

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LENGUAS EXTRANJERAS**



TEMA:

LA IMPORTANCIA QUE TIENEN LAS APLICACIONES EN LOS DISPOSITIVOS MÓVILES PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA FRANCÉS EN ESTUDIANTES QUE DESEAN TENER UNA NOCIÓN DEL IDIOMA PARA CONOCER SOBRE LA CULTURA FRANCESA.

PRESENTADA POR:

RAQUEL ESMERALDA GALÁN GÓMEZ	GG12047
MARLENI ELIZABETH LÓPEZ ORELLANA	LO10005
JACQUELINE MICHELLE VILLANUEVA MUÑOZ	VM11054

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIATURA EN LENGUAS MODERNAS ESPECIALIDAD EN FRANCÉS E
INGLÉS

ASESORA DE TRABAJO DE GRADUACIÓN:

LICENCIADA FRANCISCA AGUILLÓN RIVERA

COORDINADOR DE PROCESO DE GRADO:

LICENCIADA NORMA CECILIA BLANDÓN DE CASTRO

2020

CIUDAD UNIVERSITARIA, SAN SALVADOR

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

MSC. ROGER ARMANDO ARIAS

RECTOR

DR. RAÚL ERNESTO AZCUNAGA LÓPEZ

VICERRECTOR ACADÉMICO

ING.AGR: JUAN ROSA QUINTANILLA QUINTANILLA

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

MSC: FRANCISCO ANTONIO ALARCÓN SANDOVAL

SECRETARIO GENERAL

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

MSC. OSCAR WUILMAN HERRERA RAMOS

DECANO

LICDA. SANDRA LORENA BENAVIDES DE SERRANO

VICE DECANO

AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE IDIOMAS EXTRANJEROS

LIC. GRACE GÓMEZ

JEFA DE DEPARTAMENTO DE IDIOMAS EXTRANJEROS

LIC. NORMA CECILIA BLANDÓN DE CASTRO

COORDINADOR DE PROCESO DE GRADO

LIC. FRANCISCA AGUILLÓN RIVERA

ASESOR DE PROCESO DE GRADO

ÍNDICE

RESUMEN.....	i
INTRODUCCIÓN	ii
CAPITULO I	
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
1.1 Delimitación del problema.....	11
1.2 Enunciado del problema	13
1.3 Preguntas de la investigación.....	13
1.4 Objetivos general y específicos.....	14
1.5 Justificación.....	15
CAPITULO II	
2. MARCO TEÓRICO.....	16
2.1 Antecedentes de la investigación.....	17
2.2 Bases teóricas.....	18
Teoría de las inteligencias múltiples.....	18
Teoría del constructivismo social.....	20
Teoría de la actividad.....	21
2.3 Estudios previos.....	23
2.4 Conceptos.....	26
CAPITULO III	
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	28
3.1 Clase y nivel de investigación.....	29
3.2 Diseño de investigación.....	31
3.3 Universo.....	32
3.4 Población.....	32
3.5 Muestra.....	33
3.6 Técnica de muestreo.....	33
3.7 Técnicas e instrumentos de manejo y recolección de información....	33
3.8 Plan de análisis de datos.....	34

CAPITULO IV

4. RESPUESTAS DE PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	36
4.1 Pregunta de investigación 1.....	37
4.2 Pregunta de investigación 2.....	41
4.3 Pregunta de investigación 3.....	44
4.4 Pregunta de investigación 4.....	46

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	49
Conclusiones.....	50
Recomendaciones.....	53

CAPITULO VI

6. Webgrafía.....	55
Anexos.....	57

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme culminar mis estudios profesionales y ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

Asimismo, a mis padres y familia por todo su apoyo en estos años por ser los principales promotores de mis sueños e impulsarme a nunca rendirme, por confiar y creer en mí siempre. Por sus consejos, valores y principios que me han inculcado.

Finalmente agradezco a los maestros que me enseñaron a lo largo de mi carrera en la universidad, enseñándome cada día con esfuerzo y dedicación.

Gracias a la universidad de El Salvador por haberme brindado tantas oportunidades y enriquecerme en conocimiento.

Marleni Elizabeth

López Orellana

Primeramente, deseo agradecer a Dios por haberme permitido culminar mis años de estudio y presentar este trabajo.

Seguidamente agradecer a mis padres por su apoyo incondicional a través de todo este proceso y por animarme en todo momento.

Finalmente, a mis maestros que fueron mis guías, agradecer todo su esfuerzo y empeño para transmitir todo su conocimiento y poder prepararnos de la mejor manera en todos los ámbitos como profesionales.

Jacqueline Michelle Villanueva Muñoz

Agradecida con Dios por la bendición de permitirme terminar esta carrera, en la que él fue mi ayuda y apoyo durante mis estudios.

Dedico esta tesis a mis padres Dina Angelica de Galán y a mi padre, René Antonio Galán Torres quienes a través de la enfermedad y dificultad lucharon

junto a mi persona para poder triunfar y ser la profesional que soñé ser un día y una persona de bien para nuestra sociedad.

A cada profesor a lo largo de esta carrera, quienes brindaron el conocimiento que he adquirido como profesional hasta el día de hoy y que dará sus frutos a lo largo de mi vida.

Raquel Esmeralda Galán Gómez

RESUMEN

Este trabajo de investigación tiene como objetivo conocer la importancia que tienen las aplicaciones en los dispositivos móviles para el aprendizaje del idioma francés en estudiantes que desean tener una noción del idioma para conocer sobre la cultura francesa.

El estudio tuvo la participación de un experto en aplicaciones y dispositivos móviles con el propósito de tener una opinión profesional en la investigación. Además, se invitó a alumnos del proyecto de horas sociales “Clases de inglés para adultos”, con el objetivo de conocer su punto de vista en cuanto al uso de aplicaciones móviles para poder tener una noción de la lengua francesa y de su vocabulario y del mismo modo conocer de alguna manera la cultura francesa.

Además, el equipo de investigación presenta una propuesta para que se aprovechen los avances de la tecnología móvil como un recurso pedagógico e innovador que favorezca los procesos de aprendizaje de la lengua francesa y su cultura como Duolingo, Memrise Y Busuu con el fin de ayudar a que los alumnos puedan enriquecer el vocabulario y todo el conocimiento que abarca el aprendizaje de una lengua extranjera.

INTRODUCCIÓN

“Las aplicaciones móviles son las navajas multiusos del futuro, éstas te facilitan la vida en cualquier momento y su utilidad es multifuncional. (Lázaro Florido-Benítez, Universidad de Málaga, 2016).”

El siguiente trabajo de grado está referido al análisis de la investigación sobre la importancia que tienen las aplicaciones en los dispositivos móviles y su empleo en el aprendizaje de una lengua extranjera en estudiantes que desean tener una noción de la cultura francesa.

En el Capítulo I, se determina la delimitación del problema la cual se basa en la descripción del problema, en esta parte el equipo de trabajo realizó un diagnóstico para conocer los efectos que tiene el uso de aplicaciones móviles en los estudiantes de la Universidad de El Salvador del cual surgió el enunciado del problema; así mismo, se formularon las preguntas de investigación para dar respuesta a la problemática. Además, se presentan los objetivos basados en las preguntas general y específicas del estudio como también la justificación que pretende motivar una nueva perspectiva de la lengua francesa y generar una reflexión académica que permita reconocer el uso de las aplicaciones móviles como una herramienta de aprendizaje.

En cuanto al capítulo II, se expone el marco teórico en el cual se detalla en primer lugar las bases teóricas, donde se mencionan teorías relevantes al estudio y se puede citar a Howard Gardner, psicólogo estadounidense como también a Lev Vigotsky, psicólogo ruso. Por consiguiente, se presentan estudios previos que

impulsan a una mejor utilización de las aplicaciones móviles para determinar su uso potencial en el aprendizaje, por otra parte, se visualiza un grupo de conceptos generales sobre el tema de aplicaciones móviles y sus funciones.

Por otra parte, en el Capítulo III, se aborda la metodología de la investigación con el fin de determinar el enfoque del estudio, proceso que es parte elemental para llegar a los resultados de la investigación. En este estudio fué utilizado el método descriptivo para seguir el proceso correcto al recolectar la información necesaria y observar la situación indicada en el planteamiento del problema y diseño de la investigación, además se describe el tipo de estudio y el paradigma para establecer el modelo del cual se llevó a cabo el estudio. Luego se describe el diseño de investigación que detalla el procedimiento que se llevó a cabo desde la recolección de información hasta el análisis de los resultados. De la misma manera se presenta el universo, población y muestra que fueron tomados en cuenta como objeto de estudio. Asimismo, se establecen las técnicas e instrumentos que fueron necesarios para la recopilación de datos. Finalmente, se muestra el plan de análisis de datos del cual se obtuvieron los resultados.

Posteriormente, en el Capítulo IV, se expone la presentación de resultados en el que se da respuesta a cada pregunta específica por medio del análisis de la información obtenida durante el proceso de recolección de datos, donde se pudo apreciar resultados cualitativos a partir de una entrevista para conocer la opinión de un experto en aplicaciones móviles, Licenciado Alexander Bruno, y a su vez, de la participación de un grupo focal.

Seguidamente, en el capítulo V, se abordan las conclusiones que fueron obtenidas al final del proceso de investigación mediante los análisis de los datos cualitativos, tomando en cuenta la opinión de un experto en aplicaciones móviles, a su vez la opinión de un grupo de alumnos que formaron parte del grupo focal

como también el aporte del grupo de investigación. Se presenta de igual forma recomendaciones, las cuales se consideran un aporte importante para el aprendizaje del idioma francés que favorecerá a los estudiantes y a su vez para lograr el objetivo de tener una noción sobre la cultura del idioma.

Finalmente, en el capítulo VI se presenta las referencias bibliográficas las cuales muestran las fuentes de información que han sido consultadas durante el proceso de investigación. Dichas referencias se presentan como webgrafía y está organizada por orden alfabético.

CAPITULO I:
PLANTEAMIENTO
DEL PROBLEMA

1.1 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Según los estudios realizados por Schmid y Hegelheimer (2013), el programa MALL (Mobile Assisted Language Learning) apoya a los estudiantes a usar dispositivos móviles con el objetivo de fortalecer el aprendizaje de una segunda lengua (Bahrani & Sim, 2012).



Hegelheimer, Volker



Vaughan Prain

Muchas de las redes sociales más usadas hoy en día a nivel mundial como Facebook, YouTube, o Twitter ofrecen una forma de adquirir conocimientos diferentes a las de un ambiente académico (Rahimah Che Wan Ibrahim, Prain & Collet, 2014) por lo tanto, muchos investigadores consideran que estas aplicaciones pueden ser usadas como una estrategia de aprendizaje con sus propias funciones y actividades.

“El aprendizaje informal a diferencia de un aprendizaje formal se desarrolla en la casa, en el trabajo o en una interacción social, pues no depende de las exigencias de un contexto formal en el que el aprendizaje se construye estructurada, sistematizada y organizadamente (Dettori y Torsani, 2013)”.



Giuliana Dettori

Para investigar cual es el uso de las aplicaciones en personas interesadas en aprender el idioma francés del curso libre “clases de inglés para adultos” de la Universidad de El Salvador, se realizó un diagnóstico para identificar las aplicaciones más utilizadas entre Facebook, Youtube, Duolingo, Reverso y Busuu y así conocer las actividades que realizan con las mismas, el tiempo que dedican al uso de estas, así como su utilización enfocada al aprendizaje del idioma francés.

Se pudo determinar que los estudiantes hacen mayor uso de las aplicaciones Facebook, Twitter, WhatsApp, entre otras, para ponerse en contacto e interactuar con amistades que poseen en las redes y hacen poco uso de ella para realizar trabajos con sus compañeros, sin embargo, algunos ya la han utilizado como herramienta para estudios, este hecho nos demuestra que sí puede ser útil para realizar trabajos o tareas.

En vista de que la mayoría de los estudiantes que participó en la encuesta nunca han utilizado una aplicación móvil para conocer más del Idioma Francés, es en este sentido que el equipo de trabajo decidió realizar una investigación y de esta manera saber cuál es la importancia de las aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma francés en estudiantes que deseen conocer sobre la cultura francesa.

1.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

La importancia de las aplicaciones en los dispositivos móviles para el aprendizaje del idioma francés en estudiantes que desean tener una noción del idioma para conocer sobre la cultura francesa.

1.3 PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

Pregunta general:

¿Cuál es la importancia que tienen las aplicaciones en los dispositivos móviles para el aprendizaje del idioma francés en estudiantes que desean tener una noción del idioma para conocer sobre la cultura francesa?

Preguntas específicas:

1. ¿Qué aplicaciones móviles ayudan al aprendizaje del idioma francés?
2. ¿Cuáles son las funciones principales que poseen las aplicaciones móviles enfocadas a lenguas extranjeras para ayudar en el aprendizaje del idioma francés?
3. ¿Qué elementos culturales se pueden conocer a través de estas aplicaciones para el aprendizaje del idioma francés?
4. ¿Cuál es la apreciación de los estudiantes en cuanto a las aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma francés?

1.4 OBJETIVOS

GENERAL

- Determinar cuál es la importancia que tienen las aplicaciones en los dispositivos móviles para el aprendizaje del idioma francés en estudiantes que desean tener una noción del idioma para conocer sobre la cultura francesa.

ESPECÍFICOS

- Identificar las aplicaciones móviles que ayudan al aprendizaje del idioma francés.
- Describir cuáles son las funciones principales que posee cada aplicación móvil para ayudar en el aprendizaje del idioma francés.
- Nombrar qué elementos culturales se pueden conocer a través de estas aplicaciones para el aprendizaje del idioma francés.
- Conocer cuál es la apreciación de los estudiantes en cuánto a las aplicaciones móviles para el aprendizaje del idioma francés.

1.5 JUSTIFICACIÓN

Los entornos educativos evolucionan lentamente mientras que las tecnologías lo hacen rápidamente. En la educación se suelen utilizar los mismos procesos, a pesar de que los avances en tecnologías móviles nos proponen nuevas maneras de desarrollar un aprendizaje innovador que responde a los gