negativas de las TIC en la sociedad de hoy día es fundamental porque estas han originado un nuevo paradigma que promulga cambios inminentes en la humanidad. Es decir, en cómo las personas se relacionan principalmente en la economía, la política y la cultura (Grajales Escobar y Osorno Mira, 2019).

Debido a ello, es inevitable la llegada de la tecnología al contexto académico global y sin duda alguna Colombia no está exenta de trabajar en pro de llevar a cabo la aplicación de las TIC en el sistema educativo en general. El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia (2016), precisa que incluir las TIC en el proceso de formación ha sido primordial en consideración porque estas permiten el acercamiento a una variedad infinita de datos adecuados según las políticas públicas de la educación colombiana.

Aquí es donde se encuentra parte de la problemática que incide en la realización de este estudio documental, la cual es que en Colombia actualmente es normal encontrar deficiencia en cuanto a la conexión a internet se refiere, principalmente en los sitios rurales (Saiz Sáenz et al., 2023). De igual manera,

se presenta la carencia de mecanismos tecnológicos comunes como lo son los computadores, tabletas o celulares inteligentes. Por lo que esta situación puede afectar el proceso de incluir herramientas digitales en los procesos académicos de forma equitativa. Pero fue en la pandemia, cuando se evidenció con mayor fuerza este tipo de deficiencias tecnológicas.

De este modo, se resalta cómo la pandemia generó deserción escolar, principalmente en las zonas vulnerables que presentaban carencia en la conectividad, dado que la población estudiantil no tenía acceso al internet y computadores o tabletas en sus hogares o en su comunidad que les facilitara continuar con el proceso educativo, reflejando de esta manera la gran brecha digital que presenta Colombia (Melo Becerra et al., 2021).

Entonces se puede definir que la inclusión de las nuevas tecnologías en el ámbito formativo, más que un detalle de modernismo es algo necesario, como lo demostró la pandemia.

Según Melo Becerra et al. (2021)

La formación online exigió nuevos retos en el contexto educativo, principalmente a los maestros, debido a que muchos no tenían la preparación idónea para enfrentar la enseñanza virtual y obligó la reorganización de los currículos y la forma en que se evalúa (p. 3).

Esto demuestra que la única dificultad que pueden afectar el proceso educativo en cuanto a la falta del uso de las TIC en general no solo es la deficiencia del Internet que permite la conectividad o el déficit de insumos tecnológicos. Entonces, autores como Ramírez y Bernal (2019) afirman que “no solamente algunos profesores no tienen conocimiento sobre cómo utilizar un recurso electrónico en el aula de clase, sino que también algunas instituciones no incentivan el uso de las TIC, aun teniendo la disponibilidad de ellas” (p. 4). Este es un aspecto limitante, ya que, si no saben emplear una herramienta digital, difícilmente podrán trabajar con plataformas o aplicaciones digitales educativas, por ejemplo, para la enseñanza del inglés.

En cuanto al inglés, este es el idioma oficial del mundo globalizado que se está viviendo, debido a una serie de factores históricos, políticos y tecnológicos, lo que ha permitido que poco a poco se convierta en una lengua franca¹ para la comunicación internacional en diversos ámbitos, por ejemplo: en negocio, ciencia y tecnología; esto ha favorecido que el idioma haya evolucionado logrando adaptarse en diferentes partes a nivel global impactando en otras lenguas y culturas, las políticas lingüísticas y la enseñanza del inglés como lengua extranjera (Crystal, 2012).

De aquí se desprende la otra parte del problema a investigar, se trata de la enseñanza del inglés en Colombia a estudiantes de temprana edad. A la fecha del año 2023, este idioma extranjero es el más relevante incluido por el Ministerio de Educación colombiano en el sistema educativo y lo ha resaltado mediante el Plan nacional de Bilingüismo (PNB), el cual fue establecido en el 2004, con el claro objetivo de incrementar el uso de ambos idiomas en el país a través de la formación desde la básica primaria hasta la universidad.

Por lo tanto, el refuerzo del dominio del inglés de los docentes a partir del 2019 empezaría a tener sujetos con la capacidad de hablarlo de forma independiente, dando un valor agregado que permita que nuestra sociedad pueda interactuar con destreza en el contexto global del comercio, ciencia, tecnología, cultural de otros países a fin de generar un avance social (Bermúdez Jiménez et al., 2012).

Pero la estructuración del PNB no ha sido suficiente *per se*, porque el grado de bilingüismo no ha aumentado en el país, debido a que las políticas públicas que se han llevado a cabo en Colombia con el propósito de mejorar el

¹ Una lengua franca es un idioma común utilizado por hablantes de diferentes lenguas y culturas para hablar entre sí. De allí, que la falta de una lengua colectiva en algunas situaciones hizo necesaria la creación de lenguas globales para poder comunicarse y realizar transacciones. Serrano, D. (2015). *El inglés, lingua franca de la globalización y su repercusión en diversos ámbitos sociales y académicos*. Fuentes humanísticas, 27(52), 177-190. <https://core.ac.uk/works/42566807>

nivel de inglés en todos los niveles educativos básicos no han logrado ser exitosas. La respuesta a ello es dada por el reporte EPI (English Proficiency Index), el cual es realizado por la empresa First Education (EF)², por sus siglas en inglés. Esta entidad realiza anualmente la evaluación del dominio del idioma en varios países mundialmente que lo tienen como lengua extranjera, siempre arrojando un informe final, el cual permite que los países realicen la autoevaluación fácilmente porque el resultado es cuantitativo y personalizado.

Por consiguiente, en el informe del 2022, Colombia obtuvo la posición número 77 de 111 países evaluados y el puesto 17 en Latinoamérica, con un rango muy bajo en el dominio del inglés como lengua extranjera, con un puntaje de 477. Luego, el reporte del 2023, dice que se examinaron 113 países y en esta ocasión Colombia terminó en el lugar 75, dentro de LATAM quedó en el puesto 17 de 20 países calificados con una media de 480, es decir, que el avance fue tan solo de 3 puntos, lo que refleja que el país aún se encuentra en nivel inferior (EF English Proficiency Index, 2023).

Por consiguiente el reporte expone la deficiencia que presenta Colombia en el tema del bilingüismo, ya que, aunque se reflejó un ligero avance, este no fue lo suficientemente relevante para incrementar al menos a un nivel medio del dominio del inglés como lengua extranjera en el país. Teniendo en cuenta estos resultados, se puede decir que el PNB debe ser reevaluado y reestructurado.

En consecuencia, el conocimiento que los educandos deben tener sobre el idioma inglés se encuentra estipulado en los derechos básicos de aprendizaje DBA, los cuales han sido definidos por el MEN mediante el Plan Nacional de Desarrollo 2014 – 2018, puntualmente en el año 2015, como apoyo para la

² Education First (EF) compañía educativa fundada en 1965 que se enfoca en organizar programas de intercambio y enseñanza de idiomas con presencia en 116 países y 580 oficinas en todo el mundo. La empresa está dividida en cuatro secciones: EF Language and Schools, EF Cultural Exchange, EF Educational Travel y EF Real Estate Holdings Borderas, A. G. (2018). *Desarrollo de un Plan de Comunicación para la Escuela de Idiomas EF Bournemouth (Reino Unido) Development of a Communication Plan for the EF Language School in Bournemouth (UK) (Doctoral dissertation, Universidad de Zaragoza)* <https://zaguan.unizar.es/record/76618?ln=es>

flexibilidad curricular, facilitando el avance de los lineamientos curriculares y los estándares básicos de aprendizaje (Peñas, 2016).

Los DBA y el plan curricular propuesto de la materia de inglés de grado 0° a 5° de básica primaria tienen la meta de crear una igualdad educativa y así lograr que la enseñanza-aprendizaje del idioma sean reconocidos como una herramienta que reforzará la formación integral para los estudiantes de este siglo XXI en Colombia (Ministerio de Educación Nacional (MEN), 2016).

Si bien, la enseñanza del inglés a estudiantes del preescolar y la básica primaria está incluida en el PNB, esta lastimosamente no se encuentra enfocada con detenimiento en el aprendizaje de este idioma como lengua extranjera en la población infantil y esto debe considerarse a modo de una gran desventaja porque aunque la ciencia detalla que el aprender otras lenguas después de la materna es mucho más eficiente si se hace a temprana edad, el gobierno en Colombia no lo ha tomado en cuenta y es algo que sin duda puede servir en calidad de *booster* para el bilingüismo del país.

Por consiguiente, el adquirir una lengua a temprana edad ayuda a crear fundamentos básicos para poder comprender y aprender los conocimientos más complejos de este. H. Lenneberg (1969), quien ha estudiado el lenguaje humano, dice que un periodo crítico para la adquisición de un nuevo idioma corresponde específicamente a la infancia porque el cerebro de un niño puede descifrar mejor nuevos idiomas y desarrollar una capacidad lingüística nativa. Asimismo, explica que esta etapa finaliza junto con la pubertad debido a la terminación de la lateralización hemisférica y de la flexibilidad cerebral.

En resumen, se entiende que la deficiencia en el uso de las TIC en los grados de básica primaria puede suponer una limitación, porque actualmente, estas ofrecen opciones novedosas que pueden colaborar en la mejora del ambiente en el aprendizaje del inglés, al brindar una variedad de aplicaciones digitales educativas que abren la posibilidad de poner a los estudiantes directamente en contacto con el ambiente nativo de la lengua inglesa. El uso de

las TIC logra que los alumnos puedan permutar conocimientos con la intención de alcanzar un aprendizaje un poco más significativo (Salas García, 2019).

Precisamente, este estudio bibliográfico está orientado en abordar esta problemática, investigando sobre el uso lúdico-pedagógico de dos aplicaciones digitales para enseñar inglés a niños, para ello se escogieron Duolingo y LingoKids, comparando cuáles son los pros y los contras al incluirlas en la enseñanza-aprendizaje del idioma anteriormente mencionado, prestando atención a sus características tales como su interfaz, diseño, facilidad de uso, conectividad y principalmente la estructuración e interactividad de las lecciones. Para dictaminar si estas pueden ser fáciles de integrar en el proceso académico, específicamente en el plan curricular, en las escuelas en Colombia, independientemente de su situación económica y su ubicación geográfica.

Es así como, a través de esta investigación documental, se espera proporcionar a los docentes de grado 0° a 5° de básica primaria una visión clara sobre cómo realizar un análisis comparativo concreto de las aplicaciones digitales educativas que pretenden utilizar en el aula de clases. De este modo estarían logrando descubrir y tener la certeza, desde una perspectiva pedagógica, cuál es la más idónea para la necesidad, habilidad y conocimiento de sus estudiantes que permita trabajar con el menor porcentaje de limitaciones.

En conclusión, esta información será favorable para determinar cuál sería la manera ideal de fomentar ambientes dinámicos y flexibles que permitan que los niños en edad escolar se motiven. Permitiendo que logren aprender el idioma inglés mediante el uso de herramientas digitales, garantizando que los educandos estén listos para confrontar un mundo cada vez más globalizado, digitalizado y dominado por la lengua inglesa.

1.2. El problema en contexto de estudio

En la actualidad, poco a poco se ha convertido en algo fundamental que los niños aprendan a dominar una segunda lengua como la lengua inglesa a temprana edad, debido a algunas variables evidentes acerca de que el inglés es

el idioma universal porque el desarrollo de la ciencia, tecnología y negocios internacionales se dan en este.

Además, influencia el contexto profesional y ha provocado que sea prácticamente un requisito el dominar uno o varios idiomas aparte de la lengua materna, siendo el inglés muy demandado y en consecuencia el más estudiado a nivel global (Moreira Aguayo y Venegas Loor, 2020).

Pues con el avance tecnológico, el uso de diversas plataformas digitales educativas ha logrado popularidad como herramientas de apoyo didáctico en el contexto educativo, principalmente en la enseñanza-aprendizaje del inglés para niños. Guzzetti de Marecos (2020), manifiesta que la aplicación de estas conlleva el aspecto innovador siendo una herramienta digital aceptable para brindar refuerzo al proceso académico y permitir alcanzar las metas de forma eficiente.

Sin embargo, al tener acceso a una gran variedad de plataformas virtuales en el mercado y el aún existente debate sobre el uso de estas herramientas digitales de apoyo educativo, debido a los factores positivos y negativos existentes que pueden dificultar que el docente seleccione la plataforma más adecuada para satisfacer las necesidades de sus estudiantes. Por un lado, se consideran un medio valioso, innovador y eficaz para el logro de aprendizaje significativo. Por otro lado, su inclusión podría ser afectada por situaciones técnicas, de conectividad, considerando la cobertura deficiente principalmente en zonas rurales de Colombia y la falta de conocimiento que presentan algunos docentes y educandos en cuanto al uso de la tecnología (Guzzetti de Marecos, 2020).

En concordancia, el hecho de que un docente no sepa cómo usar recursos digitales redundante en que sería difícil para él deducir cuáles son las características que hacen que una plataforma no sea óptima, pero sí idónea para llevar a cabo su quehacer pedagógico, en este caso la enseñanza del inglés. Por tal razón, es conveniente saber la forma de realizar una evaluación

comparativa detallada entre dos o más plataformas educativas para el aprendizaje de la lengua para así determinar cuál ofrece mejores cualidades para respaldar el proceso de enseñanza del inglés para niños.

En cuanto a las TIC en Colombia, los programas como *Computadores para Educar* han desempeñado un papel esencial en la promoción del uso de las (TIC) en el ámbito educativo. Por tal razón, esta iniciativa busca mejorar la disponibilidad de herramientas digitales tecnológicas en las instituciones educativas, bibliotecas y centros culturales. En consecuencia, en el año 2024 se registraron muchas peticiones relacionadas con la entrega y utilización de equipos tecnológicos. Así, este proyecto en su reporte más reciente del mes de septiembre arroja que el 65% de esas solicitudes son para la asignación de los computadores, y aproximadamente entre el 50% y el 60% del total anual se resolvieron en menos de 5 días hábiles (Gobierno de Colombia, 2024).

De igual forma, existe la iniciativa *Colombia Programa*, la cual es liderada por el Ministerio de la Información y de la Comunicación (MinTIC) en colaboración con el British Council; ese acuerdo ha sido crucial para alfabetizar digitalmente a docentes y estudiantes. Entonces, este proyecto tiene el objetivo de fortalecer el conocimiento digital mediante la capacitación de 14.000 maestros y la formación de 800.000 educandos en instituciones oficiales. En el año 2024, se lograron avances significativos, incluyendo la creación de 420 sedes de apoyo computacional, 195 talleres complementarios, la entrega de kits y materiales pedagógicos tanto para entornos conectados como desconectados, beneficiando especialmente a zonas rurales (MinTIC, 2024).

En concreto, la implementación de programas como *Computadores para Educar* y *Colombia Programa* evidencia los avances significativos en la integración de las TIC en la educación colombiana. De este modo, estas iniciativas no solo buscan reducir la brecha digital, sino también capacitar a docentes y educandos para convertirlos en protagonistas del desarrollo tecnológico, lo que refleja un compromiso claro por parte del gobierno para

construir una formación más inclusiva, equitativa y adaptada a las demandas del siglo XXI.

Entonces, la enseñanza del inglés como lengua extranjera, mediante la interdisciplinariedad con las TIC, puede convertirse en una estrategia pedagógica muy exitosa debido a que los estudiantes actuales son nativos digitales. Lo que hace que estos automáticamente presenten una inclinación positiva y natural por las clases digitalizadas.

Razón por la cual, el autor Basterra (2020), explica que las TIC tienen una gran importancia en la enseñanza del inglés porque son un recurso didáctico útil que permite que el estudiante obtenga más datos e incentiva su motivación. También, usándolas de manera correcta, logran una buena interacción entre el profesor y el educando. Por la información anteriormente explicada, se llega a la conclusión de que, al emprender la inmersión de las TIC mediante el uso de las apps educativas, se puede llegar a tener un impacto afirmativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua. Pero su inclusión no garantiza que todo sea positivo en el quehacer pedagógico.

De allí que autores como Mejía Borja y Russi Giraldo (2019), dicen que el uso de las TIC sí puede llegar a tener ventajas y desventajas en el proceso de enseñar una segunda lengua, ayudando a la estimulación de la participación activa e interacción entre estudiantes que les facilite el aprendizaje. De igual manera, resaltan que el docente debe estar capacitado en cuanto al uso y aplicación de las herramientas digitales.

Entonces, el contexto del problema del presente estudio se enfoca en la necesidad de investigar y analizar dos de las plataformas disponibles en el mercado, ampliamente utilizadas en la enseñanza del inglés para niños: LingoKids y Duolingo, con el objetivo de identificar cuál de ellas proporciona un enfoque más claro y beneficioso para el desarrollo lingüístico en estudiantes en etapa escolar. La intención de esta investigación es recopilar información sobre la calidad en aspectos como la interactividad que estas presentan, la

adaptabilidad al nivel y a la edad cronológica de los niños, resaltando la efectividad que poseen para impulsar el progreso de las cuatro habilidades del idioma, las cuales son la expresión oral, la comprensión auditiva, la escritura y la lectura.

Por ende, es de suma importancia que la aplicación digital seleccionada para enseñar inglés, independientemente de la edad de los estudiantes, debe contar con una estructura curricular y soportes didácticos que permitan lograr un desarrollo efectivo de las cuatro habilidades del idioma, ya que el Consejo de Europa (2002), avala que es relevante desarrollarlas simultáneamente debido a que ellas se apoyan mutuamente porque todas representan un aspecto fundamental para alcanzar un buen dominio e interactuar con confianza en diferentes contextos como el profesional, académico y en la cotidianidad.

Por las razones anteriormente mencionadas, es crucial guiar a los estudiantes a que avancen en todas las habilidades, debido a que existen exámenes de proficiencia, tales como los británicos: el *Cambridge* y *IELTS* creados por el *Cambridge Assessment English* de la Universidad de *Cambridge* conjuntamente con el *British Council*, seguido del *TOEFL* en el caso de América del norte, creado en sus inicios por la Universidad de *Stanford*, pero actualmente la compañía *ETS* es quien está a cargo de los derechos de este examen. Estos fueron diseñados para que los sujetos no nativos puedan corroborar el nivel de dominio y en el presente son prerrequisitos para acceder a la educación superior o para las personas que piensan migrar principalmente de Latinoamérica a Norteamérica o para el Reino Unido.

Así pues, la elección de enfocar la investigación en la comparativa de aplicaciones digitales educativas para enseñar inglés a estudiantes de grado 0° a 5° de básica primaria, es de particular interés debido a la importancia de adquirir habilidades de este idioma o cualquier otro desde una edad temprana, dada la relevancia de hablar más de una lengua en el mundo actual.

Esa es la razón por la cual Aldana Pérez (2018), expone que es muy provechoso que los educandos colombianos puedan aprender a dominar el idioma inglés desde una temprana edad, porque es muy fácil que los niños logren un mejor desempeño en la adquisición de una nueva lengua. Debido a que el aprendizaje en la etapa de la primera infancia, los estudiantes presentan una capacidad cognitiva muy fuerte y esto facilita mucho el curso y lograr el objetivo. Pero también, resalta que se debe realizar la reestructuración y aplicación de nuevas estrategias pedagógicas que les faciliten el proceso del aprendizaje del inglés a los alumnos.

Finalmente, teniendo en cuenta el acceso a la tecnología, el creciente uso de las plataformas digitales y la relevancia del inglés en el ámbito educativo, hacen que el enfoque de este estudio sea pertinente.

1.3. Preguntas problematizadoras.

- 1) ¿Qué características específicas tiene LingoKids que la hacen diferente de Duolingo?
- 2) ¿Cuál es el impacto que han tenido las aplicaciones digitales educativas LingoKids y Duolingo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés para niños?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Realizar un análisis comparativo de las aplicaciones digitales educativas Duolingo y LingoKids con el propósito de evaluar su relevancia pedagógica en el contexto de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en estudiantes en edades tempranas.

1.4.1.1. Objetivos específicos.

- 1) Reconocer las características lúdico-pedagógicas de las aplicaciones digitales escogidas para determinar su idoneidad en la enseñanza del inglés a niños en edad escolar.
- 2) Identificar las ventajas pedagógicas del uso de aplicaciones digitales educativas en la enseñanza del inglés a estudiantes en edades tempranas.
- 3) Definir las características generales que debe poseer una aplicación digital educativa que ayuden al profesor a determinar con facilidad la más apropiada según los logros de aprendizaje, las habilidades, la necesidad y la capacidad de sus estudiantes.

1.5. Justificación

La educación es el derecho fundamental más significativo en la formación de las personas, porque a través de ella se ayuda a forjar el carácter, la personalidad y el conocimiento de los seres humanos para llegar a ser individuos idóneos que participen en el contexto social de forma activa y así puedan aportar positivamente a su constante evolución. Pero en la actualidad, el avance de la sociedad mundial ha sido permeado por la tecnología, de allí que la ciencia ha creado y continúa creando herramientas digitales para ayudar a que el ser humano entienda y mejore muchos aspectos a nivel general.

Actualmente, uno de los ámbitos en el cual las nuevas tecnologías de la comunicación han tomado mayor trascendencia es el educativo y diversas investigaciones, como las que se sustentan en el apartado de los antecedentes o estado de la cuestión, han demostrado lo efectivas que estas pueden ser ayudando a potenciar de forma dinámica el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera a niños. Asimismo, hay estudios que lo respaldan, por ejemplo, el de Beigel (2022), que respalda la importancia de dominar varias lenguas socialmente, ya que esto le brinda gran relevancia al sujeto porque le permite tener un protagonismo social más amplio y diverso en

diferentes contextos, específicamente el académico, comunitario, profesional, personal, cultural, entre otros.

Beigel (2022), también expresa que, pese a que el inglés cuenta con la gran ventaja de ser el más estudiado, se demostró que no es el único idioma empleado para la ciencia y tecnología en América latina, se resalta el portugués y el español, dando relevancia al multilingüismo. Entonces, la inclusión de herramientas digitales para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera en las escuelas de Colombia puede llegar a ser fundamental. Por tal razón, la implementación de nuevas metodologías mediadas por las TIC no solo tiene un fuerte impacto en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de la lengua, sino que igualmente aumenta la motivación, el aspecto colaborativo y la autonomía del alumno, lo que promueve un notable aprendizaje exitoso de este idioma (Antonio Cruz y Carrión Rodríguez, 2023).

De igual manera, las TIC permiten que el docente pueda mejorar su quehacer pedagógico, porque estas podrían incentivar su creatividad y así enriquecer sus clases, fomentando la participación activa del estudiante, generando un aprendizaje efectivo del idioma. En primer lugar, se debe tener en cuenta que las nuevas generaciones tienen un conocimiento casi empírico a la hora de manipular todo tipo de herramientas digitales, siendo parte de este grupo generacional los alumnos que actualmente están en edades entre los 5 y 12 años, quienes nacieron en un mundo completamente digital.

Autores como Arango y López (2019) confirman que “las nuevas generaciones no conocen un entorno diferente al tecnológico en su diario vivir, lo cual les convierte en nativos de esta era digital” (p. 2). En segundo lugar, la inclusión de las TIC permite al profesor preparar y presentar el contenido del plan curricular de una forma visualmente atractiva y con fácil acceso para el estudiante, pero para ello el maestro debe tener pleno conocimiento sobre cómo se usan las TIC para poder guiar al educando.

Pero en todo este panorama de integrar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo, lastimosamente existen algunos docentes con miedo de usar una herramienta digital en sus clases de inglés, quienes sienten que, si incluyen las TIC en su quehacer pedagógico, estas no servirán de gran ayuda, sino que crearán distracción en el desarrollo del plan curricular tradicional establecido, llegando a condenar el uso de aparatos digitales en el aula como, por ejemplo, los celulares inteligentes (Ramírez y Bernal, 2019).

Por lo tanto, esto refleja la necesidad de reforzar el conocimiento del docente en cuanto al uso de herramientas digitales para generar en él la motivación y la confianza necesaria para que logre aceptarlo de manera consciente y agradable. Para que incluya el uso de las TIC sin miedo en el aula de inglés.

En ese caso, aplicaciones digitales educativas iguales que Duolingo y LingoKids le permiten al profesor emplear una variedad de videos o presentaciones interactivas con elementos multimedia como imágenes y audios, que ayudarán no solo a captar fácilmente la atención del estudiante, sino también a que permanezca concentrado durante toda la actividad, permitiéndole comprender el mayor porcentaje de la temática del idioma inglés, la cual a veces es difícil de entender únicamente mediante explicación con palabras o una clase magistral.

Orozco et al. (2021), plantean que las TIC admiten mayor interacción y colaboración entre estudiante y profesor, también permiten acceder a diversos recursos de alta calidad y actualizados en tiempo real. De igual manera, amplían la cobertura educativa, principalmente en zonas rurales. Asimismo, estas aplicaciones digitales educativas conceden que el docente pueda adaptar el contenido según las necesidades de sus educandos y asignar tareas, las cuales pueden ser monitoreadas de forma individual y así lograr tener retroalimentación instantánea del avance que está teniendo cada estudiante.

Por ello, es crucial tener en cuenta que aprender una nueva lengua mediante el uso de aplicaciones no es solo un proceso académico; sino también un conjunto de diferentes tipos de motivación, emociones que impulsarán de forma positiva el aprendizaje de lenguas extranjeras como lo es el idioma inglés en básica primaria.

Además, ofrecen guías didácticas que permiten la creación y adaptación de múltiples materiales contando con la necesidad y la capacidad del educando, los cuales pueden facilitar el uso de estas aplicaciones digitales e incluirlas de forma indirecta en el aula, bien sea a través de diálogos dramatizados, juegos, entre otros. Esto es un aspecto positivo para el caso de escuelas rurales que cuentan con limitación en la conexión a Internet (Tosi y Percovich, 2019).

Ahora bien, los idiomas están estructurados en cuatro habilidades y son las siguientes: La escucha, la escritura, el habla y la lectura. Las cuales, el Consejo de Europa (2002), mediante el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas, las define como la comprensión lectora, la oral, expresión e interacción de escuchar y escribir, que incluyen las cuatro competencias. Cada una de esas destrezas necesita de diversas actividades para su desarrollo, porque estas avanzan de forma individual y solo el método tradicional no permite que se dé la diversidad que se requiere en este proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Aquí es donde se descubre que las aplicaciones digitales también permiten trabajar cada habilidad de forma independiente, debido a que existen actividades muy bien estructuradas de escritura para desarrollar la gramática, tareas de comprensión oral y auditiva para mejorar la pronunciación y la adquisición de vocabulario. Recapitulando, la intención de este trabajo de grado es recopilar la información de qué tan didáctico puede llegar a ser el uso de *apps* educativas infantiles a través del análisis de dos de ellas y así aportar al logro de un resultado positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Capítulo 2. Marco Referencial

2.1. Estado de La Cuestión

Para llevar a cabo este análisis, se revisaron estudios previos relacionados con el enfoque del tema de investigación, los cuales fueron encontrados mediante diferentes buscadores bibliográficos como Dialnet, Scielo, Google académico, Redalyc, EBSCO, entre otros. Estos tienen una temporalidad desde el año 2019 hasta cinco años de antigüedad (2019, 2020, 2021, 2022, 2023) y se ubican geográficamente en los siguientes países: Ecuador, Perú, Indonesia y Colombia.

2.1.1. Ámbito Internacional

Para empezar este recorrido literario, en el marco de referencia internacional, donde se encontró que el siguiente informe de investigación se basó en examinar minuciosamente el uso del programa Duolingo como herramienta para enseñar inglés en la Escuela Alfonso Reyes Falcón, Simón Bolívar Cantón Guayas - Ecuador. La investigadora Zumba Rosado (2022), resalta la relevancia de incluir el uso de las TIC a edades tempranas en calidad de método innovador y creador de ambientes interactivos y colaborativos. Pero haciendo uso de la evaluación continua, ya que ayuda a maximizar su eficacia en la enseñanza del idioma objetivo para los estudiantes de primaria.

En este caso, el método de recolección de la información que se empleó fue una encuesta con 18 preguntas dirigida tanto a profesores como a estudiantes y una entrevista solo para los docentes. Para esto, la población objeto de estudio fueron 77 estudiantes y 3 maestros de los grados 5° de primaria, 6° y 7° de secundaria.

Los resultados generales obtenidos fueron los siguientes:

La entrevista arrojó que la mayoría de los profesores y alumnos coincidieron en que Duolingo, desde la pedagogía, ofrece un entorno dinámico y motivador que ayuda a fomentar la formación autónoma. Un alto porcentaje de los docentes reflejó que la *app* sí es una buena herramienta para despertar el interés de los niños con el objetivo de que estos quieran aprender la lengua estudiada en esta investigación. También, casi todos los sujetos estudiados concordaron en que la inclusión de este método sí ayudó mucho al mejoramiento del idioma por parte de los estudiantes. Finalmente, los maestros estuvieron totalmente de acuerdo en la implementación del recurso examinado en el proceso de enseñanza del inglés porque es una opción adecuada que presenta el aprendizaje de una forma sencilla y fácil.

Por otro lado, la autora Díaz Sotelo (2021), enfocó su estudio en el uso de Duolingo como recurso educativo para enseñar inglés y determinar su efecto en la mejora del léxico en adolescentes. Se realizó en la iglesia Luz de Amor – El milagro, Trujillo – Perú y abarcó a una población de 16 estudiantes de la Institución Religiosa Presbiteriana “Luz de Amor”. El método de recolección de datos fue la observación y la aplicación de un test al inicio y al final, el cual consistió en evaluar el conocimiento de vocabulario pasivo y activo de los educandos con una calificación máxima de 20 puntos. Para darle apertura al proyecto, se aplicó una prueba inicial, alcanzando un puntaje promedio de 7.3 VA y 4.0 VP, siendo un 11.3 la media general. Luego se implementaron ocho sesiones de aprendizaje utilizando la *app* educativa estudiada.

Finalmente, se realizó el post test y el resultado fue de 10.0 VA y 6.9 VP con un 16.9 en la media general, demostrando que Duolingo ayudó a mejorar casi en un 100% las competencias lingüísticas del idioma inglés de los alumnos, específicamente en el uso dinámico de vocabulario activo y pasivo. Pero el hecho de que podían ejecutar el uso de la plataforma en sus hogares jugó un aspecto positivo en el avance. Sin embargo, es primordial tener en cuenta que este estudio se llevó a cabo en contextos específicos y con muestras limitadas, lo que automáticamente genera un vacío en la precisión y efectividad de la

plataforma. Por lo tanto, el estudio aconseja que se necesitan más investigaciones para determinar en qué medida Duolingo puede ser efectivo en múltiples contextos educativos y para diferentes grupos de estudiantes.

Asimismo, el proyecto acerca del uso de las aplicaciones digitales *Lyricstraining*, *Liveworksheets* y Duolingo para adquirir las competencias del área de lengua extranjera: *speaking- listening- reading- writing* Ecuador, llevado a cabo por Uruchima Quizhpi (2023), se centró en la aplicación de las TIC en la educación y cómo pueden ser utilizadas para mejorar la enseñanza del inglés a estudiantes de 4° de primaria. Con fines metodológicos, se realizó un análisis de 15 libros sobre los medios tecnológicos investigados. Es así como se diseñó un manual didáctico para la implementación de estas *apps* y se realizaron pruebas de aceptación con profesores para evaluar la funcionalidad de la guía y de esa manera lograr determinar cuál era la mejor de las tres.

En cuanto a los resultados, los cuales se reflejaron mediante una escala de 0 a 5, se definió que Duolingo es una herramienta útil con mayor fortaleza con una valoración de 5 en escritura, 4 en lectura, 3 en habla y escucha, siendo la mejor sobre LiveworkSheets, la cual obtuvo el segundo lugar con un 3 en escucha, 3 en lectura, un 1 en escritura y habla. LyricsTraining quedó por fuera de ser una buena opción, porque solo demostró un buen desempeño en la habilidad de escucha con un puntaje de 4 y en las otras habilidades consiguió una puntuación de 1. Se concluyó que Duolingo es la más divertida e interactiva e innovadora para el aprendizaje del inglés tanto para estudiantes como para profesores, ya que permite aprender de forma autónoma desde cualquier sitio en el que haya conexión a Internet.

Luego la investigación llamada *The Use of Lingokids Game Application to Encourage Young Learners' English Vocabularies* realizada por Setiyaningsih et al. (2023). Para desarrollar este proyecto, los investigadores aplicaron 2 ciclos con 20 estudiantes. Se aplicó un pretest que mostró un resultado del 24.25 sobre 80, luego en el primer ciclo después de trabajar con LingoKids la media fue de 48 sobre 80 y la segunda y última etapa fue exitosa en el sentido en que

se logró mejorar el vocabulario de los estudiantes, reflejado en el puntaje que fue de 55 sobre 80. La duración total de la intervención fue de mayo a junio de 2022 y en la segunda fase se comprobó que los 20 alumnos consiguieron aumentar su nivel de inglés. Entonces, se definió que la aplicación examinada es una buena plataforma que les permitió aprender de forma fácil y formando un compromiso por parte de los educandos en cuanto al aprendizaje de la lengua inglesa.

De igual manera, Damcha y Budiarti (2022), desarrollaron la investigación *Improving children's english skills by using lingokids app*, e investigaron la eficacia de esta, una aplicación de Play Learning para niños de 2 a 8 años, en el desarrollo de las competencias del inglés. El estudio se aplicó a través de un pretest y dos ciclos, demostrando que en el ciclo número 2 el avance de las 4 habilidades aumentó notablemente. Es así como se constató que la app era eficaz para ayudar a los estudiantes pequeños a aprender las destrezas lingüísticas básicas de la lengua inglesa con más de 600 juegos, actividades y canciones. La aplicación utiliza un método de aprendizaje basado en el juego y la interacción, que motiva a los aprendices y produce excelentes resultados.

Ahora hay un estudio titulado *The effectiveness of using LingoKids application toward young learners' vocabulary mastery*, desarrollado por los autores Julianti et al. (2024). Se centra en analizar el funcionamiento óptimo del uso de la aplicación LingoKids para la enseñanza del idioma inglés a estudiantes pequeños. Para ello, se realizó un estudio experimental en el que se utilizó una muestra de 36 estudiantes de 2° grado de la escuela SD Islam Aviciena Anyar en Indonesia. En cuanto a la metodología, se dividió a los estudiantes en 2 grupos: uno experimental que recibió instrucción de la aplicación LingoKids durante un periodo específico de tiempo, y otro de control que no recibió ninguna instrucción adicional.

En cuanto a los resultados obtenidos, revelaron que el uso de la aplicación LingoKids resultó ser efectivo en el desarrollo del vocabulario en inglés para estudiantes en edad escolar. Además, se encontró que la aplicación

es una herramienta dinámica para la enseñanza del inglés, ya que ofrece una variedad de actividades interactivas que involucran múltiples habilidades. Cabe resaltar que la app presenta ciertas limitaciones. Algunas de estas incluyen la necesidad de una conexión a Internet para su uso, lo que puede presentar un obstáculo para aquellos que tienen poco o ningún acceso al Internet. Se determinó que el uso de LingoKids en el aula es pertinente para enseñar inglés.

Igualmente, la investigación "*Gamification of Duolingo in rising student's English language learning motivation*" de Amin (2021) tuvo como objetivo identificar la eficacia y las diferencias entre el aprendizaje basado en la aplicación y los métodos convencionales. El estudio se basó en estudios de caso y también se seleccionaron cinco estudiantes de segundo grado para participar en este proyecto.

Los datos recopilados fueron a través de la observación directa y entrevistas con esos alumnos, revelando que los elementos de gamificación incorporados en Duolingo motivan significativamente a los aprendices a continuar practicando y mejorando sus habilidades lingüísticas. Eso se debe a que sus componentes son divertidos y atractivos. De igual forma, los sistemas de recompensas, las tablas de clasificación, los niveles y las insignias incentivan a los estudiantes.

2.1.2. Ámbito Nacional.

Después del análisis del contexto internacional, se continuó con el marco nacional y los autores Bernal Rodríguez y Ramírez Valencia (2020), se centraron en la optimización del aprendizaje del inglés en alumnos de primaria utilizando la aplicación Duolingo. La recolección de datos se realizó a través del uso del diario de campo que llevaba el docente practicante, el cual sirvió como herramienta para el registro de la información obtenida mediante la observación. Luego de un año de intervención con la *app*, se observó una evolución en la capacidad de los estudiantes al utilizar la gramática de manera adecuada y ese aumento fue del 20 % al 70 %.

De modo que este resultado resaltó la relevancia de la tecnología en la educación y su potencial para mejorar el dominio de un segundo idioma desde una edad temprana mediante la implementación de una *app* digital. En conclusión, la investigación respalda la efectividad de Duolingo como un recurso complementario para la enseñanza del inglés en escuelas primarias públicas, ayudando a la motivación y participación activa de los estudiantes y de igual manera concede que aquellos docentes que no dominan completamente la pronunciación de la lengua inglesa puedan utilizar esta aplicación de forma efectiva, porque les permite mantener los estándares de fonética adecuados.

De la misma forma, el siguiente proyecto de investigación también se enfocó en el uso de la herramienta Duolingo para mejorar el nivel de inglés en el grado 5° de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Viracachá – Tunja. La investigadora Castro Caro (2022), con su estudio de aula, implementó una estrategia didáctica con el recurso digital para permitir que los estudiantes practicasen el idioma en cualquier momento y lugar. Esta se aplicó en las clases mediante tres etapas: Inicio, desarrollo y cierre.

Pero a pesar de los inconvenientes por no tener los dispositivos tecnológicos suficientes, esta metodología se llevó a cabo en 3 secciones de forma grupal tras el uso de un videobeam, lo que rectificó el impase y permitió que ellos mejoraran en las habilidades de lectura, escritura, comprensión auditiva y habla del idioma inglés. Finalmente, se demostró que la herramienta didáctica digital Duolingo sí es un recurso útil para la incorporación de las TIC en el aula de clases y que sí da resultados positivos si se aplica en grupos numerosos de estudiantes, aspecto que cuenta para sustentar la sugerencia realizada por la autora (Díaz Sotelo, 2021) en la conclusión de su investigación.

De igual forma, Ubarnes Salazar et al. (2022), a través de su proyecto “Duolingo como herramienta didáctica para contribuir en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés” desarrollado en la Institución Educativa La Salle de Montería, los investigadores crearon un diseño metodológico especial el cual fue aplicado por 7 semanas en 4 fases, y los

sujetos de investigación fueron 32 niños del grado 2° de primaria con edades entre los 7 y 8 años. La aplicación se dio de la siguiente manera:

1. **Semana 1 y 2** - Análisis de diagnóstico de los archivos académicos de los estudiantes proporcionados por la institución para saber su nivel de inglés previo.
2. **Semana 3 y 4** - Diseño de estrategia para lograr el mejoramiento del inglés. Aquí se escogieron las lecciones adecuadas a las necesidades de los estudiantes para ayudarles a desarrollar las 4 habilidades del idioma.
3. **Semana 5 y 6** - En este momento, el docente les brindó a los alumnos el acceso al aula virtual soportada con Duolingo como herramienta pedagógica digital principal.
4. **Semana 7** - Aplicación de un test diseñado por el docente de inglés teniendo en cuenta las exigencias del Marco Común Europeo.

Los resultados del estudio mostraron que, al usar Duolingo como herramienta didáctica, aumentó significativamente la motivación por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés.

Ahora bien, el estudio del investigador Quevedo Díaz (2022), se enfocó en el uso de la aplicación móvil Duolingo como potenciador de las competencias comunicativas del inglés en estudiantes de 4° grado de la Institución Educativa Departamental Policarpa Salavarrieta. La tesis aplicó una estrategia de investigación-acción para medir el desempeño escolar de los educandos y se inició con una prueba pretest de conocimiento previo. También se utilizó el diario de campo para sistematizar la práctica investigativa. Al término del proyecto, los resultados arrojaron que la utilización de la *app* mejoró las 4 habilidades de la lengua inglesa de los aprendices, que la metodología utilizada fue adecuada en el contexto del salón de clases y la gamificación de Duolingo influyó positivamente en la motivación para el aprendizaje.

Del mismo modo, Arias Ortiz et al. (2022), con su proyecto “Aprendizaje de vocabulario pasivo en inglés en niños en etapa preoperacional (3 y 4 años) a través de la modalidad virtual, haciendo uso de dos aplicaciones: LingoKids y Árbol ABC”, se enfocaron en analizar los resultados de la implementación del programa en el lenguaje de los estudiantes, para así establecer su eficacia en el aprendizaje de nuevos términos. La población de estudio fue de 4 alumnos entre los 3 y 4 años de edad, se les realizó un pretest en el conocimiento de los colores y las figuras geométricas y solo conocían el léxico de su lengua materna, el español.

Luego de aplicar las plataformas digitales, ellos mejoraron al aprender la mayor parte del vocabulario, información presentada sin porcentaje. Pero se puede decir que el hallazgo más relevante del estudio fue que el uso de LingoKids no solo podría impactar positivamente en el aprendizaje de léxico pasivo en niños que están aprendiendo inglés como lengua extranjera, sino también en su comprensión auditiva y su capacidad para seguir instrucciones en este idioma.

Aunque el siguiente proyecto, llevado a cabo por el autor Sáenz Castillo (2023), llamado “Interésate y diviértete con tu compañero digital mientras aprendes inglés”, no se enfocó directamente en estudiar la aplicación LingoKids. Tuvo como meta crear un ambiente de aprendizaje personalizado, flexible y autónomo mediante el uso de plataformas digitales para lograr una clase mucho más dinámica y es aquí donde entra en juego la *app* interactiva estudiada, ya que fue la elegida para sustentar el objetivo de la investigación a través de 3 actividades, la cual fue establecer la inclusión de las TIC en la adquisición de vocabulario, gramática y se enfatizó la necesidad de mejorar la habilidad de escucha del inglés en los estudiantes.

En general, los resultados indicaron que el uso de la plataforma LingoKids ayudó a que los estudiantes del grado 8° que estaban entre los 9 y 13 años, considerándose como efectiva para el aprendizaje del inglés, teniendo en cuenta los DBA.

Finalmente, la revisión sistemática de la literatura bibliográfica no arrojó investigaciones a nivel local, como se evidencia en el estado de la cuestión, pero sí se encontraron estudios previos a nivel nacional e internacional que permitieron realizar la búsqueda de la información requerida para la comparación entre LingoKids y Duolingo en términos de su impacto positivo o negativo en la enseñanza del inglés para niños como herramienta de apoyo pedagógico. Se buscó identificar tendencias y resultados consistentes que permitieran fijar una base sólida para la valoración de estas dos aplicaciones digitales educativas. Entonces, se observó que los sujetos de investigación predominantes fueron estudiantes de preescolar, la escuela primaria y los primeros años de la secundaria.

En cuanto a los instrumentos y técnicas, resaltaron los enfoques cuantitativos, cualitativos y mixtos, los cuales se aplicaron a través de encuestas, entrevistas, pre y post-tests y evaluaciones para medir el progreso y la efectividad de Duolingo y LingoKids como recursos digitales de apoyo didáctico en la enseñanza del inglés a niños. Además, en algunos estudios se utilizaron métodos de observación directa y diarios de campo para detectar detalles del proceso de enseñanza, lo que permitió demostrar que ambas aplicaciones virtuales educativas pueden adaptarse a diferentes grados escolares y a las necesidades en la formación de los educandos, enfatizando la importancia de su integración en las estrategias pedagógicas modernas.

2.2. Marco conceptual

2.2.1. Aplicaciones digitales Educativas.

Para empezar, las aplicaciones digitales educativas son diseñadas para proporcionar un contenido educativo específico mediante dispositivos -móviles como teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras. En la actualidad, las apps son muy usadas debido a que son asequibles, por ende, son consideradas como una buena herramienta para reforzar los conocimientos de los educandos. Pero su diseño debe tener muy en cuenta las diversas necesidades de los estudiantes, ya que estas son con la intención de captar la atención de ellos en sentido pedagógico y que los logros académicos sean positivos (Cárdenas García y Cáceres Mesa, 2019).

Igualmente, en esta misma línea de herramientas digitales encontramos las plataformas educativas, las cuales se relacionan con las aplicaciones al ambas ser medios que sirven como apoyo potenciador y didáctico en la enseñanza, pero a diferencia de las apps, las plataformas son un programa que reúne diversos recursos pedagógicos para intervenir en procesos de enseñanza-aprendizaje. El propósito principal de estas es facilitar la organización e implementación de entornos virtuales que se utilizan para impartir cursos. El objetivo de dichos programas es adquirir y aplicar conocimientos, habilidades y actitudes relacionados con la educación formal, no formal e informal (Serna Martínez y Alvites Huamaní, 2021).

2.2.1.2. Aplicación Móvil

Con comitente con lo anterior, una aplicación es un programa que se instala en un dispositivo móvil y tiene la capacidad de adaptarse a las características del *gadget* como su cámara o sistema de posicionamiento global (*GPS*), por sus siglas en inglés. Estas aplicaciones se han convertido en una de las principales actividades de los usuarios móviles en Europa debido a su

facilidad de uso y accesibilidad, con un diseño atractivo y diversidad temática que se ajusta a las necesidades del usuario (Villalonga Gómez y Marta-Lazo, 2015).

Otros autores afirman que:

Las primeras apps fueron elaboradas a finales de los años noventa y eran lo que conocemos como la agenda, los editores de tonos, entre otros. Sin embargo, todos estos cumplían funciones muy básicas y elementales porque su diseño era bastante simple. En el presente, las aplicaciones *Android* se instalan mediante un archivo generalmente gratuito con extensión *APK* y este tipo de archivos pueden ser descargados desde *Google Play Store* o manualmente en un computador personal (Medina Lozano et al., 2020, p.1298).

En la actualidad, se han desarrollado tres tipos de apps:

Son la *app* nativa, las aplicaciones web y las *apps* híbridas, estas son el producto de la combinación o mezcla de las nativas y las *webs* las cuales se crean usando tecnología *web* tales como *HTML*, *CSS* y *JavaScript*. Al ser compiladas y empaquetadas, el resultado final es una aplicación para dispositivos móviles (Ibarra y Puetate, 2020, p.20).

2.2.1.3. Tipos de aplicaciones móviles.

Aplicación nativa: es un programa desarrollado y escrito en lenguaje de programación especialmente para un único prototipo de sistema operativo, ya sea *Android*, *iOS*, entre otros. Es decir, este tipo de *apps* solo funcionan en el sistema operativo para el cual fueron diseñadas, pero, aunque no son flexibles, presentan la ventaja de acceder al *hardware* del dispositivo y las funciones del sistema operativo, haciéndolas mucho más estables en cuanto a errores y fáciles de usar por parte del usuario (Ibarra y Puetate, 2020).

Aplicación híbrida: este tipo de *app* es el resultado de la mezcla entre una aplicación nativa con una *web*, y se desarrolla usando tecnología *web* como *HTML*, *CSS*, y *JavaScript*. De allí que estas tecnologías se agrupan de forma que se genera una *app* para dispositivos móviles lista para ser cargada en cualquier tienda. Esta es la razón por la que las *apps* híbridas tienen la ventaja de poder ser ejecutadas fácilmente en diferentes plataformas de sistemas operativos para *smartphone* como *iOS*, *Android* y *Windows* (Ibarra y Puetate, 2020).

2.2.1.4. Aplicaciones móviles para la enseñanza-aprendizaje del inglés.

Luego están las *apps* móviles educativas, las cuales son relevantes porque tienen la capacidad de garantizar acceso a varios servicios y funciones en tiempo real a través de dispositivos portátiles, haciendo que sean convenientes y de fácil uso. Por lo tanto, en el ámbito educativo, las aplicaciones portables pueden mejorar el proceso académico, proporcionando a los estudiantes una variedad de recursos y herramientas didácticas (Yanquén Ramírez y Otálora Luna, 2016).

De allí que el autor Enríquez Luna (2019), plantea que enseñar inglés por medio de las plataformas virtuales incentiva a que los alumnos aprendan y que al mismo tiempo los integra en el uso práctico de herramientas tecnológicas y además permite que el profesor flexibilice e innove en su quehacer pedagógico a través del uso de recursos digitales.

Asimismo, las *apps* para enseñar inglés a niños proporcionan un aspecto lúdico porque la presentación de sus contenidos son juegos didácticos interactivos que permiten capturar la atención de los alumnos y los motivan para que estos vuelvan a hacer uso constante de la aplicación, asegurando una mayor posibilidad de aprendizaje. Pero el enfoque lúdico no solo contribuye a la formación de los estudiantes, ya que mediante las actividades interactivas y divertidas también posibilita al desarrollo de nuevas formas de actuación en la

práctica educativa del maestro, lo que propicia la adquisición de aprendizajes significativos por parte de sus educandos (Gutiérrez Delgado et al., 2018).

Las aplicaciones más usadas para la enseñanza a niños son:

La primera es Duolingo, que es una *app* móvil y un sitio *web* de aprendizaje de lenguas que emplea una estrategia basada en juegos para enseñar. Algunas de sus características son: lecciones cortas y gamificadas, disponibilidad de varios idiomas, clases gratuitas y de pago, progreso personal monitoreado, nivelación de las competencias, ejercicios interactivos que cubren la gramática, vocabulario y comprensión auditiva y escrita, enfoque en la pronunciación y la conversación, interfaz del usuario sencilla e intuitiva, se puede personalizar el contenido del curso según los intereses del cliente y dispone de una amplia comunidad de hablantes de idiomas en línea (Méndez y Tíjaro, 2019).

LingoKids es una aplicación digital educativa que utiliza el método "*playlearning*[™]" pretende ayudar a los niños a aprender inglés de manera efectiva a través del juego para captar la atención de los alumnos y motivarlos permanentemente, incluye más de 750 actividades de aprendizaje, 3.000 palabras de vocabulario esencial y 60 temas fundamentales para reforzar el proceso en la escuela, posee contenido didáctico y está diseñado para niños de entre 2 y 8 años, siendo una herramienta útil y eficaz en el propósito de aprender inglés desde temprana edad (Damcha y Budiarti, 2022).

Igualmente, contiene ejercicios interactivos, lecciones divertidas, videos educativos, canciones y juegos, y se actualiza constantemente para mantener el interés de los infantes por lo que tiene un sistema de recompensas que motiva y reconoce el esfuerzo y dedicación de ellos. También permite a los padres realizar evaluaciones de seguimiento y monitorear el progreso de sus hijos, así como proporcionar retroalimentación y apoyo extra. Pero lo relevante es que se puede utilizar en dispositivos móviles y tabletas, permitiendo un acceso fácil y práctico para los estudiantes (Damcha y Budiarti, 2022).

2.2.1.5. Características técnicas básicas y pedagógicas de una plataforma digital o aplicación móvil educativa. El aspecto pedagógico de una plataforma educativa digital es fundamental para asegurar que esta cumpla con la metodología idónea para su uso en el contexto educativo, pero no es la única característica. Para ello, el docente debe tener en cuenta las siguientes características técnicas porque sin tenerlas en cuenta no se puede garantizar un funcionamiento óptimo de este tipo de herramientas digitales en el aula de clases.

- a) **Interfaz:** existen múltiples conceptos de interfaz, pero en términos generales se puede entender como un espacio de comunicación y conexión de dos sistemas o dispositivos. Desde la perspectiva de los ingenieros, una interfaz eficaz es el dispositivo físico que posibilita el fácil intercambio de información y la rápida interacción con el usuario (Scolari, 2021).
- b) **Usabilidad:** La definición más común y reconocida es la que se logra encontrar en la norma ISO 9241-11, la cual describe la facilidad de uso como el grado de fluidez con la que esa app puede ser usada por usuarios específicos para lograr objetivos o metas definidas de forma eficiente, efectiva y satisfactoria en un ambiente de uso particular. Según los autores Enriquez y Casas (2013), existen 12 características indispensables para evaluar una aplicación ligadas a la usabilidad del producto, las cuales se encuentran a continuación.

1. Efectividad: es la capacidad que presenta una aplicación al realizar las tareas de forma precisa, en corto tiempo y con el menor porcentaje de errores.

2. Eficiencia: cuando se habla de eficiencia en el contexto del uso de una aplicación móvil, se está hablando de la rapidez con la que un usuario puede realizar sus tareas utilizando dicha *app*.

3. Satisfacción del usuario: esta es otra de las características esenciales que ayudan en la evaluación de la usabilidad de una aplicación móvil

para dictaminar el grado de satisfacción que experimenta el usuario después de interactuar con la *app*.

4. Manejo de errores: en el ámbito de la usabilidad de las aplicaciones, las fallas son medidas por la cantidad de fallos que cometen los usuarios al manipular la aplicación. Es así como, a través de una interfaz fácil de usar y comprender, pero con la inclusión de mensajes claros, retroalimentación para los usuarios y herramientas de recuperación o de deshacer, se busca disminuir los efectos de los errores.

5. Facilidad de aprendizaje: es la fluidez con la que un usuario puede cumplir con sus logros desde el primer uso de la aplicación. De igual manera, se refiere a cómo los usuarios pueden aprender a usar esta nueva *app* de forma efectiva.

6. Memorabilidad: se trata de la facilidad con la que los usuarios pueden recordar cómo utilizar la aplicación, incluso después de mucho tiempo de no usarla.

7. Contenido: una aplicación digital contiene distintos recursos digitales de calidad, fáciles de entender y sin sobrecarga, como: textos, imágenes, animaciones, sonidos, vídeos, entre otros, que son utilizados por el usuario en la interfaz para que impacten positivamente en la experiencia de este.

8. Portabilidad: debido a la diversidad de los dispositivos móviles, se requiere el apoyo de diferentes plataformas y dispositivos para asegurar la disponibilidad y el buen funcionamiento de la aplicación en todos ellos posibles, pero así se garantiza una mayor cobertura de usuarios.

9. Contexto: se hace esencial considerar el medio como una parte integral de las aplicaciones, porque la forma en que los usuarios interactúan con la aplicación puede variar por diferentes factores como la ubicación, la conectividad y las condiciones ambientales del lugar donde viven los consumidores potenciales.

10. Seguridad: esta característica es sumamente primordial, debido a que existen aplicaciones de código abierto, es decir, que pueden ser víctimas de la instalación de virus o *software* malicioso que afecte su rendimiento de forma eficaz.

Del mismo modo, autores como Crescenzi Lanna et al. (2019), consideran que la seguridad, específicamente en las aplicaciones móviles para niños, es extremadamente necesaria porque los peligros relacionados con el contenido en línea pueden poner en riesgo a los menores de edad. De allí que estas amenazas se clasifican en 3 categorías: contacto con desconocidos, exposición a contenidos inapropiados y falta de privacidad.

11. Accesibilidad: trabaja en pro de la integración de las TIC y así permite que todos los sujetos, independientemente de sus capacidades o recursos, utilicen la tecnología y accedan a los mismos servicios, productos, contenidos y oportunidades sin mayor dificultad (Duarte y Pires, 2011). En consecuencia, Enriquez y Casas (2013), afirman que se hace relevante desarrollar aplicaciones que tomen en consideración una variedad de habilidades y necesidades de los usuarios para que puedan interactuar eficazmente con ella.

12. Conectividad: es empleada para definir los dispositivos tecnológicos que permiten la conexión física a las infraestructuras de tecnologías de información y comunicación, como redes, servidores y equipos informáticos. Además, la conectividad se refiere a la disponibilidad que tiene el usuario para acceder a dichos dispositivos e interactuar y formar parte de los flujos globales de datos y de su intercambio.

Asimismo, trata de asegurar la presencia de redes en todos los lugares, fomentando la diversidad de opciones para la asequibilidad a plataformas y garantiza una accesibilidad equitativa a la información y la comunicación global (Duarte y Pires, 2011).

Razón por la cual Enriquez y Casas (2013), explican que un punto estratégico en la conectividad es el Internet, porque un ancho de banda deficiente aunado con la ubicación del usuario claramente puede interferir en el buen funcionamiento de la aplicación digital debido a que se genera deficiencia en la carga de datos o la transferencia de videos y audios.

2.2.2. Enseñanza-Aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

La enseñanza-aprendizaje del inglés es el más usado en el ámbito comercial, por eso Romero (2021), argumenta que actualmente es el idioma universal, porque hay que tener en cuenta que es utilizado como primera, segunda y/o lengua extranjera, y se estima que una de cada cuatro personas tiene la capacidad de comunicarse en inglés en un nivel básico. Por tal razón, la lengua inglesa es considerada el lenguaje primordial para los negocios, la ciencia y la tecnología.

Por ende, para aquellos países donde no hablan inglés como lengua materna o segundo idioma está la enseñanza del inglés como lengua extranjera (*EFL*) por sus siglas en inglés. Del mismo modo, es considerado una herramienta esencial en el mundo empresarial y laboral actual, debido a su globalización. Los autores también enfatizan que el aprendizaje del inglés de forma virtual es importante porque proporciona al profesor y al estudiante la oportunidad de conectarse desde cualquier lugar y momento, creando así un ambiente educativo inclusivo, accesible, atractivo, participativo y colaborativo (Cevallos Vélez et al., 2020).

De igual forma, el inglés es el idioma a través del cual se desarrollan los estudios científicos y tecnológicos. Según Niño Puello (2013), “la investigación tiene un papel significativo en la transformación de nuestras sociedades, y en este sentido, el inglés, como la lengua universal, contribuye a reforzar el desarrollo cultural, científico, tecnológico, económico y humanístico” (p.1). Por tal motivo, se hace necesario hablarlo y así acoplarse en los diferentes contextos sociales actuales.

Por otra parte, resulta muy efectivo si el estudiante es expuesto al aprendizaje de este nuevo idioma a temprana edad.

Tal y como lo afirma Medina et al. (2013), quien dice que es más beneficioso y eficaz que el niño adquiera el idioma inglés a una edad temprana cuando su capacidad de absorción de conocimiento es mayor, ya que esto asegura que la información sea retenida en su memoria y no puedan olvidarla a medida que crecen y se vuelven adultos.

Esto es debido a que cuando se aprende un nuevo idioma a temprana edad, el cerebro tiene la capacidad de crear uniones adicionales en el área lingüística, gracias a la plasticidad cerebral, lo que permite estructurar nuevas conexiones neuronales que facilitan la transmisión de información de manera efectiva a través del cerebro (Moreno Argurto, 2020).

Por lo tanto, el niño que adquiere el inglés en su infancia tiene una gran ventaja cognitiva sobre el infante que solo habla su idioma materno, porque él posee la capacidad de avanzar en el sistema fonológico de la primera y segunda lengua que aprende conjuntamente, debido a que el infante bilingüe puede desarrollar destrezas superiores para la comprensión del lenguaje y de las propiedades de las palabras (Medina Hernández, 2022).

2.2.2.1. Modelo Tecnopedagógico

Primeramente, se ubica a la pedagogía como una ciencia psicosocial encargada de estudiar la educación con la intención de ayudar a comprenderla, examinarla para generar mejoras. Pero también, es de carácter multidisciplinario debido a que se alimenta y aporta a otras disciplinas como la psicología, la sociología, la historia, la filosofía, la antropología, etc. (Romero Barea, 2009).

La pedagogía posee diversos tipos de modelos, pero teniendo en cuenta la variable de esta investigación referente a la tecnología educativa, el enfoque conceptual estará en el modelo tecnopedagógico. El cual conforma una

propuesta conceptual comprensiva que aborda específicamente la simulación digital que sucede en el ámbito educativo presencial, delimitando los componentes esenciales que permiten la interacción entre la educación, comunicación, tecnología y el sujeto con la meta de crear, implementar y mejorar el ambiente virtual de aprendizaje (AVA) de alta calidad que facilite la adquisición de los conocimientos (Merchán Basabe, 2018).

Por lo que busca perfeccionar los procesos de enseñanza-aprendizaje integrando la pedagogía y la tecnología. Su objetivo es ajustar, diversificar y personalizar las estrategias de formación disponibles. Además, esta integración se realiza a través de métodos reflexivos y eficaces para alcanzar un conocimiento de calidad (Ruiz-Velasco Sánchez y Bárcenas López, 2022).

Por tal motivo, la tecnopedagogía, según los autores Hernández Bieliukas y Aranguren Peraza (2022):

Se encarga de guiar el proceso para el diseño de la interfaz, la estructuración y evaluación de los entornos educativos digitalizados, permitiendo la virtualización del contexto educativo a través de la utilización de diversas herramientas de enseñanza tecnológica tratando de acoplarlos con el plan curricular.

Para concluir, la tecnología educativa es un ámbito del conocimiento que no solo se queda en el contexto tecnológico. Esta crea un ambiente para la investigación, para la docencia y para la innovación en la educación y puede que su fusión entre la pedagogía y la tecnología esté impactando fuertemente en el entorno pedagógico actual (Prendes Espinoza, 2018).

2.2.3. Planeación Curricular

La planeación curricular desempeña un rol esencial en el curso de la escogencia de cualquier clase de herramienta de apoyo didáctico. Por lo que es un proceso esencial en el quehacer pedagógico porque consiste en determinar y organizar los objetivos, logros y contenidos específicos de aprendizaje que se van a

enseñar en un periodo determinado. Este desarrollo también involucra la elección de estrategias de enseñanza, el tipo de recursos que se utilizarán y las metodologías de evaluación para valorar los resultados obtenidos por los estudiantes (López López y Villanueva Gutiérrez, 2019).

Por lo tanto, el plan curricular es necesario y se basa en los marcos legales establecidos por el país o región. De ahí que no se puede enseñar sin una adecuada planificación escolar, es como si se construyera una casa sin tener un diseño o escribir una novela sin un borrador previo. Por lo cual, la creación de planes de estudio es un elemento fundamental para garantizar que los objetivos educativos sean exitosos y de calidad (Carriazo et al., 2020).

En síntesis, en cuanto al desarrollo de planes curriculares para la enseñanza de inglés a niños Moreno Argurto (2020) ha planteado lo siguiente: La evolución neuronal y la plasticidad cerebral del estudiante orientan también la metodología, estrategias y planificación de las actividades para enseñar el idioma inglés. Por lo tanto, recomienda que se enseñe de forma natural, evitando la gramática al inicio para disminuir los niveles de ansiedad, frustración o desmotivación (p.11).

2.2.3.1. Derechos Básicos de Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera para Grado 0° y Básica Primaria

El Ministerio de Educación Nacional -MEN (2016) plantea que los derechos básicos de aprendizaje en inglés son los estándares esenciales dentro del sistema educativo colombiano, los cuales se estructuraron de acuerdo con los lineamientos curriculares. Son un conjunto de pautas y principios pedagógicos que guían los procesos de enseñanza en Colombia. Por ende, estas directrices se establecen para asegurar la calidad académica y orientar al educador en la formación integral del estudiante. Además, presentan características como el

enfoque pedagógico y los criterios de evaluación, entre otros aspectos importantes (Ochoa Arboleda y Gozález Díaz, 2017).

De igual manera, los lineamientos curriculares son relevantes porque permiten el avance académico y personal del educando, al tiempo que posibilitan la homogenización de la acción pedagógica, dando paso a una educación equitativa y de calidad en todo el país (Ochoa Arboleda y Gozález Díaz, 2017). Por su parte, los modelos básicos de competencia según el marco común europeo en concordancia con el conocimiento necesario para que los aprendices colombianos tengan un proceso bien definido desde grado 0° que les permitirá alcanzar un nivel de dominio de B1 al culminar el colegio.

De este modo, los DBA identifican los principales aspectos del desarrollo de las habilidades comunicativas de los alumnos en el idioma inglés como lengua extranjera.

Los DBA proveen un soporte o ayuda valiosa para la creación y renovación de propuestas curriculares, debido a que cubren aspectos esenciales en el progreso de la habilidad comunicativa en inglés. Pero, no tienen el objetivo de sustituir el currículo actual, dado que este es comprendido como un conjunto más amplio de criterios, planes de estudio, programas, prácticas y recursos destinados a la formación integral del estudiante y a la construcción de su identidad en el ámbito nacional, regional y local. Así se establece en el artículo 76 de la Ley General de Educación de Colombia (MEN, 2016).

2.2.4. Ambientes de Aprendizaje

Este concepto es trascendental debido a que se refiere al entorno adecuado con diversas metodologías ajustándolo a las condiciones necesarias para el aprendizaje, principalmente incluyendo las características del educando, su cultura, el tiempo y espacios dinámicos en los cuales ellos desarrollan sus

capacidades y habilidades teniendo en cuenta el logro de los objetivos y las actividades que lo sustentan (Castro Florez, 2019).

Un ambiente de aprendizaje puede ser formal, no formal e informal, por lo tanto, estos se diferencian en que lo formal y lo no formal pueden ser estructurados. El formal debe establecer fechas de inicio y terminación del curso o actividad. En cambio, el informal no requiere una estructuración tan rigurosa y el no formal, aunque es estructurado, no necesita plantear duración. Pero esto depende principalmente del centro de formación que lo ofrece, si es una institución educativa formal o un instituto donde se ofrecen estudios continuos, informales y no formales (Martín, 2017).

En cuanto al ambiente de aprendizaje formal infantil, este debe ser un espacio seguro y sugerente, bien estructurado de acuerdo con los intereses y necesidades del educando. En esa misma línea, tiene que ser versátil, flexible, cálido y sencillo, que brinde una variedad de oportunidades para que los niños experimenten, socialicen, jueguen y, por supuesto, logren una formación integral (Riera Jaume et al., 2014).

Finalmente, los autores Crisol Moya et al. (2020) manifiestan que un ambiente de aprendizaje virtual es un espacio que nace de la unión de elementos pedagógicos y tecnológicos para crear un contexto virtualizado con el contenido idóneo para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje personalizable de calidad sin generar ningún tipo de exclusión o discriminación.

Capítulo 3. Propuesta de Intervención Aplicada

3.1. Tipo de investigación

Ante todo, este estudio es de carácter cualitativo-comparativo con el objetivo de cotejar dos de las aplicaciones educativas digitales más usadas para el aprendizaje de idiomas en niños: Duolingo y LingoKids. Esto será realizado a través de una revisión sistemática documental-bibliográfica para poder resaltar las características positivas y negativas de esta clase de *apps* digitales educativas y así conocer cómo ha sido su inclusión en la enseñanza del inglés en la educación básica desde un marco global.

López Marí et al. (2021), afirman que los recursos educativos digitales en la educación infantil pueden llegar a ser de gran importancia en la formación de los niños, porque permiten el tratamiento de necesidades educativas individuales, continuas o pasajeras, debido a que son herramientas personalizables y motivadoras, lo que facilita el proceso educativo.

Posteriormente, el objetivo es proceder con la realización de la comparación detallada entre ambas aplicaciones digitales educativas, identificando similitudes y diferencias en términos de su interfaz, diseño, contenido, metodología de enseñanza potencial para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en el niño. Se prestará especial atención en cómo cada plataforma aborda los aspectos claves del aprendizaje del inglés, como la pronunciación, el vocabulario, la gramática y la comprensión auditiva, a fin de lograr que ellos puedan mejorar las 4 competencias del idioma tal como lo exige el Marco común europeo³.

³ El Marco común europeo de referencia es una iniciativa del Consejo de Europa que tiene como objetivo establecer una serie de niveles comunes para la enseñanza, aprendizaje y evaluación de competencias lingüísticas en Europa. Proporciona una base común para el diseño de programas de enseñanza de lenguas, la elaboración de materiales y la evaluación de competencias lingüísticas.

Por otro lado, el diseño gráfico de una aplicación digital educativa es sumamente importante porque busca mejorar la transmisión y comprensión de contenidos mediante la creación de materiales atractivos y prácticos luego de combinar elementos visuales entre los cuales están las tipografías, los colores, sonidos e imágenes de manera estratégica. Igualmente, el diseño gráfico digital tiene como finalidad primordial motivar al estudiante, ayudando a que él pueda retener la información, evitándole la fatiga mental (Trejo Gonzales, 2018).

3.2. Enfoque Metodológico

Teniendo en cuenta que esta investigación es de carácter documental, no tendrá sujetos objeto de estudio. Como consecuencia, la metodología se enfoca en la exploración bibliográfica.

Cabe resaltar que la revisión bibliográfica es un ejercicio muy utilizado en la investigación científica y educativa, la cual implica la recopilación, selección, evaluación detallada y resumen de la información que se obtiene de las diferentes fuentes bibliográficas que se consideraron pertinentes, con el propósito de darle una respuesta clara a un interrogante de investigación o a un tema específico (Codina, 2018).

Para cumplir las metas propuestas a cabalidad, se requiere ejecutar el análisis de esta investigación y la revisión bibliográfica no es suficiente, *per se* porque se necesita una estrategia que apoye a la examinación de los datos encontrados. Por tal razón, estos se analizarán utilizando el método cualitativo-comparativo, el cual figura como el más pertinente, ya que ayudará a detectar y a organizar patrones, tendencias, resultados y conclusiones relevantes para así

Consejo de Europa. (2002). *Marco común europeo de referencias para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación* (1 ed.). Secretaría General Técnica del MECD-Subdirección General de Información y Publicaciones y el Grupo Anaya S.A. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/

lograr recopilar la información requerida para generar la comparativa de Duolingo y LingoKids.

Para finalizar, los autores Ariza y Velasco (2015) confirman que este método puede ser adecuado para la aplicación de esta investigación, al determinar que la investigación cualitativa-comparativa es un enfoque que busca definir conclusiones con base en un análisis estricto y minucioso de las diferencias y similitudes entre casos objeto de un estudio investigativo. También dicen que esta exploración se podría aplicar en varios niveles, desde lo general hasta lo particular. Es así como la sistematización ordenada de eventos similares y diferentes pueden llegar a ser una fuente valiosa para generar nuevos conocimientos empíricos y construir nuevas teorías en los distintos campos para investigar.

3.3. Revisión bibliográfica o documental

Primero que todo, la búsqueda de información sustentada y precisa es fundamental en el desarrollo de la investigación científica, y esto es posible mediante la revisión y análisis crítico de documentos previamente elaborados. Puesto que la investigación documental genera nuevos conocimientos y enfoques en relación con el objeto de estudio, con el propósito de presentar soluciones a problemas científicos. Adicionalmente, la exploración documental contribuye de manera significativa a la actualización de colecciones bibliográficas en distintas áreas académicas y científica (Corona et al. 2023)

Con comitente con lo anterior, se escogió la técnica de revisión bibliográfica o documental con el propósito de indagar antecedentes que permitan evaluar la experiencia docente al realizar la aplicación de las apps LingoKids y Duolingo en su quehacer pedagógico, ya que de esta manera resulta más fácil deducir las características relevantes que avalen el funcionamiento óptimo de este tipo de recursos educativos digitales. Es decir, que se busca definir cuál es la forma idónea que los docentes pueden aplicar a

la hora de escoger este tipo de herramientas para la enseñanza del inglés a estudiantes en edad escolar mediante la recopilación de resultados de experiencias pedagógicas e investigativas previamente desarrolladas.

Por lo cual, se espera que la investigación proporcione los datos necesarios para poder ofrecer al maestro de inglés de básica primaria una guía objetiva y fundamentada en forma de cartilla, usando como ejemplo las características, ventajas y limitaciones de Duolingo y LingoKids como herramientas pedagógicas para el aprendizaje de la lengua inglesa en niños, esta orientación la podrán emplear para analizar otras aplicaciones digitales educativas de diversos saberes. Esta cartilla tecnopedagógica, será digital en formato PDF, la cual puede ser descargada o impresa debido a que esta se encuentra alojada en el blog llamado “Aplicaciones en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera para niños”.

Link: <https://anyemenaengt12.wixsite.com/aplicaciones-digital>

Estos hallazgos podrían contribuir a una toma de decisiones más informada en el momento de la selección y uso de recursos tecnológicos en el salón de clases, a fin de mejorar la calidad de la enseñanza del inglés como segunda lengua en el contexto escolar con la participación y apoyo de las nuevas tecnologías.

Se reitera que las herramientas educativas digitales son una buena opción porque ayudan a estimular al estudiante, también generan ambientes participativos que les permiten practicar su autonomía aportando a la obtención de conocimientos valiosos, demostrando así un avance positivo, académicamente hablando (Mero Ponce, 2021).

Todo lo anterior es con la intención de identificar su validez como herramientas pedagógicas de apoyo didáctico en el proceso de la enseñanza-aprendizaje del inglés a temprana edad, sin propósito de crear competencia, solo de generar un nuevo conocimiento sobre los posibles aspectos que debe tener en cuenta el docente en el momento de escoger una aplicación que se

adapte a las necesidades y condiciones de sus estudiantes. Esto quiere decir que las aplicaciones aquí estudiadas están actuando como ejemplo, debido a que no son las únicas en el mercado de la educación digitalizada.

3.4. Técnicas y Recolección de la Información

Esta investigación se enfoca en el ámbito educativo colombiano, específicamente para el profesor de inglés en educación básica. La herramienta de recolección fue la revisión bibliográfica de estudios, libros, tesis, artículos de revistas educativas y científicas, desarrollados previamente sobre la temática objeto de estudio, consultados y encontrados vía online en diferentes buscadores y repositorios educativos.

La duración estimada de la investigación es de un año, incluyendo la fase de búsqueda y el análisis de la información recopilada y la redacción del informe final. Este se detalla y sintetizan los hallazgos del estudio, dando recomendaciones prácticas para el profesor interesado en utilizar plataformas educativas digitales como Duolingo o LingoKids en sus clases de inglés para niños.

Debido a ello, las conclusiones de esta investigación proporcionarán una visión clara sobre la idoneidad de las *apps* educativas como Duolingo y LingoKids como apoyos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés para niños, no solo en el contexto colombiano. Además, se propondrán sugerencias específicas para la integración de estas aplicaciones en el plan curricular, considerando las necesidades y características del entorno educativo y geográfico local. Pero la razón más relevante es crear nuevos conocimientos, debido a que los mismos docentes deben descubrir y mejorar las deficiencias en sus salones de clase.

Los investigadores Perines y Murillo (2017) con su estudio confirman que la investigación educativa es de suma importancia debido a que sin duda alguna

aporta al mejoramiento y reestructuración del entorno educativo, porque esta lo que hace es ayudar a que el docente pueda evaluar todos los aspectos cuestionables en su ámbito formativo, dar claridad y una solución desde un punto objetivo. En síntesis, la investigación educativa llega a ser una gran aliada para eliminar o reafirmar cierta práctica docente en el contexto de formación, especialmente en la sección de básica primaria en cuanto a la enseñanza del inglés.

1. Descripción de las técnicas

Para el desarrollo de esta estudio, se emplearon las siguientes técnicas:

- **Análisis documental:** Se llevó a cabo una revisión detallada de investigaciones previas sobre el uso de aplicaciones digitales educativas en la enseñanza del inglés a estudiantes en edad escolar. De ahí que esta técnica permitió denotar las características pedagógicas y técnicas de las aplicaciones LingoKids y Duolingo sin necesidad de interactuar directamente con una población de estudio.
- **Análisis comparativo:** Se analizaron y se compararon las funcionalidades, metodologías y los resultados encontrados sobre ambas aplicaciones, con el propósito de identificar sus fortalezas y debilidades en términos de efectividad pedagógica.

Estas estrategias fueron seleccionadas porque permite profundizar en la evaluación de recursos digitales educativos desde una perspectiva teórica y práctica, priorizando la evidencia científica.

2. Instrumentos específicos

- **Software del análisis bibliográfico:** Se utilizaron herramientas como Zotero y Mendeley para la recopilación, organización y clasificación de las referencias bibliográficas que se encuentran a lo largo del proyecto.

3. Procedimiento

El procedimiento se realizó teniendo en cuenta tres fases principales:

1- Revisión documental:

- **Bases de datos:** Para la búsqueda y recopilación de los documentos se consultaron bases de datos como Google Scholar, Redalyc, Scielo, Scopus y Dialnet.
- **Palabras claves en la investigación:** aplicaciones digitales educativas, enseñanza-aprendizaje para niños, aplicaciones digitales educativas.
- **Período de búsqueda:** Para asegurar la relevancia y la actualidad de las fuentes se indagaron estudios con un margen de 5 años de antigüedad.

2- Análisis comparativo:

- Se definieron las características pedagógica y técnicas tanto de Duolingo como de LingoKids.
- Se realizó la evaluación de los siguientes aspectos: accesibilidad que se compone del acceso al internet y dispositivos compatibles, diseño pedagógico es decir la estructuración de contenidos e interacción y por supuesto la efectividad que reportaron los estudios previos.

3- Organización y síntesis:

- Los datos que se recopilaron se sistematizaron en una tabla de categorización, mediante la cual se compararon y se analizaron utilizando el enfoque cualitativo para resaltar patrones, fortaleza, debilidades y áreas de mejora en ambas aplicaciones.

4. Criterios de evaluación

Se definieron las siguientes pautas para analizar las aplicaciones:

1- Aspectos pedagógicos:

- El desarrollo de las habilidades lingüísticas: escritura, lectura, escucha y habla.
- La adaptación para los estudiantes en edades tempranas
- El nivel de interacción y motivación generada en los usuarios

2- Aspectos técnicos:

- **Requerimientos tecnológicos:** conexión a internet, compatibilidad con diferentes dispositivos digitales como tabletas, teléfonos inteligentes y computadores.
- **Diseño del interfaz:** facilidad de uso por parte de los docentes y estudiantes, el fácil acceso y la personalización.

Impacto educativo:

- La aplicabilidad en ámbitos escolares que presentan limitaciones tecnológicas.

5. Fiabilidad y validez

Con el fin de garantizar la confiabilidad y la veracidad de los datos obtenidos se usaron:

- **Múltiples fuentes:** Estas fueron investigaciones realizadas en contextos internacionales y nacionales para obtener una perspectiva de carácter global.

6. Limitaciones de las técnicas

Posibles limitaciones del enfoque:

- **Falta de interacción con usuarios:** La falta del trabajo de campo impidió recopilar datos cuantitativos sobre la experiencia del uso real de Duolingo y LingoKids.
- **Dependencia de la literatura existente:** La calidad y profundidad del análisis del análisis comparativo de vio condicionado a la disponibilidad de estudios relacionados con el tema los cuales fueron un tanto escasos.

3.5. Cronograma de actividades del proyecto a desarrollar semanales.

Tabla 1

Cronograma de actividades.

Semana	Actividad	Responsable	Recursos	Plazo de tiempo	Forma de medición de los resultados
1	Fichaje de fuentes	Anyely López	Computador Internet Tesauros Buscadores académicos	13 al 19 de febrero de 2023	
2	Escogencia del tema de investigación	Anyely López	Documentos	Del 27 de febrero al marzo 5 de 2023	
3 y 4	Mapa conceptual del problema de investigación.	Anyely López	Internet Computador Documentos sobre el tema de investigación	Del marzo al 6 al 19 de marzo de 2023	
5,6, y 7	Cuadro comparativo del estado de la cuestión.	Anyely López	Internet Computador Documentos sobre el tema	Del 20 de marzo al	

			de investigación	9 de abril de 2023
8, 9, 10, 11 y 12	Redacción del problema de investigación.	Anyely López	Internet Computador Documentos sobre el tema de investigación	Del 10 de abril al 14 de mayo de 2023
13 y 14	Revisión del texto descriptivo argumentativo del problema de investigación	Anyely López	Internet Computador Documentos sobre el tema de investigación	Del 20 al 7 de agosto de 2023
15, 16 y 17	Redacción del estado de la cuestión	Anyely López	Internet Computador Documentos sobre el tema de investigación	Del 21 de agosto al 10 de septiemb re de 2023
18, 19 y 20	Mapa conceptual del marco conceptual	Anyely López	Internet Computador <i>Cmap tools</i> Documentos sobre el tema de investigación	Del 18 de septiemb re al 8 de octubre 2023

21, 22, 23 y 24	Redacción del marco conceptual	Anyely López	Internet Computador Documentos sobre el tema de investigación	Del 9 de octubre al 5 de noviemb e.
25, 26 y 27	Elaboración del mapa conceptual	Anyely López	Internet Computador <i>Cmap tools</i> Documentos sobre el tema de investigación	Del 1 al 15 de febrero de 2024
28, 29 y 30	Corrección del avance del trabajo de grado	Anyely López	Internet Computador Documentos sobre el tema de investigación	Del 15 de febrero al 7 de mayo de 2024
31 y 32	Elaboración de la cartilla tecnopedagógic a	Anyely López	Computador Canva	Del 14 al 21 de mayo
33	Entrega final del Trabajo de grado	Anyely López	Internet Computador Documentos sobre el tema de investigación	Del 21 de mayo al 21 de junio del 2024

La
medición
De los
resultados
Se hará
Mediante
El enfoque
Simultáneo.

Capítulo 4. Resultados y Análisis.

4.1. Análisis de la Revisión Bibliográfica

A partir de la intención del proyecto de comparar las aplicaciones digitales educativas Duolingo y LingoKids en términos pedagógicos y técnicos, se realizó la revisión bibliográfica, la cual arrojó algunos detalles relevantes, los cuales se reflejan en la matriz a través de 5 categorías y 15 subcategorías para poder llevar a cabo el análisis de datos y resultados pertinente de ambas plataformas (ver tabla 2).

Tabla 2

Características y aspectos relevantes para el análisis comparativo de las aplicaciones digitales educativas Duolingo y LingoKids.

Categoría	Subcategoría	Aspectos por evaluar de Duolingo y LingoKids
Aspecto pedagógico	Metodología de la enseñanza	Enfoque pedagógico
	Personalización del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Adaptación al nivel del estudiante• Diversidad en las actividades
	Enfoque en las habilidades lingüísticas del idioma inglés	Desarrollo de las Habilidades lingüísticas

Aspecto técnico	Interfaz y usabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Facilidad de uso • Disponibilidad multiplataforma
	Funcionalidades técnicas	Funciones de retroalimentación
	Actualizaciones y Contenido	Las particularidades del curriculum que presenta cada plataforma
Rol del docente	Apoyo docente	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso y guías en las 2 plataformas para reforzar su inclusión en el aula. • Seguimiento del progreso del estudiante
	Capacitación docente	Formación en el uso de las aplicaciones educativas digitales.
Rol del estudiante	Autonomía y autogestión	<ul style="list-style-type: none"> • Independencia en el aprendizaje • Motivación para el aprendizaje
	Participación activa	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción con el contenido • Colaboración y trabajo en equipo

	Retroalimentación	Características de la evaluación que reciben los estudiantes al terminar cada actividad tanto en Duolingo como en LingoKids
Inmersión de las aplicaciones digitales educativas Duolingo y LingoKids como herramientas tecnológicas en el contexto educativo	Integración tecnológica	La capacidad de adecuación en los diferentes contextos educativos especialmente en el formal
	Impacto en el aprendizaje	Mejora del rendimiento académico
	Integración con el Plan de estudio	El nivel de facilidad de Duolingo y LingoKids para ser integradas al plan curricular
	Accesibilidad y equidad de ambas plataformas educativas	El nivel de acceso para los estudiantes

Dentro de la matriz pueden identificar las palabras claves de la investigación:

Pedagogía, tecnología, aplicación digital educativa, enseñanza, aprendizaje, inglés para niños, Duolingo, LingoKids.

4.1.1. Aspectos pedagógicos de las aplicaciones digitales educativas Duolingo y LingoKids.

4.1.1.1. Metodología de enseñanza. Se pudo notar que el planteamiento metodológico principal de ambas aplicaciones digitales es de carácter educativo en contraste con el enfoque lúdico-pedagógico, puesto que, al utilizar estrategias pedagógicas lúdicas, capturan la concentración visual del niño y logra que ellos aprendan de forma divertida, activa, fomenta su participación y el aprendizaje colaborativo contribuye a una formación integral (Gutiérrez Ojeda et al., 2018). Pero a pesar de esta similitud notable en todas las fuentes estudiadas, Duolingo y LingoKids presentan unas pequeñas diferencias.

Primeramente, Duolingo se enfoca en la gamificación y el aprendizaje adaptativo mediante actividades avanzadas. Por otro lado, aunque LingoKids también es gamificado, presenta una metodología y tareas más lúdicas e interactivas no tan complejas debido a que la aplicación fue diseñada 100% para niños. No obstante, se observó que ambas aplicaciones educativas están diseñadas para crear una experiencia de educación atractiva y divertida haciendo uso de elementos de juegos como puntos, niveles y recompensas virtuales que sustentan las teorías modernas de la relevancia de la motivación para generar compromiso en el proceso de formación. Hoy en día, la ludificación ha logrado obtener un espacio en el contexto educativo, principalmente en la población de estudiantes infantiles.

En la actualidad, la gamificación es considerada como una excelente estrategia en cuanto a la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés a niños en los diferentes grados escolares, ayudándolos a desarrollar interés en adquirir nuevas habilidades lingüísticas haciendo uso del enfoque lúdico e interactivo, creando así un ambiente divertido dentro del ámbito académico (Rodríguez Cajamarca et al., 2020).

Entonces, metodológicamente, el análisis de estas plataformas sugiere una inclinación hacia el enfoque constructivista⁴ del aprendizaje, donde el educando es considerado como el centro del curso educativo, construyendo así activamente su propio conocimiento. Por su parte, los autores Obregón Mayorga et al. (2021) confirman que, en efecto, Duolingo presenta un planteamiento pedagógico centrado en los estudiantes, permitiendo que ellos tengan un rol más activo en su proceso de formación, dejando al profesor en el rol de guía y facilitador.

Asimismo, los autores Arias Ortiz et al. (2022), a través de su investigación, sustentan que LingoKids es una aplicación digital con un enfoque pedagógico especialmente para niños con el propósito de ayudarles en la adquisición de vocabulario básico mediante la interactividad y una secuencia didáctica diseñada para que los estudiantes desarrollen de forma dinámica habilidades en el inglés.

4.1.1.2. Personalización del aprendizaje. Para lograr una personalización efectiva, ambas plataformas ofrecen cierta diversidad en sus contenidos. Por su parte, LingoKids se centra en un público más joven, especialmente para bebés⁵ desde los 6 hasta los 24 meses y para niños⁶ entre los 2 y los 8 años de edad. Por tal razón, el análisis también arrojó que el aprendizaje personalizado es una característica destacada tanto en LingoKids como en Duolingo, porque permiten que el estudiante avance a su propio ritmo, adaptando los desafíos a su nivel de destreza, lo que refleja principios pedagógicos del aprendizaje centrado en el educando⁷.

Por tal razón, este enfoque metodológico apoya la diferenciación y la adaptabilidad, ayudando a reconocer las diferencias individuales en el aprendizaje y

⁴ El constructivismo es una teoría del aprendizaje que sostiene que el conocimiento no es recibido pasivamente, sino que es construido activamente por el sujeto (Benítez-Vargas, 2023).

⁵ <https://lingokids.com/english-for-kids/english-for-babies>.

⁶ [https://lingokids.com/english-for-kids/english-for-children-ages-2-to-4#Introducing English as Second or Foreign Language to Your Child](https://lingokids.com/english-for-kids/english-for-children-ages-2-to-4#Introducing%20English%20as%20Second%20or%20Foreign%20Language%20to%20Your%20Child).

⁷ Es un enfoque educativo basado en teorías constructivistas del aprendizaje que enfatiza en la necesidad de que los estudiantes construyan su propio conocimiento (Delgado Martínez, 2019, p.3).

promueven una experiencia educativa más inclusiva y, por supuesto, equitativa. En el caso de LingoKids se encontró que ofrece la temática de aprendizaje del idioma inglés mediante una interfaz gamificada, la cual es flexible y permite que los niños aprendan de una forma personalizada (Fadhli, 2018).

De igual manera, Duolingo demostró ser de fácil adaptación por varios aspectos, primero porque se adapta fácilmente al nivel de conocimiento que posee el estudiante y al mismo tiempo ofrece la posibilidad de que este pueda organizar su ritmo de aprendizaje, incluyendo los errores y aciertos que cometa (Rodríguez Fuentes y Swatek, 2023).

4.1.1.3. Enfoque en las habilidades lingüísticas del idioma inglés.

Concomitante con lo anterior, LingoKids tienen un contenido para la enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa que se encuentra estructurado por rango de edades, y en general lo presenta utilizando animaciones coloridas, personajes afectuosos y juegos interactivos, lo que facilita una inmersión lingüística natural y estimulante para los infantes. Por ende, la diversidad en el diseño de actividades no solo mantiene el interés del estudiante, sino que también apoya diferentes formas de lograr el conocimiento, desde lo visual y auditivo hasta lo kinestésico⁸, se asegura de que cada niño encuentre una forma efectiva y divertida de explorar y adquirir las habilidades lingüísticas del idioma inglés mediante vocabulario, audición y lectura.

Entonces, los autores Mejía Borja y Russi Giraldo (2019), Arias Ortiz et al. (2022), y Setiyaningsih et al. (2023) a través de la particularidad de sus investigaciones, coinciden en que LingoKids proyecta un contenido educativo que promueve el desarrollo lingüístico objetivo por parte de los niños.

⁸ La inteligencia kinestésica es el manejo de habilidades físicas como la coordinación, equilibrio, fuerza y flexibilidad. Esta metodología se enfoca en el juego, la experimentación y el movimiento permitiendo que los niños obtengan información a través de la manipulación de objetos (Sailema Palate, 2021).

Asimismo, Duolingo, aunque no fue diseñado específicamente para niños, se puede evidenciar en su página web oficial que tiene dos secciones especiales para ellos. La primera es Duolingo ABC⁹ para niños entre los 2 y 8 años, al igual que LingoKids, y la otra sección es *Duolingo for Schools*¹⁰ la cual presenta un contenido para estudiantes de básica primaria (Serrvent Alonso-Misol, 2018). Ambas opciones utilizan un enfoque gamificado que convierte el aprendizaje del inglés en una experiencia lúdica, ofreciendo una amplia variedad de ejercicios que abordan principalmente la gramática, el vocabulario y la pronunciación de manera integrada.

Como resultado, Duolingo apunta al desarrollo integral de las cuatro habilidades del idioma inglés, es decir, es un poco más avanzado en comparación con los lineamientos que posee LingoKids, ya que su enfoque fuerte se encuentra en desarrollar todas las competencias básicas como el habla, la escucha, la lectura y la escritura mediante la práctica de actividades audiovisuales complejas, de la manera que se evidencia en las investigaciones de los autores (Cifuentes Pulido y Ramos Durán, 2020) y (Ubarne Salazar et al., 2022).

⁹ <https://abc.duolingo.com/>

¹⁰ <https://schools.duolingo.com/>

4.1.2. Aspecto técnico

4.1.2.1. Interfaz y usabilidad. Otro aspecto estudiado sobre Duolingo y LingoKids fue el técnico, a fin de comprender cuáles son las características que debe poseer una aplicación digital educativa, ya que presentar un contenido idóneo convierte a la plataforma por sí sola en una buena opción. Es así como los componentes técnicos llegan a tomar parte del protagonismo en el ejercicio de cualquier app educativa, porque al validarlos se puede determinar si esta es eficaz desde el punto de conectividad, facilidad de uso, diversidad en cuanto a su funcionamiento en dispositivos, es decir, si es una aplicación híbrida o nativa.

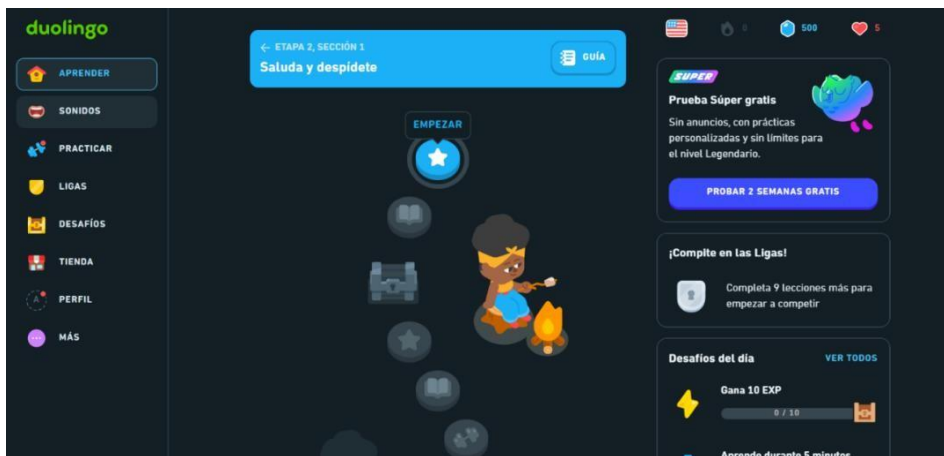
Aunque no se podría especificar si la aplicación híbrida es mejor que la nativa, porque ambas presentan pros y contras como lo explican (Ibarra y Puetate, 2020). Pero a través del análisis de los documentos, se reflejó cómo Duolingo y LingoKids, al ser híbridas, tienen una mayor ventaja por cuestiones de usabilidad en los diferentes dispositivos móviles, debido a que se evidenció que se pueden presentar dificultades en cuanto a la falta de suficientes equipos digitales del mismo tipo o de conectividad. Es una situación que claramente se puede dar en las zonas rurales de Colombia, donde se presenta un fuerte impacto en la escasez de financiación y dotación de herramientas digitales en los centros educativos (Ubarne Salazar et al., 2022).

Por tal motivo, Duolingo presenta múltiples interfaces dependiendo del dispositivo que se emplee; estas son dinámicas e intuitivas, fáciles de manipular por parte del estudiante (Amin, 2021). También, la aplicación es accesible porque acepta ser descargada fácilmente desde la tienda app store para *Apple* o de *Google Play* para *Android* y se puede ingresar a ella a través de diversos dispositivos móviles como los teléfonos inteligentes, computadoras y tabletas, lo cual garantiza flexibilidad y una disponibilidad amplia para los educandos que deseen o tengan que practicar el idioma inglés como lengua extranjera en diferentes momentos y contextos.

Este aspecto responde que Duolingo es una aplicación híbrida que se complementa con un diseño limpio y atractivo, con instrucciones claras y una navegación sencilla que

permite que los usuarios se incentiven y se concentren en el aprendizaje sin mayores distracciones (Zumba Rosado , 2022).

Ilustración 1 Duolingo plataforma web.



Elaboración propia.

Ilustración 2 Duolingo aplicación.



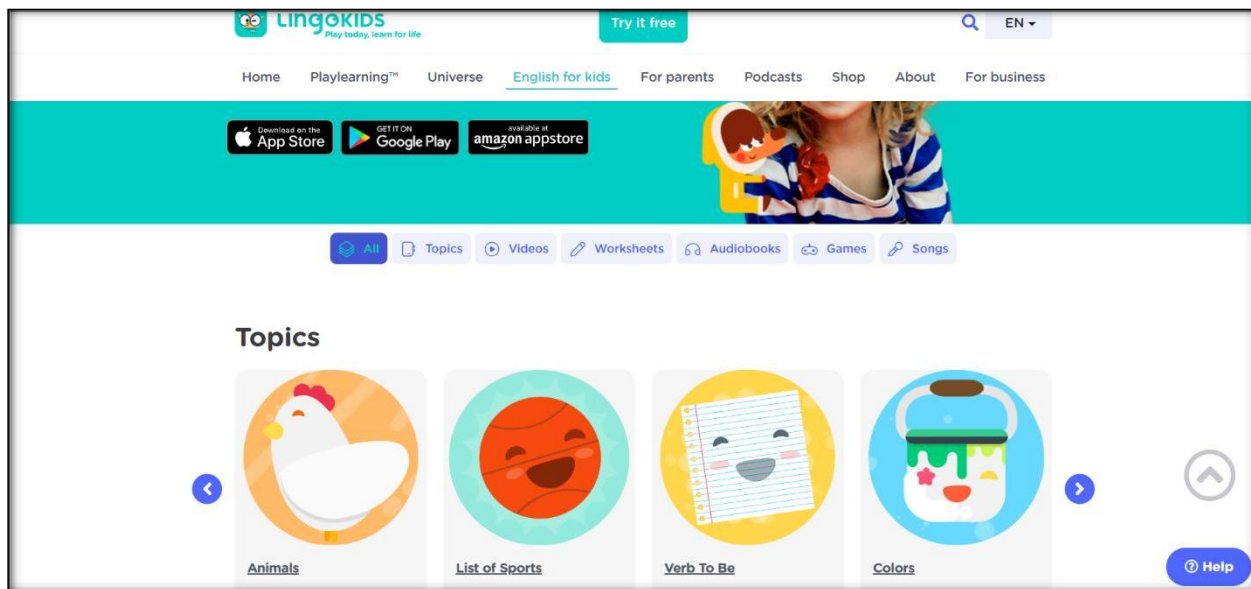
Elaboración propia.

Del mismo modo, LingoKids sobresale en el aspecto técnico al ofrecer múltiples interfaces intuitivas y amigables especialmente diseñadas para niños en edad preescolar y primaria. La plataforma se caracteriza por su facilidad de uso, con controles simples y claros que permiten que el estudiante navegue por las diferentes

actividades sin dificultad. De igual forma que Duolingo, LingoKids es una aplicación híbrida, lo que significa que está disponible en varias plataformas como las tiendas digitales Amazon App, Google Play, Apple Store y Apple podcast y también es segura para los usuarios.

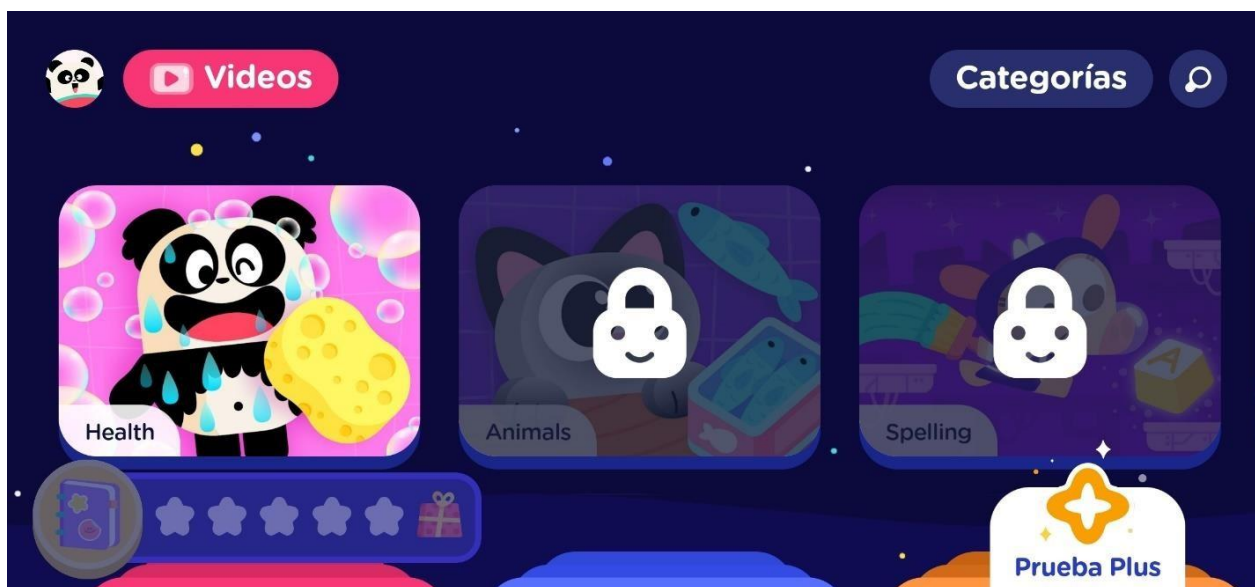
Lo que permite que funcione en diferentes dispositivos móviles como teléfonos inteligentes, tabletas y computadores, lo que hace a LingoKids poseer una gran flexibilidad y accesibilidad para los infantes, profesores y padres que usan la plataforma. Facilitando su uso sin limitaciones por falta de dispositivos, datos encontrados en varios de los documentos examinados principalmente en las investigaciones de los autores Fadhli (2018), Setiyaningsih et al. (2023), y Sáenz Castillo (2023).

Ilustración 3 Plataforma Web.



Elaboración propia.

Ilustración 4 LingoKids aplicación.



Elaboración propia.

4.1.2.2. Funcionalidades técnicas. Además, los estudios arrojaron que Duolingo implementa funciones avanzadas haciendo uso de la inteligencia artificial para ayudar a personalizar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, adaptándose al usuario y ofreciendo retroalimentación instantánea. Este componente presenta la aplicación de forma eficiente, mediante la personalización del contenido a las necesidades y el progreso del alumno. Así se corrobora otra característica trascendental, la cual incide en que el estudiante recuerde con gran naturalidad cómo usar la plataforma sin necesidad de recibir instrucciones cada vez que lo intente y lo estimula a querer regresar a continuar con su práctica diariamente.

Es una aplicación que brinda servicios *Offline*, es decir, que los estudiantes podrán ejecutar la *app* sin necesidad de tener una conexión constante a internet, pero con limitaciones en el contenido porque lastimosamente el servicio es solo si se es usuario premium y esto automáticamente limita su accesibilidad principalmente para zonas rurales que presentan deficiencia en el tema de conexión. Las investigaciones de Cifuentes Pulido y Ramos Durán (2020), Amin (2021) y Rodríguez y Swatek (2023) lo confirman, debido a que los lugares apartados generalmente carecen de recurso para la conectividad, lo que lleva a que su tipo de contexto digital sea muy reducido.

Para lograr la personalización, los creadores de Duolingo diseñaron un “modelo de aprendizaje automático” al cual llamaron *Birdbrain* o Cerebro de pájaro en español. A través de la implementación de este nuevo paradigma, su intención es mejorar las deficiencias y problemáticas determinadas de los idiomas que ellos ofrecen en la aplicación. Su forma de funcionamiento es mediante la recolección de los datos masivos de todos los ejercicios realizados por los usuarios y es así como *Birdbrain* ayuda a individualizar las actividades teniendo en cuenta el progreso y las necesidades de los estudiantes (Brust y Bicknell, 2020).

Por otro lado, las funcionalidades de LingoKids son diversas y van desde juegos interactivos hasta canciones y cuentos narrados, todo ello es diseñado para fomentar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera de manera divertida y efectiva. Además, la plataforma ofrece funciones de retroalimentación inmediata que permiten que el niño pueda seguir su progreso y recibir comentarios positivos mientras completan las actividades. Esto no solo ayuda a mantener su motivación, sino que también brinda la oportunidad de optimizar continuamente sus habilidades lingüísticas de forma autónoma y personalizada.

En esta característica, LingoKids vuelve a coincidir con Duolingo, porque brinda una suscripción premium para poder acceder al contenido *Offline* y de igual manera ofrece contenidos gratuitos, pero para ingresar y hacer uso de ellos se requiere conexión a internet. Aquí se encontró información de que LingoKids es más costoso que Duolingo, exponiendo nuevamente posibles limitaciones para las zonas rurales en cuanto al uso de la aplicación en el caso de que el docente quisiera usar el material para suscriptores. Algunos autores consultados que hablaron de este aspecto en sus estudios fueron Fadhli (2018), Servert Alonso-Misol (2018) y Méndez Dunjón (2021).

4.1.2.3. Actualizaciones y Contenido. En cuanto a la actualización, Duolingo la hace regularmente haciendo uso de la inteligencia artificial, como ya se mencionó anteriormente, y no es solo para mejorar la experiencia del usuario desde un punto de vista técnico, sino también para enriquecer el contenido educativo con nuevos cursos, ejercicios, historias, y desafíos lingüísticos. Estas actualizaciones reflejan el compromiso de Duolingo con la mejora continua, asegurando que la plataforma siga siendo relevante y efectiva para que el niño continúe aprendiendo inglés.

Por lo tanto, Duolingo presenta su contenido en forma de lecciones diseñadas para que el educando aprenda vocabulario de temas específicos y gramática que contribuyen a que logre practicar y desarrollar las cuatro habilidades del idioma inglés (Rodríguez Fuentes y Swatek, 2023). Pero la particularidad que posee es la sección diseñada solo para la educación formal *Duolingo for School*, la cual permite que el profesor reestructure la temática de su plan de estudios para coordinarlo con el material de la aplicación, teniendo en cuenta las necesidades del estudiante y al mismo tiempo pueda monitorear el curso en general.

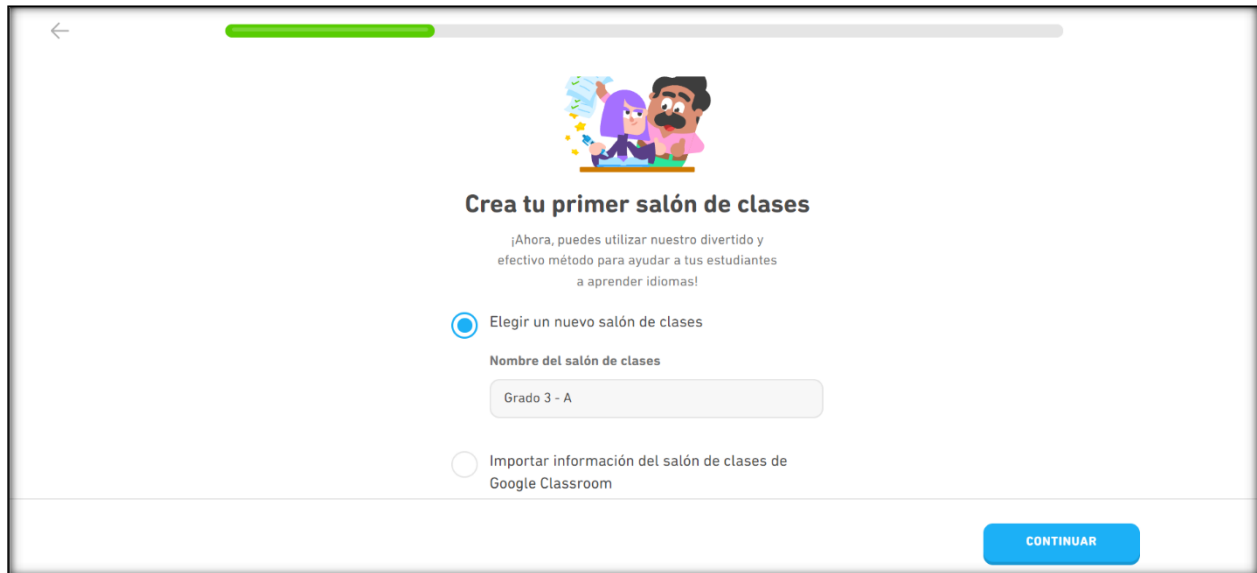
LingoKids por su parte, presenta su contenido de diferentes maneras enfocado en la estimulación sensorial, específicamente desde lo auditivo y lo visual, ya que esto ayuda a que el niño se concentre mucho más en las actividades. El material está distribuido en varias colecciones como por ejemplo selección de temas para trabajar, sección de las tareas lúdicas más jugadas, videos, apartado de innovaciones entre otros. En general, LingoKids posee una variedad infinita de trabajos, los cuales son muy fáciles de explorar.

Entonces, se encuentra la sección de las cinco categorías que son audiolibro, juegos, podcast, canciones y videos, las cuales sirven para que los usuarios puedan familiarizarse con toda la temática ofrecida sin pasar ninguna por alto y está estructurada por temas determinados como matemáticas, ciencias, arte, música, lectoescritura entre otras. La particularidad de su contenido es que no se queda solo en la enseñanza dispersa de vocabulario en inglés. Este permite que el infante aprenda de forma organizada el idioma desde el contexto de diferentes saberes, que el profesor

puede adaptar en el aula de clases con mucha facilidad y que evita que el niño se distraiga, aumentando la participación activa del estudiante (Andrade Astaiza, 2022).

Creación de un salón digital para aprender inglés en Duolingo.

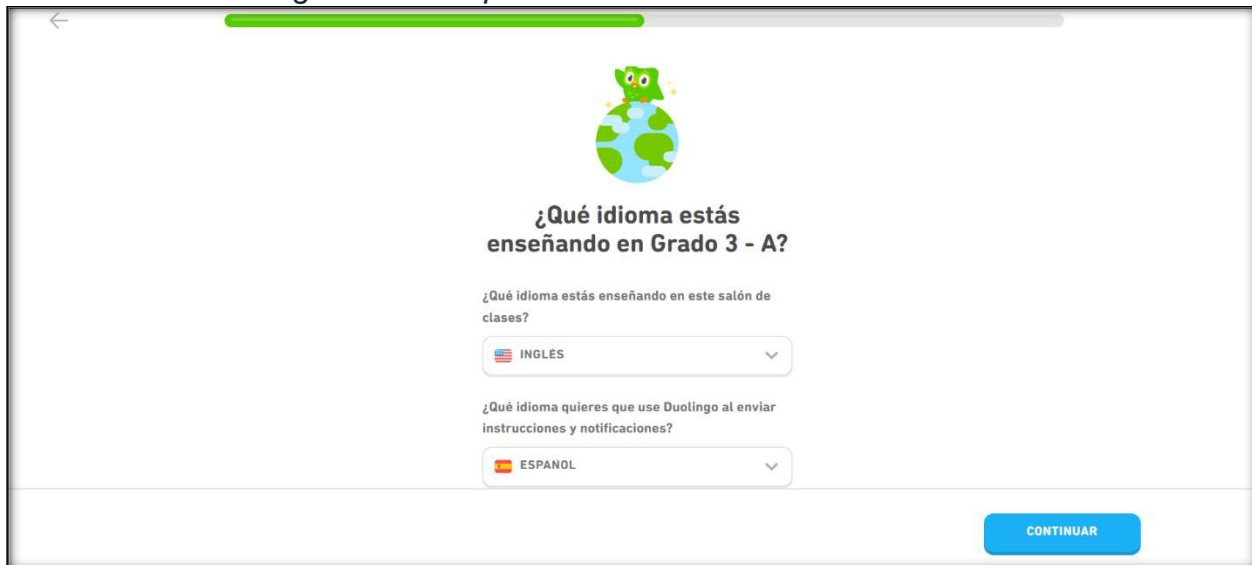
Ilustración 5 Duolingo for school en la plataforma web paso 1.



The screenshot shows the 'Crea tu primer salón de clases' (Create your first classroom) screen in Duolingo. At the top, there is a back arrow and a green progress bar. Below that is an illustration of a teacher and a student. The main heading is 'Crea tu primer salón de clases'. Below the heading, there is a sub-heading: '¡Ahora, puedes utilizar nuestro divertido y efectivo método para ayudar a tus estudiantes a aprender idiomas!'. There are two radio button options: 'Elegir un nuevo salón de clases' (selected) and 'Importar información del salón de clases de Google Classroom'. Under the first option, there is a text input field labeled 'Nombre del salón de clases' with the text 'Grado 3 - A' entered. At the bottom right, there is a blue 'CONTINUAR' button.

Elaboración propia.

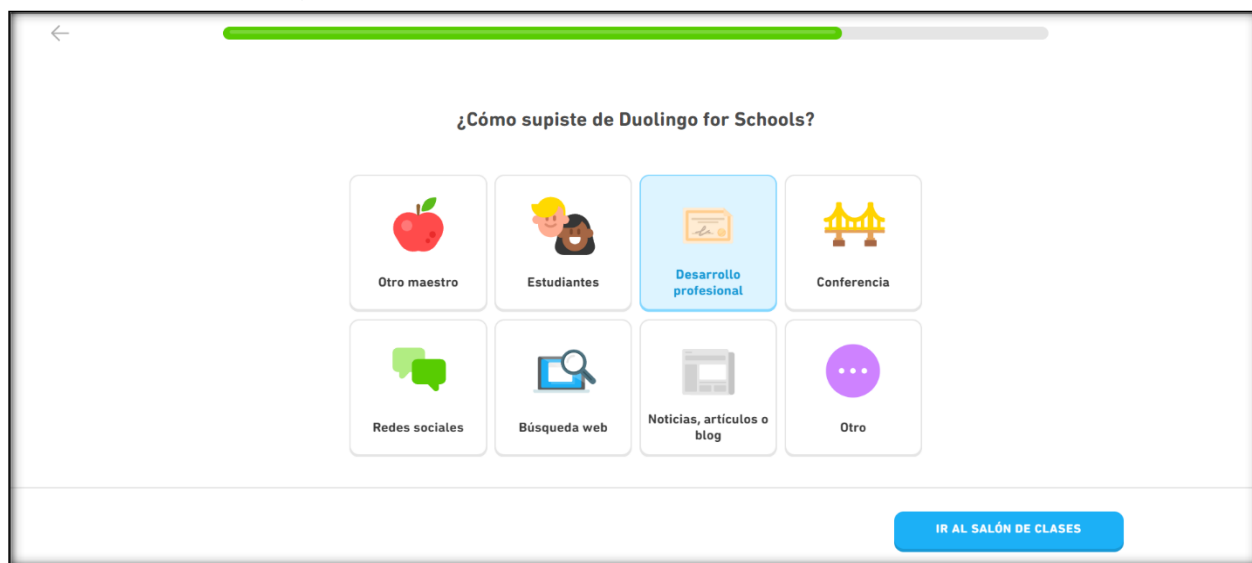
Ilustración 6 Duolingo for school paso 2.



The screenshot shows the '¿Qué idioma estás enseñando en Grado 3 - A?' (What language are you teaching in Grade 3 - A?) screen in Duolingo. At the top, there is a back arrow and a green progress bar. Below that is an illustration of a green frog on a globe. The main heading is '¿Qué idioma estás enseñando en Grado 3 - A?'. Below the heading, there is a sub-heading: '¿Qué idioma estás enseñando en este salón de clases?'. There is a dropdown menu with 'INGLES' selected. Below that, there is another sub-heading: '¿Qué idioma quieres que use Duolingo al enviar instrucciones y notificaciones?'. There is a dropdown menu with 'ESPAÑOL' selected. At the bottom right, there is a blue 'CONTINUAR' button.

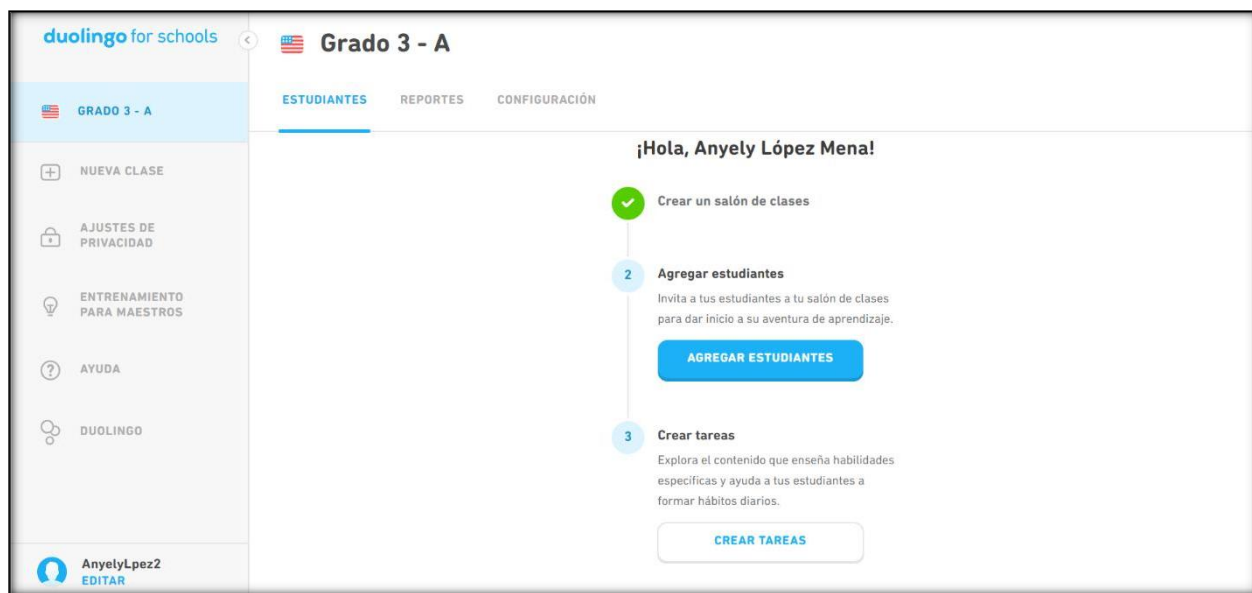
Elaboración propia.

Ilustración 7 Duolingo for school paso 3.



Elaboración propia.

Ilustración 8 Aula virtual en Duolingo for school.



Elaboración propia.

4.1.3. Rol del docente

4.1.3.1. Apoyo docente. Tanto Duolingo como LingoKids proporcionan recursos y guías diseñadas para ayudar a los maestros en el curso de integrar estas plataformas en sus métodos de enseñanza. Esta *app* posee el programa *Duolingo for schools* 100% gratuito, es una herramienta creada principalmente para el profesor de idiomas a fin de ofrecerle un medio didáctico como soporte para que su quehacer pedagógico sea más dinámico y motivador. Primeramente, el docente tiene que abrir una cuenta en la página web. Este proceso se puede hacer con el correo de Gmail. Posteriormente se debe crear el aula virtual ingresando a los estudiantes que harán parte de la clase, quienes tendrán que hacerlo con un código para acceder tal y como se muestra en la siguiente ilustración.

Ilustración 9 *Duolingo for school desde la aplicación.*



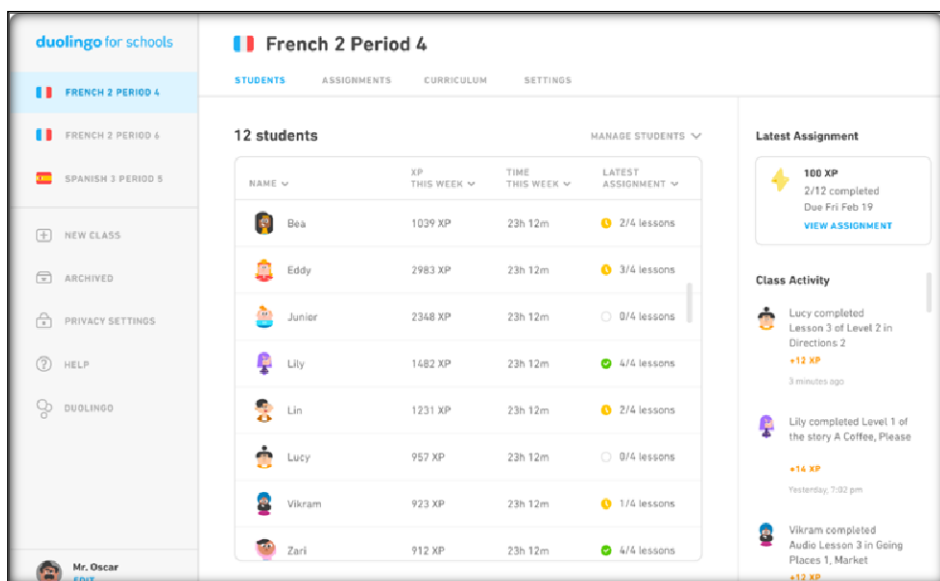
Elaboración propia.

La plataforma se adapta a las diferentes necesidades del estudiante, siendo así una herramienta educativa completa que permite que el alumno pueda trabajar en ella de forma grupal e individual en cualquier lugar y desde múltiples

dispositivos. *Duolingo for schools* es flexible y concede que el docente reorganice el currículo y administre varias aulas virtuales, también genera participación activa por parte del educando por medio de los materiales de aprendizaje. De igual manera, estas herramientas permiten que el docente pueda no solo modificar el progreso académico, asignar actividades a sus aprendices, sino que del mismo modo puede evaluarlos permanentemente y continua (Miller. 2021).

Ejemplo del funcionamiento del aula virtual en *Duolingo for school*.

Ilustración 10 Ejemplo del aula virtual de Duolingo for school 1.



Tomado de Duolingo blog [ilustración] Miller, T. (2021), <https://blog.duolingo.com/es/el-nuevo-duolingo-for-schools/>

Ilustración 11 Ejemplo del aula virtual de Duolingo for school 2.

The screenshot displays the Duolingo for Schools interface for a French 2 Period 4 class. The interface is divided into several sections:

- Left Sidebar:** Contains navigation options for 'FRENCH 2 PERIOD 4', 'FRENCH 2 PERIOD 6', and 'SPANISH 3 PERIOD 5'. Below these are options for 'NEW CLASS', 'ARCHIVED', 'PRIVACY SETTINGS', 'HELP', and 'DUOLINGO'.
- Main Content Area:**
 - French 2 Period 4:** Includes tabs for 'STUDENTS', 'ASSIGNMENTS', 'CURRICULUM', and 'SETTINGS'. A 'CREATE NEW' button is visible.
 - Current Assignments:** A table with columns 'ASSIGNMENT', 'START', 'DUE', and 'COMPLETED'. It lists three assignments: two '100 XP' assignments due on 'Thu, Jan 28' with completion times of '12/20' and '4/20', and one 'On the Road' assignment due on 'Thu, Jan 28' with a completion time of '10/20'.
 - Past Assignments (49):** A table with columns 'ASSIGNMENT', 'START', 'DUE', and 'COMPLETED'. It lists two '100 XP' assignments: one due on 'Thu, Dec 28' with a completion time of '18/20', and another due on 'Thu, Dec 21' with a completion time of '19/20'.
- Right Panel:**
 - On the Road:** Shows the assignment name and due date 'Due on Thu, Jan 28'. An 'EDIT' button is present.
 - Assignment Performance:** A summary showing '4 of 19 Completed', '2 of 19 Started', and '13 of 19 Not started'.
 - Students:** A list of students with their progress: 'Bea' (5/5 Lessons), 'Eddy' (3/5 Lessons), 'Junior' (2/5 Lessons), and 'Lily' (4/10/20).

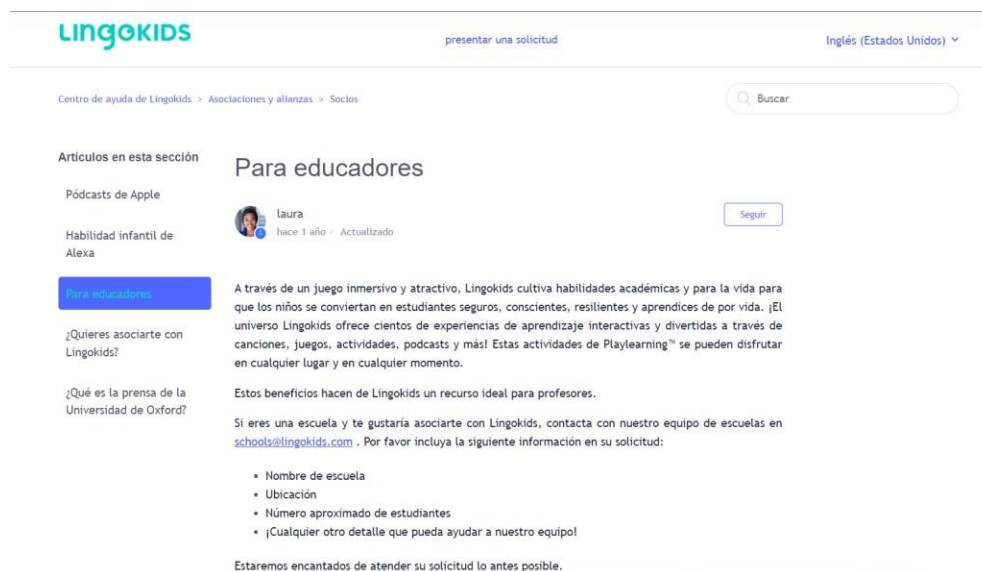
Tomado de Duolingo blog [ilustración] Miller, T. (2021), <https://blog.duolingo.com/es/el-nuevo-duolingo-for-schools/>

Esta información la confirman los autores Ramírez y Bernal (2019), quienes comentan que la plataforma es un complemento idóneo para el aprendizaje del inglés en escuelas públicas. Zumba Rosado (2022), explica que este programa de Duolingo es una excelente herramienta pedagógica tanto para el profesor como para el estudiante, logrando facilitar la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

LingoKids no posee una estructura que le permita al maestro crear espacios virtuales, pero sí tiene un programa para profesores el cual se logra obtener realizando una asociación directamente con LingoKids. La sección *LingoKids for educators* ayuda a que el docente logre incluir esta aplicación de la forma más eficiente, ya que es muy fácil de integrar al plan curricular que lleva el profesor con el que presenta la *app*. La temática de la aplicación es actualizada constantemente y puede monitorear al mismo tiempo las actividades y el progreso de todos sus estudiantes.

Asimismo, cuenta con una sección para formación continua en temas específicos, pero el ingreso para el profesor que desee hacer uso de esta sección debe ser mediante una inscripción, lo cual puede llegar a ser un poco tedioso por la espera (LingoKids, 2023). Es aquí donde se detecta una diferencia, porque Duolingo tiene la sección para maestros asequible y el acceso es de forma instantánea, como se pudo evidenciar en la categoría aspecto técnico. Por tal razón, fue difícil realizar el ejercicio con *LingoKids for educators* de la misma manera que se realizó con *Duolingo for schools*.

Ilustración 12 *LingoKids for educators*.



The screenshot shows the LingoKids website interface. At the top, there is a navigation bar with the LingoKids logo, a link to 'presentar una solicitud', and a language dropdown set to 'Inglés (Estados Unidos)'. Below the navigation bar, there is a breadcrumb trail: 'Centro de ayuda de LingoKids > Asociaciones y alianzas > Socios'. A search bar is located on the right side. The main content area is titled 'Artículos en esta sección' and features a post titled 'Para educadores' by a user named 'laura', updated 'hace 1 año'. The post content describes the benefits of LingoKids for educators, mentioning interactive learning experiences through games, activities, and podcasts. It also provides contact information for school inquiries: 'schools@lingokids.com'. A list of required information for the inquiry is provided: 'Nombre de escuela', 'Ubicación', 'Número aproximado de estudiantes', and '¡Cualquier otro detalle que pueda ayudar a nuestro equipo!'. The page concludes with the statement: 'Estaremos encantados de atender su solicitud lo antes posible.'

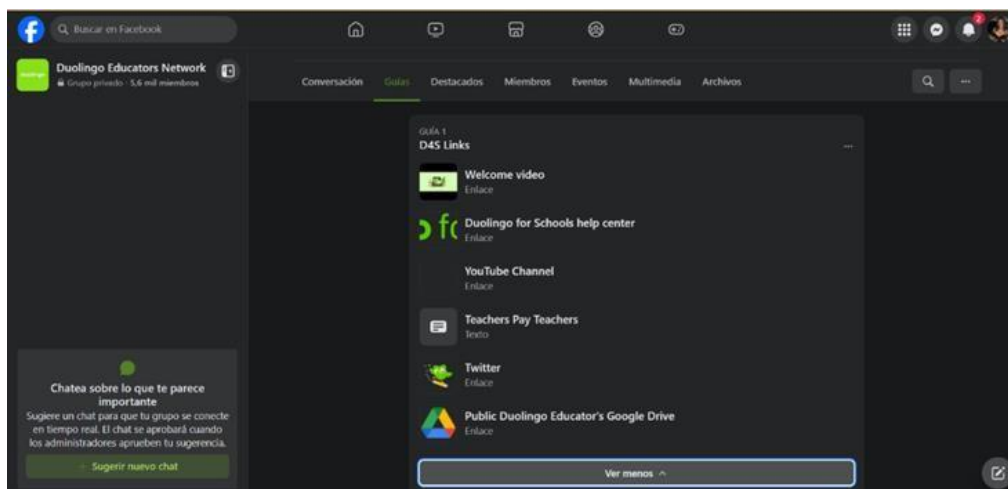
Elaboración propia

4.1.3.2. Capacitación docente. La revisión bibliográfica de los diferentes estudios y revistas académicas no arrojó información sobre cómo estas aplicaciones digitales educativas ayudan en el proceso de capacitación para que el profesor aprenda a manejar Duolingo o LingoKids. Debido a ello, se recurrió a realizar una indagación directamente en las páginas *webs* de ambas plataformas.

Es así como se encontró que Duolingo tiene activa una “red de educadores” y para hacer parte de esta comunidad se debe realizar una encuesta¹¹ en formato de *Google*, la cual funciona como registro para poder recibir capacitación sobre cómo usar el programa Duolingo para escuelas y de igual forma información de las actualizaciones correspondientes (Miller, 2021).

La plataforma asimismo tiene un grupo privado en Facebook llamado *Duolingo Educators Network*, a través de este grupo el docente accede a otras secciones de soporte como un *drive* de *Google* con documentos y materiales pertinentes para que el profesor pueda tener una capacitación continua. *Duolingo for school* también presenta un centro de ayuda y un canal de YouTube como soporte extra para el maestro, al cual solo entran mediante la comunidad virtual, el docente inscrito a este puede ingresar a videos con contenido exclusivo (Miller, 2021).

Ilustración 13 *Duolingo Educators Network en Facebook.*



Elaboración propia.

Por otro lado, LingoKids cuenta con guías didácticas y planes de lecciones que facilitan la incorporación de su contenido lúdico y educativo en el currículo escolar. Estos recursos están diseñados para alinearse con los objetivos

¹¹ https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSckWYUkQFP_olxGQeHjTbXTsL6aUgrvi3SGdB_9qxxwEJ_mDQ/viewform?ref=blog.duolingo.com

pedagógicos y así facilitar la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en un contexto escolar. Esta aplicación ofrece funciones similares a las de Duolingo, como reportes que reflejan el avance que obtienen los niños.

Al igual que Duolingo, LingoKids posee un área para que el padre de familia o el profesor pueda monitorear todo lo que hace el niño en la aplicación. Esta área cuenta con cuatro secciones: currículo, centro de progreso, el perfil y la comunidad para padres, la cual también sirve como fuente de preparación para el docente, ya que en esta comunidad se encuentran no solo temáticas y materiales para que el padre de familia conozca cómo ayudar al desarrollo del idioma inglés, sino también información de tipo pedagógico para que tengan la noción sobre cómo guiar el proceso de aprendizaje del niño (LingoKids, 2023).

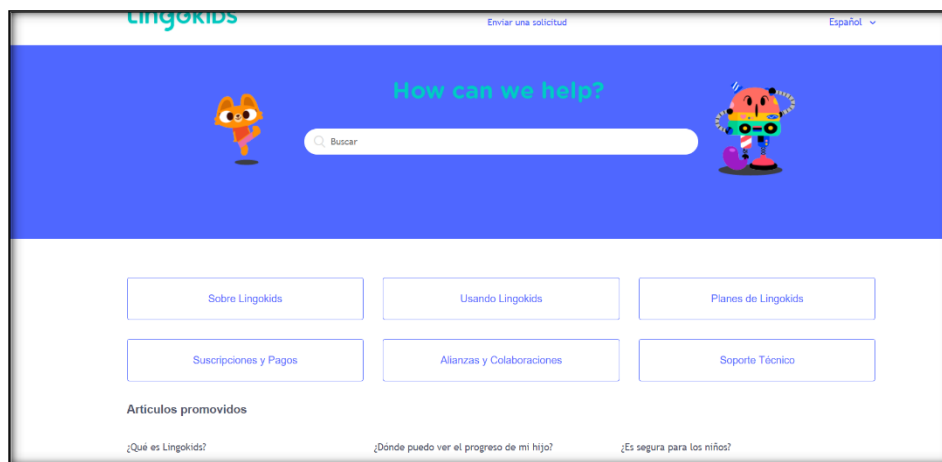
Ilustración 14 Zona de monitoreo de LingoKids.



Elaboración propia.

Además, LingoKids cuenta con un centro de ayuda permanente, el cual también funciona como un blog en el cual tanto los docentes como los padres pueden obtener formación continua, pero no tiene un espacio para que los profesores puedan interactuar, compartir y hacer retroalimentación del uso de la aplicación aspecto que sería fundamental para la capacitación de forma colaborativa, como sucede con *Duolingo Educators Network*.

Ilustración 15 Centro de ayuda LingoKids.



Elaboración propia.

4.1.4. Rol del estudiante

4.1.4.1. Autonomía y autogestión. La mayoría de los documentos evaluados sobre Duolingo, coincidieron en que este facilita que el educando aprenda de forma personalizada, trabajando en sus habilidades individuales, mejorando así su nivel de inglés a su propio ritmo, de manera independiente y sin la supervisión constante por parte del profesor. La aplicación tiene muchos elementos que logran motivar y captar la atención del estudiante. El aspecto más relevante viene siendo el sentido de gamificación con el que son diseñadas todas las actividades del currículo y al trabajar por medio de ejercicios lúdicos, obtienen una puntuación la cual los clasifica en una tabla de líderes mostrando el avance que posee cada educando.

Pero esta puntuación se empieza a perder en el momento en que el estudiante deje de ingresar, lo que genera una especie de sana competencia que refuerza la participación activa y autónoma del alumno. Los ejercicios siempre son variados, los cual no deja que el contexto se vuelva monótono e incentiva a que el aprendiz esté interesado por periodos de tiempos prolongados en continuar con la práctica y aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Duolingo, al usar el juego como parte fundamental, lo que quiere es activar la motivación extrínseca de los estudiantes

provocando la acción natural del ser humano que incide en logros positivos justamente el objetivo de la gamificación (Nadiawati, 2018).

La autonomía y autogestión del estudiante en LingoKids es un poco limitada porque, aunque los estudios coincidieron en que el niño posee control de aprender a su propio ritmo en la aplicación, cabe resaltar que, al ser para aprendices pequeños con edades entre los 2 y los 8 años, hace que ellos no puedan utilizar la *app* 100% de forma autónoma porque requieren de la supervisión del profesor en la escuela o en su efecto, del padre de familia en la casa porque no se debe pasar por alto de que es un dispositivo tecnológico. Arias Ortiz et al. (2022) dicen que el niño debe ser monitoreado principalmente por si de pronto él no está familiarizado con este tipo de herramientas digitales educativas.

El diseño de las actividades de LingoKids también están basadas en el uso de la gamificación o *playlearning*, lo que hace que el estudiante esté permanentemente motivado en querer hacer uso de la *app*. Pero en este caso, según la revisión documental, no ofrece una puntuación acumulativa como lo hace Duolingo porque, como se explicó anteriormente, solo presenta un resumen de las actividades o temáticas que más practica el estudiante.

4.1.4.2. Participación activa. Al tener una motivación por medio de la gamificación o juegos lúdico-didácticos y logrando desarrollar un compromiso de trabajo autónomo, el estudiante empieza a jugar su rol de participante activo, ya que el aprendizaje y desarrollo de las cuatro habilidades del idioma como lo son el habla, la escucha, la escritura y la lectura, requieren que el estudiante sea productivo (Zumba Rosado, 2022).

Primero encontramos a Duolingo, una aplicación que a lo largo de la revisión bibliográfica resaltó mucho en este aspecto de lograr que el educando adquiriera un compromiso innato con el uso de la *app*, redundando en que este quiera hacer uso de ella activamente y sin que el docente le esté recordando que tiene que hacerlo. La población objetivo de la investigación de Zumba Rosado (2022), se centra en la enseñanza del inglés para niños en edad escolar y logró que los estudiantes quisieran

trabajar de forma constante, sin interrupciones o distracciones en el momento en que estaban haciendo uso de la aplicación educativa digital Duolingo.

Por medio de los distintos proyectos evaluados, los cuales tenían el mismo objetivo, que era comprobar que Duolingo es una herramienta educativa digital idónea no solo para lograr que los aprendices participen activamente sino también que permite que el trabajo sea tanto individual como grupal, generando de igual forma el trabajo colaborativo. En general, Duolingo utiliza un enfoque pedagógico que fomenta la participación activa y práctica de los alumnos mediante diferentes actividades interactivas, entre ellas están las traducciones, selección múltiple o relleno de oraciones. Logrando que los estudiantes aprendan de manera eficiente el idioma inglés como lengua extranjera (Nadiawati, 2018).

De igual manera, LingoKids sobresalió porque al ser una aplicación con una interfaz pensada para niños en etapa de la primera infancia, logra tener un grado más alto de gamificación en su currículo. Además, la *app* no solo tiene un personaje representativo como sucede en Duolingo, en esta encontramos una variedad de caracteres los cuales son una pieza clave para captar la atención de los educandos y a su vez estos los guían consiguiendo una participación bastante activa, ya que literalmente se genera una interacción entre el personaje de la actividad con el usuario, así que los personajes presentan una importancia relevante en el desarrollo del plan de estudio.

Los dibujos animados cumplen el rol de instructores en cada actividad, ya que ellos guían al estudiante en lo que debe realizar en el transcurso del ejercicio que el niño

está realizando, ayudándole a aprender de la forma más eficiente (Damcha y Budiarti, 2022).

Ilustración 16 Personajes de LingoKids.



Elaboración propia.

4.1.4.3. Retroalimentación. El análisis de la información de todos los estudios bibliográficos examinados permitió definir con claridad que la retroalimentación es una parte fundamental en Duolingo y es inmediata, ya que los estudiantes reciben comentarios en tiempo real a medida que avanzan en las lecciones. Por lo que, si un estudiante comete un error, la aplicación le proporciona la respuesta correcta explicando el porqué de esa falla; de igual forma, si es correcto, aprobará el logro y permitirá el avance al siguiente ejercicio. Además, los alumnos pueden revisar las actividades ya completadas para refrescar y mejorar sus habilidades y conocimientos.

La retroalimentación no es solo papel del educando, el docente mediante Duolingo para escuelas tiene el control de la evaluación instantánea, ya que esta sección brinda características especiales para hacer seguimiento permanente del avance de sus aprendices. Pero se puede dar de forma personalizada, incluyendo comentarios o aclaraciones, para que los estudiantes puedan seguir avanzando.

La retroalimentación en Duolingo no solo es inmediata, también es constante y este aspecto ayuda a intensificar la participación del estudiante porque al llevar el control de

su avance se convierte en un detalle motivante para continuar desarrollando las actividades con gusto y satisfacción (Cifuentes Pulido y Ramos Durán, 2020).

La literatura revisada no presentó suficiente información específica sobre cómo realiza LingoKids la evaluación al educando, pero se pudo constatar que solo recibe retroalimentación el alumno que hace parte del plan premium porque en esta modalidad el estudiante puede tomar clases personalizadas por videollamada (Rodríguez y Swatek, 2023).

Pero este *feedback* no es directo para el niño porque quienes puede acceder a la evaluación de la evolución es directamente el docente o el padre de familia por medio del centro de progreso. En esta sección de tres partes, el adulto acompañante podrá revisar cuántas actividades ha desarrollado el infante con sus logros (LingoKids, 2023).

Ilustración 17 Centro de progreso LingoKids.

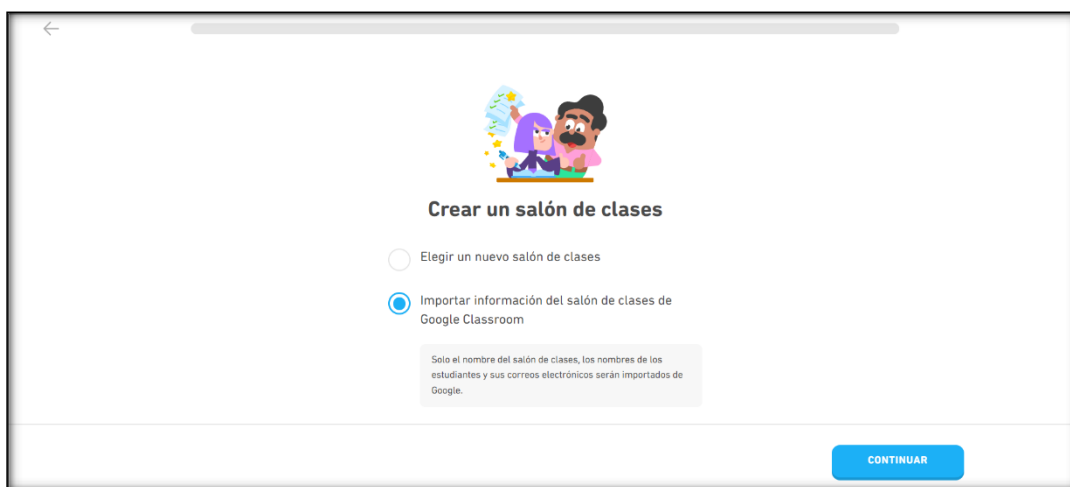


Elaboración propia.

4.1.5. Inmersión de las aplicaciones digitales educativas Duolingo y LingoKids como herramientas tecnológicas en el contexto educativo

4.1.5.1. Integración tecnológica. De acuerdo con la lectura, la capacidad de adecuación en los diferentes contextos educativos, especialmente en el formal, por parte de Duolingo es muy fácil porque esta aplicación permite ser adaptada al proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a la flexibilidad que tiene por su contenido interactivo, el cual posee una combinación entre audios, videos, juegos, lecturas para la práctica de la gramática y el inglés en general. De igual forma, Duolingo presenta un aspecto que la hace muy atractiva e inclusiva, ya que el docente que trabaje con *Google Classroom* puede migrar su aula de clase a *Duolingo for School* solo al hacer un clic, detalle que le ahorra tiempo al profesor.

Ilustración 18 *Importar aula de google classroom a Duolingo for school.*



Elaboración propia.

Por su parte, LingoKids también resulta ser una buena opción para ser integrada al aula de clases, pero esta presenta una pequeña desventaja en comparación a Duolingo en el sentido de que no le da mucha autonomía al docente en cuanto a la vinculación de su grupo de estudiantes a la plataforma, seguido de que *LingoKids for educators* no es de fácil acceso ni se encuentra visible en la plataforma web y tampoco en la *app*.

Para el docente poder integrar este recurso a su quehacer, debe realizar una petición directamente a la empresa mediante correo electrónico (LingoKids Help Center, 2023).

4.1.5.2. Impacto en el aprendizaje. Después de toda la exploración, el primer aspecto detectado fue que todas las investigaciones estuvieron enfocadas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Por ende, se puede decir que Duolingo permite mejorar el rendimiento académico de los estudiantes porque ayuda a que ellos mejoren en la adquisición de nuevo vocabulario y gramática del idioma inglés a través de una práctica automática, lo cual les provee nuevo conocimiento instantáneo.

Esto ayuda a que el niño desarrolle las cuatro habilidades lingüísticas fundamentales del idioma como lo son la escucha, el habla, la escritura y la lectura mediante actividades basadas en la repetición. Esta característica incentiva a que él consolide lo que está aprendiendo, mejorando la retención y comprensión de la lengua. Este impacto se dio en diferentes estudios leídos, como en las de los autores Ramírez y Bernal (2019), Cifuentes Pulido y Ramos Durán (2020), Amin (2021) y Castro Caro (2022).

De igual manera, LingoKids demostró que puede lograr un buen impacto en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en niños, debido a que los resultados de los diferentes estudios que usaron esta aplicación coincidieron en que ayudó a que los estudiantes mejoraran su nivel de inglés, su grado de comunicación al aumentar su conocimiento de vocabulario con ejercicios de repetición porque al ser una *app* de carácter lúdico, aumentó más el interés de los niños en cuanto al aprendizaje del idioma objetivo. Esto se reflejó en las investigaciones de los siguientes autores Fadhli (2018), Damcha y Budiarti (2022) y Setiyaningsih et al. (2023).

4.1.5.3. Integración con el Plan de estudio. Aunque no todas las investigaciones leídas especifican sobre la integración en el currículo de la materia inglés, debido a las conclusiones se puede inferir claramente que Duolingo es muy fácil de integrar en el plan de estudio, pero este no es con la intención de sustituir el tradicional, sino que su inclusión se dio como una herramienta didáctica de ayuda para potenciar el aprendizaje de la lengua inglesa en los niños. De igual forma, la implementación de Duolingo se hizo prestando atención a los logros y las necesidades del estudiante para que este pudiera avanzar las habilidades del idioma inglés porque es relevante tener en cuenta la estrategia pedagógica y metas de la planeación principal (Cifuentes Pulido y Ramos Durán, 2020) (Amin, 2021) y (Castro Caro, 2022).

Por otro lado, la *app* LingoKids también se puede amalgamar con el currículo e integrarse al proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés solo como un complemento didáctico. La aplicación cuenta con un programa exclusivo para docentes. *LingoKids Educators' program*¹² esta es una plataforma que contiene alrededor de 55 lecciones y cada una está compuesta por un *lesson plan* en *pdf* y una actividad interactiva, permitiendo que el profesor logre hacer interdisciplinariedad. Un ejemplo de ello son las investigaciones de los autores Fadhli, (2018) y Andrade Astaiza, (2022) quienes demostraron que LingoKids permite ser incluida sin mayor dificultad en el currículo como apoyo pedagógico porque logra ser amigable y fácil de manipular por el estudiante.

¹² <https://educators.lingokids.com/materials>

4.5.1.4. Accesibilidad y equidad de ambas plataformas educativas. Según la lectura realizada, ambas aplicaciones digitales educativas son accesibles, ya que todos los estudios leídos lograron hacer uso de ellas sin mayor dificultad, la única falencia encontrada fue que al no tener acceso a internet se puede presentar una limitación porque el contenido que presentan las dos apps no es totalmente gratuito, especialmente LingoKids debido a que la información gratis es limitada tal y como sucedió en la investigación de Fadhli (2018). En cambio, Duolingo tiene más recursos gratuitos y las lecciones de pago no son tan costosas como LingoKids.

Entonces, tanto LingoKids como Duolingo presentan fácil acceso en cuanto al uso de la aplicación, pero el ingreso a las diferentes tareas es mejor, ya que Duolingo cuenta con más ejercicios gratuitos y su suscripción premium es más económica que la de LingoKids, la cual solo tiene algunas lecciones públicas para el estudiante y la única forma de acceder a todas las actividades debe ser bajo pago de registro premium. En conclusión, ambas poseen la opción de inscripción múltiple por parte de las instituciones educativas (Sertvert Alonso-Misol, 2018).

Capítulo 5. Conclusiones y Recomendaciones

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación han logrado una presencia relevante en la educación, ya que como se ha explicado a lo largo de la estructuración del estudio, las TIC incentivan a que el estudiante se interese en la materia o temática que se está trabajando porque la dinámica de estas impide que se genere fácilmente un ambiente de aprendizaje monótono. Santana-Tavera, (2022), dice que las TIC son herramientas que ofrecen diversos recursos y contenidos multimedia que hacen atractiva la forma en que el educando aprende llevando el proceso educativo más allá del salón de clases y de la enseñanza tradicional.

Pero este interés por la inclusión de las TIC en constante crecimiento es debido a que la educación virtual paulatinamente ha empezado a ganar aceptación por la flexibilidad que presenta, especialmente por la facilidad de administrar el tiempo para desarrollar las actividades académicas, la cual tomó mucha fuerza en los tiempos de la pandemia por el COVID -19 (Santana-Tavera, 2022). Porque se evidenció que es necesario que todas las personas sin exclusión cuenten con acceso a internet y la tecnología necesaria para que no exista desigualdad y así todos podamos aportar al avance de nuestro país (Rey Sánchez, 2020).

Aquí es donde aumenta el auge del uso de apps educativas, esencialmente para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Una de las razones concluyentes fue que estas facilitan mucho el trabajo de los profesores debido a que poseen material para trabajar las cuatro habilidades del idioma en diferentes formatos digitales y además Duolingo y LingoKids resultaron ser flexibles porque pueden ser usadas en diversos dispositivos móviles, algo que en definitiva es un aspecto positivo teniendo en cuenta que probablemente todas las escuelas no cuentan, por ejemplo, con el número de computadores o tabletas requeridas para la totalidad del estudiantado.

Otro detalle fundamental es que, a pesar de que la intencionalidad del uso de las aplicaciones Duolingo y LingoKids por los diferentes estudios analizados fue para verificar que eran un buen apoyo pedagógico, se puede inferir independientemente del tipo de recursos digitales que se empleen en el entorno educativo formal, es de gran

importancia que el profesor se apoye en herramientas didácticas para guiar al estudiante a la construcción de nuevos conocimientos. Por tal razón, el uso y creación de materiales didácticos ayudará tanto al docente como al alumno porque permiten el acoplamiento de los contenidos teóricos con los prácticos (Vargas Murillo, 2017).

En definitiva, las nuevas generaciones son nativas digitales, es decir, son fáciles de capturar mediante la implementación de la tecnología, por ende, los autores Cárdenas García y Cáceres Mesa (2019) expresan que el estudiante de ahora pertenece al mundo digitalizado porque ha nacido y crecido en este contexto, de allí que su vida cotidiana depende del uso constante de diferentes tipos de *apps* gratuitas y de pago, lo que influye permanentemente en la forma como piensan y comprenden su actualidad.

Entonces, el estudio realizado permitió alcanzar una síntesis significativa respecto al análisis comparativo de las aplicaciones digitales educativas Duolingo y LingoKids en el ámbito escolar, específicamente en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en educandos en edades tempranas. A continuación, se presentan las conclusiones derivadas de los objetivos planteados en la investigación.

5.1. Reconocimiento de características lúdico-pedagógicas

La categoría aspecto pedagógico muestra que se identificó que tanto Duolingo como LingoKids poseen particularidades lúdicas y pedagógicas que las hacen idóneas para la enseñanza del inglés a niños en edad escolar. Por lo que ambas aplicaciones integran elementos de juego y actividades interactivas que fomentan la participación activa, el trabajo en equipo y el aprendizaje significativo.

Ventajas pedagógicas del uso de aplicaciones digitales educativas: Mediante el análisis consignado en la categoría del rol del estudiante, del aspecto pedagógico y técnico, evidenciaron que el uso de una *app* digital educativa, como Duolingo y LingoKids, ofrecen beneficios pedagógicos relevantes en la enseñanza del inglés para el niño. Estos rendimientos incluyen la personalización del aprendizaje, la

retroalimentación instantánea, el acceso a diversos medios multimedia y la motivación intrínseca del educando.

Definición de características ideales de una aplicación digital educativa: A través de las categorías desarrolladas para el análisis de los resultados, se definieron las peculiaridades generales que poseen las aplicaciones comparadas en la investigación. Por ende, se pudieron enumerar las principales singularidades que debe tener cualquier *app* de carácter educativo para facilitar su selección por parte del maestro, considerando los alcances de aprendizaje, la necesidad, la capacidad del alumno y las habilidades en cuanto al conocimiento del uso de este tipo de recursos digitales tanto por el docente como por el estudiante. Pero, estas peculiaridades también incluyen la adaptabilidad, la accesibilidad, la variedad de contenidos y la alineación con los objetivos curriculares.

5.2. Limitaciones en la realización de la investigación

Sin embargo, es necesario destacar que la investigación presentó algunas limitaciones que podrían afectar la generalización de los resultados derivados. Entre estas restricciones se encuentran la falta de acceso a determinadas fuentes bibliográficas pertinentes debido a que se encontraban en buscadores educativos restringidos por completo al público y para ello se debía pagar. Luego se halló poca disponibilidad de proyectos que trabajan con LingoKids y no se encontró ningún estudio previo sobre esta *app* y Duolingo a nivel local, lo que probablemente hubiera arrojado otro tipo de resultado en cuanto al uso de aplicaciones digitales educativas para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

A pesar de estas barreras, los hallazgos alcanzados brindan una base sólida para futuros estudios en el campo de la tecnología educativa y la enseñanza de lenguas extranjeras a niños en edad escolar. Debido a ello, se recomienda que investigaciones posteriores a esta profundicen en aspectos específicos, como el diseño de actividades didácticas, la evaluación del rendimiento académico y el desarrollo de habilidades lingüísticas en múltiples contextos educativos. De igual modo, será posible aprovechar

al máximo el potencial de las aplicaciones digitales educativas para mejorar la calidad del aprendizaje del inglés.

5.3 Limitaciones encontradas en los estudios analizados

Igualmente, es conveniente resaltar ciertas limitaciones que se dieron en los diferentes estudios. Las más relevantes fueron dos.

1. **Generalización de resultados:** La revisión documental se basó en la exploración de estudios previstos sobre las aplicaciones Duolingo y LingoKids, las cuales fueron el centro del análisis comparativo pero los hallazgos acerca de las características de estas no estaban enumeradas o especificadas en los documentos.
2. **Disponibilidad tecnológica:** La efectividad de LingoKids y Duolingo puede depender de varios factores, primero, la falta de dispositivos móviles suficientes en el centro educativo, segundo, el acceso a internet y, por último, parte del contenido relevante en ambas aplicaciones es de pago. Estas pueden ser grandes desventajas, principalmente para las zonas rurales o de escasos recursos económicos.

5.4. Recomendaciones para los docentes e instituciones

Asimismo, se dan algunas recomendaciones a nivel general. La primera recomendación es en cuanto a la relevancia de las características lúdicas y pedagógicas en la enseñanza del inglés a niños en etapa escolar. Se recomienda que los desarrolladores de aplicaciones educativas continúen enfocándose en el diseño de plataformas que integren de manera efectiva elementos lúdicos y pedagógicos. Esto haciendo énfasis en la implementación de actividades interactivas, juegos educativos y contenido adaptado a las necesidades y capacidades del estudiante en edades tempranas.

Para lograr una inclusión exitosa de las TIC para reducir la brecha digital, se aconseja lo siguiente:

- **Fomentar el uso de aplicaciones digitales educativas:** Teniendo en cuenta la efectividad demostrada de Duolingo y LingoKids en el aprendizaje del idioma inglés del estudiante en edad temprana, se recomienda promover activamente el uso de estas *apps* en entornos educativos tanto formales como informales.
- **Capacitación docente:** Por otro lado, con el objetivo de maximizar el potencial pedagógico de las aplicaciones digitales como Duolingo y LingoKids, se sugiere la creación de programas de desarrollo profesional porque es crucial que el profesor obtenga instrucción y orientación adecuada sobre la forma de integrar efectivamente esta clase de *app* en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Desde luego incluyendo la comprensión de las características lúdico-pedagógicas de las *apps* y cómo utilizarlas de manera interdisciplinaria con otras estrategias para educar en el aula de clases.
- **Investigación continua:** Dada la importancia de evaluar la relevancia pedagógica de las aplicaciones digitales para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, se recomienda que se realicen otras investigaciones cualitativas y análisis documentales que profundicen en la efectividad de estas herramientas en distintos contextos educativos y en diferentes grupos de estudiantes. Debido a que esto ayudaría a validar cada vez más su funcionalidad, a ampliar y a crear nuevo conocimiento sobre las mejores prácticas para la integración de la tecnología en el aula, identificando posibles áreas de mejora y al avance constantemente las estrategias de enseñanza.
- **Desarrollo de contenido adaptado:** Cada estudiante tiene diferentes estilos para aprender, necesidades y capacidades, se recomienda que las aplicaciones educativas como Duolingo y LingoKids sean diseñadas con funciones de personalización y adaptabilidad. Esto con la intención de

que el alumno consiga acceder a contenidos y actividades que se ajusten a su contexto sociocultural, a su nivel de competencia lingüística, ritmo de aprendizaje, preferencias individuales y que el material premium tenga variedad de precios para que puedan ser más accesibles, principalmente para las zonas rurales de escasos recursos.

- **Promoción de la colaboración entre el hogar y la escuela:** Para optimizar el impacto de las aplicaciones digitales en el aprendizaje del inglés, se sugiere promover la cooperación del padre de familia, profesor y estudiante. Esto podría incluir la creación de redes de comunicación que sirvan para compartir información acerca del progreso del estudiante, proporcionar orientación sobre el uso adecuado de las *apps* en los hogares y fomentar la práctica continua del idioma fuera del salón de clases.
- **Colaboración entre desarrolladores y educadores:** Generar la cooperación del creador de aplicaciones con el profesional de la educación. Esta acción se podría efectuar a través de encuestas para realizar las mejoras a las *apps*, teniendo en cuenta las sugerencias de los docentes para garantizar que el diseño y la implementación de este tipo de herramientas didácticas estén en concordancia con las mejores prácticas pedagógicas y las necesidades reales del estudiante y del profesor. Lo anterior se debe a que estas logren ser más inclusivas con la diversidad de contextos socioculturales que existen.
- **Inclusión y accesibilidad:** Teniendo en cuenta la recomendación anterior, se requiere que se tomen las medidas para garantizar que la aplicación empleada logre ser accesible para todo el estudiantado, incluidos aquellos con necesidades educativas especiales como síndrome de *Down*, autismo, dislexia, sensoriales, entre otras. De igual manera los que provienen de entornos desfavorecidos, principalmente en términos económicos. Pero el profesor no solo debe asegurarse de que las *apps* educativas sean accesibles e inclusivas, sino que estas también tienen

que ser seguras para proteger al niño de riesgos derivados del uso de este tipo de herramientas digitales debido a posibles conversaciones no deseadas o expuestos a material inapropiado (Crescenzi-Lanna et al., 2019).

De igual forma, los profesores tienen la capacidad y la libertad de personalizar el uso de aplicaciones digitales como lo son Duolingo y LingoKids con la intención de adaptarlas a las necesidades específicas de sus estudiantes y los objetivos pedagógicos, a través de la aplicación de algunas estrategias. Algunas de ellas son:

La selección de actividades alineadas con el plan curricular: Los profesores pueden elegir ejercicios que se correspondan directamente con los temas y habilidades del currículo, asegurando que las aplicaciones refuercen los objetivos de aprendizaje establecidos.

La configuración de niveles de dificultad: Las aplicaciones para la enseñanza del inglés generalmente ofrecen las opciones de los niveles según el marco europeo, lo que permite que los profesores personalicen el aprendizaje según el nivel de competencia de sus estudiantes.

Monitoreo y retroalimentación individualizada: Como se puede leer en el capítulo de resultados y análisis, específicamente en la subcategoría retroalimentación, tanto Duolingo como LingoKids brindan esta opción y normalmente las apps educativas poseen estas herramientas de análisis que le permite al maestro supervisar el rendimiento de los educandos que les permita identificar áreas de mejora y así poder proporcionar una retroalimentación personalizada para fomentar el aprendizaje continuo. Esta inclusión se puede lograr mediante actividades tales como la creación de historias personalizadas, la exploración de costumbres locales a través del idioma, proyectos culturales colaborativos y diálogos sobre las tradiciones en inglés.

La creación de actividades complementarias: Los profesores pueden diseñar juegos interactivos didácticos, videos, proyectos creativos acerca del tema que se esté trabajando mediante la aplicación educativa escogida, estas actividades servirán de refuerzo ayudando a enriquecer el proceso de aprendizaje.

Posteriormente, el haber llevado a cabo este estudio de corte cualitativo, permitió a que la autora construyera nuevo conocimiento teniendo en cuenta su perfil como docente licenciada en inglés como lengua extranjera y de igual forma aprendió acerca del campo de la investigación educativa. Considera que el método organizado de descubrir falencias y encontrar posibles soluciones en los diferentes contextos educativos es a través de la exploración formal de estos casos. Aravena et al. (2006), sustentan que la acción de investigar es necesaria porque apoya la construcción de nuevo conocimiento sobre temas académicos y de esta manera aportar cambios positivos al sistema de educación nacional.

Esta investigación fue enfocada en brindarle nueva información al docente de inglés como lengua extranjera a fin de aportar al mejoramiento en cuanto al uso de las aplicaciones digitales educativas, fundamentalmente en la definición de las características básicas que debe integrar una *app* antes de implementarla al plan curricular. En efecto, este estudio deja como aporte la guía para el profesor de inglés de escuela primaria, la cual se materializó como una cartilla tecnopedagógica virtual con el nombre *Características para escoger una app educativa digital idónea para niños*.

Link:

https://www.canva.com/design/DAGF6YP0z2o/E71gMUEycvgTn3l5IPsC7g/view?utm_content=DAGF6YP0z2o&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Esta es una guía didáctica y dinámica hipertextual, con datos relevantes de artículos de investigación, vídeos académicos y otros recursos, sobre cómo el docente puede escoger entre dos o varias *apps*. En un principio, su contenido

está generalizado porque no existen solamente aplicaciones educativas para la enseñanza-aprendizaje de idiomas, sino para todos los saberes. Las características de esta cartilla tecnopedagógica pueden funcionar para evaluar *apps* pertenecientes a todos ellos sin mayor dificultad (*Ver Anexo A*).

Finalmente, para que el maestro pueda realizar la evaluación de las *apps*, este cuenta con 12 características definidas a través de este estudio, las cuales se encuentran detalladas en el apartado *Características técnicas básicas y pedagógicas de una plataforma digital o aplicación móvil educativa* del Marco conceptual. Estas le ayudarán a lograr una selección efectiva. En cuanto a la evaluación de la efectividad de la cartilla tecnopedagógica, esta se realizará mediante los foros del blog y de una encuesta diseñada con la intención de que ambas partes reciban retroalimentación instantánea a través del correo electrónico cada que un docente evalúe una aplicación. La evaluación se obtiene mediante estadísticas que van de 0% al 100% de efectividad.

Link de la encuesta: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSftURBx-leCEfZ-z4pqu7mDiposHEAUGFjH06IUJ8DHDU_TzQ/viewform?usp=sf_link

Referencias

- Aldana Pérez, Y. A. (2018). Integración lingüística en la enseñanza del inglés en Colombia mediante el aprendizaje basado en proyectos. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*(5), 133-145.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2550-67222018000100133&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Amin, S. N. (2021). Gamification of duolingo in rising student's english language learning motivation. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 13((2),), 191-213.
<https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/ls/article/view/3972>
- Andrade Astaiza, L. P. (2022). *Fortalecimiento de las habilidades de lectura y escucha en el aprendizaje de la lengua inglesa a través de audiolibros en niños del barrio Quintas de San Camilo del municipio de Timbío [Tesis de pregrado], Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD*. Repositorio Institucional.
<http://repository.unad.edu.co/handle/10596/53019>
- Antonio Cruz, C. L., & Carrión Rodríguez, J. D. (2023). Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza-aprendizaje del inglés, una revisión de literatura. *Espacio I+D, Innovación más desarrollo*, 12(33).
<https://www.espacioimasd.unach.mx>
- Arango, S., & López, M. (2019). Nativos digitales, escuela y conocimiento. *Revista Reflexiones y Saberes*, 11, 18-24.
<http://34.231.144.216/index.php/RevistaRyS/article/view/1135>
- Aravena, M., Kimelman, E., Micheli, B., Torrealba, R., & Zúñiga, J. (2006). *Investigación Educativa I*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4687>
- Arias Ortiz, J., Jaramillo Echeverry, B., Rivillas Vélez, V. A., Tejada Becerra, M., & Vanegas Gaviria, B. S. (2022). *Aprendizaje de vocabulario pasivo en inglés en niños en etapa preoperacional (3 y 4 años) a través de la modalidad virtual*

- haciendo uso de dos plataformas (LingoKids y Árbol ABC)*. [Tesis de pregrado, Universidad del Quindío]. <https://bdigital.uniquindio.edu.co/handle/001/6297>
- Ariza , M., & Velasco, L. (2015). *Métodos cualitativos y su aplicación empírica : por los caminos de la investigación sobre migración internacional* (1 ed.). Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Sociales; Dirección General de Asuntos del Personal Académico; El Colegio de la Frontera Norte A.C. <https://ru.iis.sociales.unam.mx/handle/IIS/5206>
- Basterra, S. N. (26 de mayo de 2020). El uso de las TICs como herramientas potenciadoras en la clase de Lengua Extranjera (Ingles). *Trabajo final de graduación*. Corrientes, Argentina. <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/18482>
- Beigel, M. F. (2022). Multilingüismo y bibliodiversidad en América Latina. *AGlo. Anuario de Glotopolítica*, 5, 119-132. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/215020>
- Benítez-Vargas, B. (2023). El constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3*, 10(19), 65-66. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453>
- Bermúdez Jiménez, J. R., Lugo Vásquez, V. E., & Fandiño Parra, Y. J. (2012). Retos del Programa Nacional de Bilingüismo: Colombia Bilingüe. *Educación y educadores*, 15(3), 363-381. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5687366>
- Bernal Rodriguez , S., & Ramírez Valencia, A. (2020). Optimización del aprendizaje del inglés en niños de primaria con el uso de Duolingo. *Boletín Redipe*, 9(4). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528419>
- Brust, C., & Bicknell , K. (2020). *Duolingo blog*. <https://blog.duolingo.com/learning-how-to-help-you-learn-introducing-birdbrain/>
- Cárdenas García, I., & Cáceres Mesa, M. L. (2019). Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles como refuerzo educativo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(1), 25-31. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/77>

- Carriazo, C., Perez Reyes, M., & Gaviria Bustamante, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y praxis latinoamericana: revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social*, 25(3), 87-95. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7524690>
- Castro Caro, Y. M. (2022). *El uso de la herramienta de Duolingo como una enseñanza recreativa en los niños de grado 5 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria del municipio de Viracachá*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD]. <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/52926>
- Castro Florez, M. (2019). Ambientes de aprendizaje. *Sophia-Educación*, 15(2), 50-54. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7069222>
- Cevallos Vélez, K. G., Palma Cedeño, M. A., Cevallos Vélez, K. M., & Baquezea Ponce, G. V. (2020). Enseñanza De Inglés Como Lengua Extranjera (EFL) En El Desarrollo De La Destreza Speaking a Través De Clases Virtuales En La Educación Superior. *Revista Cognosis*, 5, 167-178. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2785>
- Cifuentes Pulido, S. P., & Ramos Durán, J. H. (2020). *Duolingo como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de inglés*. [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/3b78c9c7-ac97-41e9-962f-ed16b83cf35d>
- Codina, L. (2018). *Revisiones bibliográficas sistematizadas: procedimientos generales y Framework para ciencias humanas y sociales*. Tesis de maestría Universitat Pompeu Fabra. <http://repositori.upf.edu/handle/10230/34497>
- Consejo de Europa. (2002). *Marco común europeo de referencias para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación* (1 ed.). (I. Cervantes, Trad.) Secretaría General Técnica del MECD-Subdirección General de Información y Publicaciones y el Grupo Anaya S.A. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/

- Crescenzi-Lanna, L., Valente, R., & Suárez-Gómez, R. (2019). Aplicaciones educativas seguras e inclusivas: la protección digital desde una perspectiva ética y crítica. *Revista Científica de Educomunicación*, 93-102.
<http://repositori.upf.edu/handle/10230/55364>
- Crisol Moya, E., Herrera Nieves, L., & Montes Soldado, R. (2020). Educación virtual para todos : una revisión sistemática. *Education in the knowledge society : EKS*(15), 1-15. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/201043>
- Crystal, D. (2012). *English as a global language* (2 ed.). Cambridge University Press.
www.cambridge.org/9781107611801
- Damcha, T. A., & Budiarti, E. (2022). Improving children's english skills by using lingokids app. *Journal Education and development*, 10((3)), 357-362.
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/4122>
- Delgado Martínez, L. (2019). Aprendizaje centrado en el estudiante, hacia un nuevo arquetipo docente. 37(1), 139-154.
<https://www.torrossa.com/en/resources/an/4600135>
- Díaz Sotelo, A. V. (2021). *Herramienta educativa Duolingo para mejorar el vocabulario del idioma inglés en los adolescentes de la Iglesia Luz de Amor*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69617>
- EF English Proficiency Index. (2023). *El ranking mundial más grande según su dominio del inglés*. <https://www.ef.com.co/epi/>
- Enríquez Luna, C. (2019). Aprendizaje del inglés por medio de plataformas virtuales en el aula. *RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 4(2), 1209-1221. <https://mail.rediech.org/ojs/2017/index.php/recie/article/view/376>
- Enriquez, J. G., & Casas, S. I. (2013). Usabilidad en aplicaciones móviles. *Informes Científicos Técnicos - UNPA*, 5(2), 25-47.
<https://publicaciones.unpa.edu.ar/index.php/ICTUNPA/article/view/581>

- Escobar Reynel, J., Baena Navarro, R., Giraldo Tobón, B., Macea Anaya, M., & Castaño Rivera, S. (2021). Modelo de desarrollo para la construcción de aplicaciones móviles educativas. *Tecnológicas*, 24(52), 110-135.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0123-77992021000300110&lng=en&nrm=iso&tlng=es
- Fadhli, M. (2018). Gamification for early childhood using 'lingokids' application. *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)*, 3((1),), 43-49.
Retrieved from <https://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/article/view/43-49>
- Gobierno de Colombia. (3 de octubre de 2024). Informes PQRS 2024. Gobierno de Colombia:
<https://www.computadoresparaeducar.gov.co/documentos/136/informes-pqrs-2024/>
- Grajales Escobar, J. F., & Osorno Mira, Y. M. (2019). La globalización y la importancia de las TIC en el desarrollo social . *Reflexions y saberes* (11), 2-9.
<http://34.231.144.216/index.php/RevistaRyS/article/view/1133>
- Gutiérrez Delgado, J., Gutiérrez Ríos, C., & Gutiérrez Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de educación y desarrollo*(45), 37-46.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anterioresdetalle.php?n=45
- Gutiérrez Ojeda, P., Osorio, N., Rincón Jaimes, E. A., Toloza Orduz, B., & Vega Chacón, M. A. (2018). Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje. *Boletín Redipe*, 7(7), 107-128.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6523272>
- Guzzetti de Marecos, P. C. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Ciencia latina revista científica multidisciplinar*, 4(2), 860-877.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/122>

- H. Lenneberg, E. (1969). On Explaining Language. *Science*, 164(3880), 635-643.
doi:10.1126/science.164.3880.635
- Hernández Bieliukas, Y. C., & Aranguren Peraza, G. N. (2022). Modelo Tecnopedagógico De Virtualización De Entornos Educativos. *Paradigma*, 43(2), 219-241.
<https://consultaremota.upb.edu.co/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=159765451&lang=es&site=eds-live>
- Julianti, A., Handayani, I., & Handayani, R. (2024). The Effectiveness of Using Lingokids Application toward Young Learners' Vocabulary Mastery at the Second Grade of SD Islam Aviciena Anyar. *PROCEEDING AISELT*, 9(1), 112-120.
Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/aiselt/article/view/28889>
- LingoKids Help Center. (2023). *For educator*. Retrieved from [Entrada de blog]:
<https://help.lingokids.com/hc/en-us/articles/9541001909137-For-educators>
- López López, L. I., & Villanueva Gutiérrez, Ó. E. (2019). La atención selectiva del docente en los procesos de planeación curricular, aprendizaje y evaluación. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 10(19), 1-23. <http://dialogossobreeduacion.cucsh.udg.mx/index.php/DSE/article/view/489>
- López Marí, M., Sánchez Cruz, M., & Peirats Chacón, J. (2021). Los recursos educativos digitales en la atención a la diversidad en Educación Infantil. *Innoeduca : international journal of technology and educational innovation*, 7(2), 99-109. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/216603>
- Martín, R. B. (2017). Contextos de aprendizaje: formales, no formales e informales. *Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas*(1), 1-13.
<http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/1004>
- Medina Hernandez, V. M. (2022). La importancia del conocimiento básico de idioma inglés y su adquisición en etapas tempranas. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 4(8), 19-21.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/9562>

- Medina Lozano, A., Villalobos Salmerón, J., & Michel Perez , L. (2020). Aplicación móvil educativa para costos . *Vinculatégica EFAN*, 1295-1305. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://www.web.facpya.uanl.mx/Vinculategica/Vinculategica6_2/26_Medina_Villalobos_Michel.pdf
- Medina, M., Melo, G., & Palacios , M. (2013). La importancia del aprendizaje del idioma inglés a temprana edad. *Yachana Revista Científica*, 2(2), 191-195. <http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/46>
- Mejía Borja, M. L., & Russi Giraldo, K. L. (2019). *El uso de las TIC en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera, en grado cuarto del Colegio Clemencia de Caycedo – IED de Bogotá D.C.* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana]. <http://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/43416>
- Melo Becerra, L. A., Ramos Forero, J. E., Rogríguez Arena, J. L., & Zárte Solano, H. M. (2021). *Efecto de la pandemia sobre el sistema educativo: El caso de Colombia*. Banco de la República de Colombia. <https://repositorio.banrep.gov.co/handle/20.500.12134/10225>
- Méndez , C., & Tijaro , S. (2019). *Uso de duolingo para el fortalecimiento de las habilidades receptivas del idioma inglés [Tesis de pregrado, Universidad de Cundinamarca]* . <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/handle/20.500.12558/2299>
- Méndez Dunjón, E. (2021). *App para aprender inglés de forma interactiva, enfocada al segundo ciclo de primaria [Tesis de pregrado], Universidad de Las Palmas de Gran Canaria*. <https://accedacris.ulpgc.es/jspui/handle/10553/109144>
- Merchán Basabe, C. A. (2018). Modelamiento pedagógico de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA). *Tecné, Episteme y Didaxis: TED(44)*, 51-70. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/8989>
- Mero Ponce, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1735>

- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2016). *DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE DE INGLÉS*. Bogotá: Imprenta Nacional.
<https://www.colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/derechos-basicos-de-aprendizaje>
- MinTIC. (22 de octubre de 2024). Colombia Programa tiene un 94% de avance en su ejecución a 2024. Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-prensa/Noticias/397086:Colombia-Programa-tiene-un-94-de-avance-en-su-ejecucion-a-2024>
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia. (17 de 02 de 2016). *MinTIC*. <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/%20Sala-de-Prensa/Noticias/14587:LasTIC-siguen-impactando-positivamentela-educacion-colombianhttp://www.mintic.gov.co/portal/inicio/%20Sala-de-Prensa/Noticias/14587:LasTIC-siguen-impactando-positivamentela-educacion>
- Moreira Aguayo, P. Y., & Venegas Loo, L. V. (2020). Desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 1292-1303.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1537>
- Moreno Argurto, V. A. (2020). La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar. *Alétheia*, 8(1), 41-52.
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/aletheia/article/view/2422>
- Nadiawati, N. (2018). *Gamification of Duolingo in Rising Childrens' second language learning motivation [Undergraduate Thesis]*, UIN Sunan Ampel Surabaya. Digital Library. Retrieved from <http://digilib.uinsa.ac.id/26091/>
- Niño Puello, M. (2013). El inglés y su importancia en la investigación científica: algunas reflexiones. *Revista Colombiana de Ciencia Animal*, 5(1), 243-254.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4694403>
- Obregón Mayorga , Á. P., Logroño Becerra, M. A., & Rojas Castro, C. E. (2021). El uso de Duolingo como herramienta de apoyo en el aprendizaje del Idioma Inglés.

- Conciencia Digital*, 4(1.1), 250-266.
<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/1557>
- Ochoa Arboleda, M. L., & Gozález Díaz, R. R. (2017). El carácter axiológico del proceso educativo en Colombia. *Centros: Revista Científica Universitaria*, 6(2), 1-17.
<https://matriculapre.up.ac.pa/index.php/centros/article/view/3>
- Orozco, M., Vásquez, F., & Gabalán, J. (2021). Incorporación, uso y apropiación social de las TIC para una educación de calidad. *Cultura, Educación y Sociedad.*, 47-62.
- Peñas, C. A. (2016). Derechos básicos de aprendizaje (DBA): definición y alcances. *Fundación SIGE (Sistema Integral de Gestión Educativa)*(1), 1-6.
www.formacionsige.org
- Perines, H., & Murillo, J. (2017). Percepciones de los docentes en formación sobre la investigación educativa. *Estudios Pedagógicos*, 43(1), 251-268.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173553246015>
- Prendes Espinoza, M. P. (2018). La Tecnología Educativa en la Pedagogía del siglo XXI: una visión en 3D. *RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*(4), 6-16. <https://revistas.um.es/riite/article/view/335131>
- Puetate, G., & Ibarra, J. L. (2020). *Aplicaciones Móviles Híbridas* (1 ed.). Centro de publicaciones Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Quevedo Díaz, C. J. (2022). *Potenciamiento de las competencias comunicativas del inglés en los estudiantes de 4to grado de básica en la Institución educativa departamental Policarpa Salavarrieta*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD]. <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/53228>
- Ramírez, A., & Bernal, S. (2019). OPTIMIZACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN NIÑOS DE PRIMARIA CON EL USO DE DUOLINGO. *Boletín REDIPE*, 9(4), 232-249. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528419>

- Rey Sánchez, D. M. (2020). *Las Tic en Colombia y su implementación en la educación en tiempos de pandemia [Tesis de posgrado, Universidad Militar Nueva Granada]*. <http://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/36659>
- Riera Jaume, M. A., Ferrer Ribot, M., & Ribas Mas, C. (2014). La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones. 3(2), 19-39. <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/4726>
- Rodríguez Cajamarca, L. P., Garcia Herrera, D. G., Guevara Vizcaíno, C. F., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391. <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/788>
- Rodriguez Fuentes, R. A., & Swatek, A. (2023). *A Comparison Between Classroom and MALL Instruction with Duolingo: Learning English at the A2 CEFR Level*. Universidad del Norte, Adam Mickiewicz University, Old Dominion University, Colombia, Poland, United States. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmninnibpcjpcglclefindmkaj/https://duolingo-papers.s3.amazonaws.com/reports/RodriguezFuentes_etal_whitepaper_language_proficiency_Columbia_2023.pdf
- Romero Barea, G. A. (2009). La pedagogía en la educación. *Innovación y experiencias educativas* (15), 1-9. <https://docplayer.es/12065897-La-pedagogia-en-la-educacion.html>
- Romero, L. L. (2021). La importancia de aprender inglés. *Universo de la Tecnología*, 3(39), 5-6. <https://revista.utnay.edu.mx/index.php/ut/article/view/60>
- Ruiz-Velasco Sánchez, E., & Bárcenas López, J. (2022). *Nuevos modelos tecnoeducativos en la Educación*,. Sociedad Mexicana de Computación, A.C.

- Sáenz Castillo, A. C. (2023). *Interésate y diviértete con tu compañero digital mientras aprendes inglés*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/54487>
- Sailema Palate, A. E. (2021). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de la inteligencia kinestésica* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/9208>
- Saiz Sáenz, M., Jacome, R. T., & Caraballo, L. H. (2023). Las tecnologías de la información y las comunicaciones y la educación rural en tiempos de pandemia. *Revista Unimar*, 41(1), 27-40. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8917205>
- Salas García, I. P. (2019). *Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia*. Tesis de maestría, Panamá : Universidad UMECIT, 2019. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3826>
- Santana-Tavera, K. (2022). El Uso de las TIC en la Educación. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 10(19), 5-8. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/8388>
- Scolari, C. A. (2021). *Las leyes de la interfaz* (2 ed.). Gedisa, S.A.
- Serna Martínez, R., & Alvites Huamaní, C. G. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *Hamut'ay*, 8(3), 66-74. <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/2347>
- Servert Alonso-Misol, R. (2018). *Nomini : creación y Desarrollo de un Proyecto Digital* [Tesis de pregrado], Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/195895>
- Setyaningsih, I., Hidayati, H., & Rahmaniah, R. (2023). The Use of Lingokids Game Application to Encourage the Young Learners' English Vocabularies. *International*

Social Sciences and Humanities, 2(1), 197-203.

doi:<https://doi.org/10.32528/issn.v2i1.123>

Tosi, A., & Percovich, A. (2019). *Aplicaciones lúdicas de soporte a la enseñanza de lenguas*. [Tesis de pregrado], Universidad de la República (Uruguay). Facultad de Ingeniería. <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/21720>

Trejo Gonzales , H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*(74), 617-669.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513855742031>

Ubarnes Salazar , Y. M., Valeta Guzmán, M. J., Muñoz Vargas, I. C., & Madera Doval , D. P. (2022). Duolingo como herramienta didáctica para contribuir en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Acta ScientiÆ InformaticÆ*, 6((6),), 1-4.

<https://revistas.unicordoba.edu.co/index.php/asinf/article/view/3130>

Uruchima Quizhpi, K. (2023). Guía instructiva para el uso de las plataformas digitales Lyricstraining, Liveworksheets y Duolingo para la enseñanza del área de Lengua Extranjera en los niños del cuarto año de básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Amalia Uriguen. [Tesis de maestría, Univerisdad del AZUAY].

<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/12862>

Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Villalonga Gómez, C., & Marta-Lazo, C. (2015). Modelo de integración educomunicativa de 'apps' móviles para la enseñanza y aprendizaje. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 46, 137-153.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4908092>

Yanquén Ramírez, C. A., & Otálora Luna, J. E. (2016). Medición de la usabilidad en el desarrollo de aplicaciones educativas móviles. *Revista Virtual Universidad*

Católica del Norte(47), 128-140.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7795677>

Zumba Rosado , N. E. (2022). *Programa duolingo y su influencia en el aprendizaje del idioma inglés en la escuela alfonso reyes falcón, cantón simón bolívar, guayas.*
[Tesis de maestría, Universidad Técnica de Babahoyo].

<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12402>

ANEXOS

Anexo A Cartilla tecnopedagógica: Características para escoger una app educativa digital idónea.

**Cartilla
tecnopedagógica
digital
para docentes de
inglés en la básica primaria.**



**CARACTERÍSTICAS PARA ESCOGER UNA APP
EDUCATIVA DIGITAL IDÓNEA PARA NIÑOS**

**ELABORADA POR
ANYELY YOHANA LÓPEZ MENA
AÑO: 2024**

ÍNDICE

01

PRESENTACIÓN

02

ACERCA DEL TRABAJO DE GRADO

03

INTRODUCCIÓN A LAS APPS EDUCATIVAS.

06

BENEFICIOS DE LAS APPS DE IDIOMAS PARA NIÑOS

09

CARACTERÍSTICAS QUE DEBE TENER UNA APP PARA NIÑOS

10

ENCUESTA PARA LA EVALUACIÓN Y SELECCIÓN DE LA APP EDUCATIVA.

11

EJEMPLO DE UN RECURSO DIGITAL ALTERNATIVO PARA COMPLEMENTAR LAS APPS PARA APRENDER IDIOMAS

13

INVITACIÓN

¡HOLA!



Soy Anyely López

Docente de inglés y aspirante a Magíster en educación con énfasis en ambientes de aprendizaje mediados por las TIC de la Universidad Pontificia Bolivariana sede Medellín.

Información de contacto:

E-mail: anyemena.engt12@gmail.com

[Link de la cartilla](#)

[Link del blog](#)

Esta cartilla tecnopedagógica ha sido diseñada como producto de mi trabajo de grado, con la intención de aportar un material de carácter formativo para los docentes de inglés como lengua extranjera en la básica primaria en cualquier lugar de Latinoamérica. Se espera que por medio de este aporte logren aprender o mejorar la manera como escogen una aplicación digital educativa para sus estudiantes.

ACERCA DE MI TRABAJO DE GRADO

Mi trabajo de grado llamado **“Comparativo de dos aplicaciones digitales educativas de inglés para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en niños”**.

Este fue de carácter cualitativo y de revisión documental, se centró en evaluar las características de las aplicaciones educativas digitales Duolingo y LingoKids para la enseñanza del inglés a niños. El objetivo principal fue proporcionar a los profesores una guía clara y detallada sobre qué aspectos considerar al seleccionar y utilizar aplicaciones digitales en su práctica pedagógica. A través de un análisis exhaustivo de estudios y literatura previa sobre estas plataformas, el trabajo de grado buscó identificar las fortalezas y debilidades pedagógicas y técnicas de cada aplicación, permitiendo así a los docentes tomar decisiones informadas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés.

Al concluir el estudio, se propuso una cartilla que actuara como un instructivo práctico para los docentes de inglés. Esta cartilla incluye recomendaciones basadas en los hallazgos del análisis documental, detallando cómo integrar efectivamente las aplicaciones digitales en el plan de estudios. Además, proporciona estrategias para personalizar el aprendizaje según las necesidades de los estudiantes, asegurar una evaluación continua del progreso y maximizar la interacción y motivación de los alumnos. Este recurso fue diseñado para empoderar a los profesores, ofreciéndoles herramientas concretas para mejorar sus prácticas educativas y fomentar un aprendizaje más dinámico y eficaz del inglés a través de la tecnología.

INTRODUCCIÓN A LAS APPS EDUCATIVAS

La era digital en la educación

La era digital ha transformado diversos aspectos de la vida cotidiana, y la educación no es una excepción. La incorporación de las tecnologías digitales en el aula ha abierto un mundo de posibilidades para el aprendizaje, ofreciendo nuevas herramientas y recursos que pueden potenciar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

Es decir, el aprendizaje en esta era digital es totalmente diferente, ya que se caracteriza por tener la tecnología, la información y la comunicación como elementos primordiales del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo cual, los maestros deben utilizar estos recursos digitales didácticos en las clases, debido a que las TIC no solo serán una herramienta, sino que la enseñanza digital será una normalidad en todos los grados y niveles académicos (Pérez Ayala, 2011).

¿Qué son las apps digitales educativas?

Las apps digitales educativas son aplicaciones informáticas diseñadas para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos educativos. Estas apps pueden ofrecer una amplia gama de funcionalidades, desde juegos educativos y simulaciones interactivas hasta herramientas de evaluación y creación de contenido.



Beneficios de las apps digitales educativas para profesores

Las apps digitales educativas ofrecen una serie de beneficios para los profesores, entre los que se destacan:

Promover el aprendizaje activo y participativo: las apps digitales educativas pueden ayudar a los profesores a crear experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas, lo que permite motivar a los estudiantes y fomentar su participación en el aula.

Personalizar el aprendizaje: muchas apps digitales educativas permiten a los profesores personalizar el aprendizaje para cada estudiante, adaptando el contenido y las actividades a sus necesidades e intereses individuales.

Mejorar la evaluación del aprendizaje: las apps digitales educativas pueden proporcionar a los profesores herramientas para evaluar el aprendizaje de los estudiantes de manera más efectiva y precisa.

Facilitar la comunicación con los estudiantes: Algunas apps digitales educativas permiten a los profesores comunicarse con los estudiantes de forma instantánea y segura, lo que puede ser útil para compartir información, responder preguntas y proporcionar apoyo adicional.

Ahorrar tiempo y esfuerzo: Las apps digitales educativas pueden ayudar a los profesores a ahorrar tiempo y esfuerzo en tareas administrativas y repetitivas, lo que les permite dedicar más tiempo a la enseñanza y a la interacción con los estudiantes.

Desafíos del uso de apps digitales educativas

A pesar de los numerosos beneficios que ofrecen las apps digitales educativas, también existen algunos desafíos que los profesores deben tener en cuenta:

Acceso a la tecnología: No todos los estudiantes tienen acceso a la tecnología necesaria para utilizar las apps digitales educativas, lo que puede crear una brecha digital en el aula.

Curva de aprendizaje: Algunas apps digitales educativas pueden tener una curva de aprendizaje pronunciada, lo que puede requerir que los profesores dediquen tiempo a familiarizarse con ellas antes de poder utilizarlas de manera efectiva.

Calidad de las apps: No todas las apps digitales educativas son de alta calidad, por lo que es importante que los profesores seleccionen cuidadosamente las apps que utilizarán en el aula.

Integración con el currículo: Puede ser un desafío integrar las apps digitales educativas con el currículo escolar de manera efectiva.

Recomendaciones para profesores que utilizan apps digitales educativas

Para utilizar las apps digitales educativas de manera efectiva, los profesores deben tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

Evaluar las necesidades de los estudiantes: Antes de elegir una app digital educativa, es importante evaluar las necesidades de los estudiantes y determinar si la app es adecuada para ellos.

Considerar el currículo: Es importante elegir apps digitales educativas que se integren con el currículo escolar y que apoyen los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar.

Probar las apps antes de usarlas: Es recomendable probar las apps digitales educativas antes de usarlas con los estudiantes para asegurarse de que funcionan correctamente y de que son fáciles de usar.

Capacitarse en el uso de las apps: Es importante que los profesores se capaciten en el uso de las apps digitales educativas que van a utilizar para poder aprovechar al máximo sus capacidades.

Utilizar las apps de manera moderada: Es importante no sobrecargar a los estudiantes con el uso de apps digitales educativas y permitirles también participar en actividades de aprendizaje tradicionales.

Monitorear el uso de las apps: Es importante monitorear el uso de las apps digitales educativas por parte de los estudiantes para asegurarse de que las están utilizando de manera adecuada y responsable.

BENEFICIOS DE LAS APPS DE IDIOMAS PARA NIÑOS

La importancia de las apps de idiomas para niños.

En la era digital actual, las aplicaciones móviles se han convertido en una herramienta indispensable para el aprendizaje en todos los niveles educativos, incluyendo la educación infantil. Las apps de idiomas, en particular, ofrecen una serie de beneficios que las convierten en un recurso valioso para introducir a los niños en el mundo de las lenguas extranjeras de manera lúdica y efectiva. Montiel Paz (2017) explica que, en efecto, las aplicaciones digitales educativas para el aprendizaje de la lengua inglesa son pertinentes porque ofrecen una forma innovadora de reinventar la enseñanza tradicional del idioma, ya que facilitan la motivación de los niños e igualmente su avance académico.

Ventajas del uso de apps de idiomas a temprana edad.

1. Acceso temprano a múltiples idiomas

Las apps de idiomas permiten a los niños familiarizarse con diferentes idiomas desde una edad temprana, cuando su capacidad de aprendizaje y adaptación es más alta. Esto les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades lingüísticas básicas, como la fonética, la pronunciación y el vocabulario, que les servirán como base para un aprendizaje más profundo en el futuro.

2. Aprendizaje interactivo y atractivo

Las apps de idiomas suelen incorporar juegos, actividades y canciones que hacen del aprendizaje una experiencia divertida y atractiva para los niños. Esto ayuda a mantener su motivación y atención, lo que es fundamental para un proceso de aprendizaje exitoso.

3. Personalización y adaptabilidad

Muchas apps de idiomas ofrecen opciones de personalización que permiten adaptar el contenido y la dificultad de las actividades al nivel y ritmo de aprendizaje de cada niño. Esto garantiza que el aprendizaje sea efectivo y significativo para cada estudiante.

4. Oportunidades de práctica constante

Las apps de idiomas están disponibles en dispositivos móviles, lo que permite a los niños practicar en cualquier momento y lugar. Esto les brinda la oportunidad de reforzar lo aprendido y mejorar sus habilidades lingüísticas de manera constante.

5. Complemento a la educación tradicional

Las apps de idiomas no pretenden reemplazar la educación tradicional, sino complementarla. Pueden ser utilizadas como una herramienta didáctica adicional para reforzar lo aprendido en el aula y proporcionar oportunidades de práctica extra.

6. Beneficios adicionales

Además de los beneficios mencionados anteriormente, las apps de idiomas también pueden ayudar a los niños a:

- Desarrollar habilidades cognitivas como la memoria, la atención y la resolución de problemas.
- Mejorar su capacidad de comunicación y expresión oral.
- Aprender sobre diferentes culturas y perspectivas.
- Fomentar el interés por el aprendizaje de idiomas.



En conclusión, las apps de idiomas ofrecen una serie de beneficios que las convierten en un recurso valioso para la educación infantil. Al proporcionar un entorno de aprendizaje interactivo, atractivo y personalizado, las apps de idiomas pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades lingüísticas importantes y fomentar su interés por el aprendizaje de idiomas.

Además, aprender una lengua extranjera como el inglés, en los primeros años de vida, permite que el niño alcance un desarrollo cognitivo más elevado, una mejor elocuencia al comunicarse, un cerebro más dinámico y flexible que estimula su rapidez mental logrando concentrarse sin dificultad. Igualmente, se ha demostrado que estos estudiantes pueden aprender cualquier idioma con gran facilidad, a diferencia de los que no han sido expuestos al aprendizaje de otras lenguas (Despaigne Negret y Perea Romero, 2021).

Recomendaciones para elegir apps de idiomas para niños.

Al elegir apps de idiomas para niños, es importante considerar los siguientes aspectos: considerar los siguientes aspectos:

- **Edad y nivel de aprendizaje del niño:** La app debe ser adecuada para la edad y el nivel de aprendizaje del niño.
- **Contenido:** La app debe ofrecer contenido atractivo y relevante para los intereses del niño.
- **Mecánica de juego:** La app debe utilizar mecánicas lúdicas que sean divertidas y motivadoras para el niño.

- **Opciones de personalización:** La app debe ofrecer opciones de personalización que permitan adaptar el contenido y la dificultad al ritmo de aprendizaje del niño.
- **Seguridad:** La app debe ser segura y confiable, y no debe contener contenido inapropiado para niños.

Es recomendable probar diferentes apps antes de elegir la que mejor se adapte a las necesidades del niño. También es importante que los padres o cuidadores acompañen a los niños en el uso de las apps y les proporcionen orientación y apoyo.

LISTA DE CARACTERÍSTICAS QUE DEBE TENER UNA APP PARA NIÑOS

Aspectos pedagógicos.

Debe contar con una metodología de enseñanza enfocada en la gamificación para mantener el interés de los niños y que posean una claridad en cuanto a las metodologías de repetición espaciada y el aprendizaje adaptativo. Igualmente, que sea un app fácil de adaptarse al nivel del estudiante para proporcionar desafíos adecuados y que tenga diversidad en las actividades para cubrir diferentes estilos de aprendizaje, teniendo en cuenta las cuatro habilidades básicas: escuchar, leer, escribir y hablar.

Aspectos técnicos.

Debe tener una interfaz intuitiva, fácil de usar y amigable, adecuada para la edad cronológica de los niños. Asimismo, debe tener una retroalimentación inmediata y capacidad de seguimiento del progreso del estudiante. La app tiene que actualizar regularmente sus contenidos y que estos estén alineados con los estándares educativos.

Rol del docente.

La app debe brindarle apoyo al docente mediante recursos y guías integradas para facilitar la inclusión en el aula. También debe ofrecer formación continua sobre el uso de la aplicación con una comunidad de apoyo o foro para compartir experiencias y estrategias.

Rol del estudiante.

El estudiante debe experimentar la autonomía y autogestión mediante la app, que genere la participación activa de él y evalúe instantáneamente su trabajo.

Integración de las aplicaciones digitales educativas en el aula de clases.

Esta característica es la más importante debido a que la aplicación digital escogida debe ser híbrida, es decir que esta debe ser compatible con múltiples dispositivos tales como tabletas, teléfonos inteligentes y computadores. Por otro lado, esta debe demostrar su competitividad en cuanto al rendimiento académico de los estudiantes, teniendo en cuenta las necesidades de ellos, la flexibilidad de la app para adaptarse al currículo escolar y, por su puesto, las opciones de acceso sin conexión, versiones gratuitas o asequibles para la comunidad educativa, según corresponda.

ENCUESTA PARA LA EVALUACIÓN Y SELECCIÓN DE LA APP EDUCATIVA.

Encuesta de evaluación de aplicaciones digitales para la enseñanza del inglés a niños en la educación formal

Se han guardado todos los cambios en Drive

Enviar

Preguntas Respuestas Configuración

Encuesta de evaluación de aplicaciones digitales para la enseñanza del inglés a niños en la educación formal.

Instrucciones:
Selecciona la opción que mejor describe tu experiencia con la aplicación que estás evaluando.

1. Contenido Educativo

¿La aplicación ofrece contenido alineado con el currículo de inglés?

- A) Sí, completamente alineado.
- B) Parcialmente alineado
- C) No alineado
- D) No estoy segura (o)

[Clic aquí para ir a la encuesta](#)

RECURSOS DIGITALES ALTERNATIVOS PARA COMPLEMENTAR LAS APPS PARA IDIOMAS

Existen recursos digitales como alternativa ante la imposibilidad de ingresar a la totalidad de ciertas lecciones en la aplicación escogida. Estas opciones son para quienes no quieren cambiar completamente la app educativa que han escogido para trabajar con sus estudiantes, poder crear material complementario y continuar con el proceso.

La siguiente es una lista de cuatro plataformas sugeridas que pueden funcionar como complemento multimedia para las apps:

Cerebriti: esta plataforma española permite la creación de juegos interactivos de forma variada y gratuita.

Kubbu: es otra plataforma online gratuita, la cual permite que el profesor cree actividades interactivas originales. Esta presenta la dualidad de crear cuentas personales o grupales, fomentando el trabajo colaborativo entre docentes quienes pueden compartir las actividades hasta con un máximo de 30 estudiantes.

Educaplay: al igual que *kubbu*, esta permite que se puedan crear diferentes actividades interactivas, desde juegos hasta la construcción de test para evaluar a los estudiantes.

Genially: esta plataforma sirve para crear juegos y actividades interactivas, no necesariamente se debe empezar desde cero porque esta posee plantillas prefabricadas las cuales se pueden modificar y organizar según la necesidad del docente y sus estudiantes. En la siguiente página se encuentra un ejemplo de juego interactivo para la enseñanza del verbo TO BE creado con esta plataforma.

EJEMPLO DE UN RECURSO DIGITAL ALTERNATIVO PARA COMPLEMENTAR LAS APPS PARA APRENDER IDIOMAS

Haz clic en la imagen para ir al juego de prueba.

Las imágenes usadas en el juego fueron creadas con inteligencia artificial, con la página ideogram.



INVITACIÓN

En un mundo donde la tecnología avanza casi a la velocidad de la luz, se encuentra que la educación actualmente es un contexto donde se está empleando el uso de herramientas tecnológicas y las que más se están utilizando en todos los saberes y áreas de conocimiento son las aplicaciones digitales educativas. Por tal razón, como educadores, enfrentamos el reto y la oportunidad de integrar este tipo de recursos en nuestras aulas de clase. De allí que esta cartilla tecnopedagógica ha sido creada con el propósito de guiarlos en el proceso de selección y uso de aplicaciones digitales que enriquecerán la enseñanza del inglés para nuestros estudiantes más jóvenes. No se trata de continuar con una tendencia, sino de abrir nuevas puertas para un aprendizaje más dinámico, interactivo y adaptado a las necesidades individuales de cada niño.

Entonces, hay que reflexionar sobre el poder transformador de la tecnología en la educación y en este caso sobre las aplicaciones digitales, las cuales pueden hacer que el aprendizaje del inglés sea más atractivo y accesible, permitiendo a los infantes interactuar con los idiomas de manera innovadora para ellos. Sin embargo, existe una gran cantidad de apps, lo que puede ser abrumador para los profesores. Aquí es donde esta guía se convierte en un recurso relevante porque les proporcionará una metodología clara basada en investigaciones para evaluar y realizar la selección de las mejores herramientas digitales, asegurando que cada elección esté alineada con los objetivos pedagógicos y las necesidades específicas de sus estudiantes.

Por otro lado, la tecnología trae consigo algunos aspectos importantes que deben tenerse en cuenta, como la ciberseguridad, ya que, al tratarse de niños, esta es la primera característica que se debe evaluar. Por tal motivo, en la cartilla, se incluyeron pautas para evaluar la seguridad de las aplicaciones, protegiendo así a nuestros educandos más pequeños. La intención también es asegurar que tanto los docentes como los padres de familia se sientan tranquilos en el momento en que los infantes estén haciendo uso de la aplicación, sabiendo que cumple con los requerimientos de protección de los datos y de la privacidad infantil.

Finalmente, se les invita a ver esta cartilla como una herramienta de carácter flexible, debido a que el docente es libre de modificar o aportar lo que considere conveniente para que esta guía mejore, ya que es un aprendizaje y creación colaborativa porque la inclusión de las TIC en la educación es un avance constante y cambiante. Acepten este desafío con la firme convicción de que están equipados con las herramientas y conocimientos idóneos para construir un entorno de aprendizaje enriquecedor y seguro.

SIGAMOS ADELANTES INNOVANDO Y CRECIENDO JUNTOS EN ESTA APASIONANTE AVENTURA DE LA ERA DIGITALS EN LA EDUCACIÓN Y EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.

Contáctame:

e-mail: anyemena.engt12@gmail.com

CON APRECIO Y MUCHO COMPROMISOS

ANYELY YOHANA LÓPEZ MENA
PROFESORA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA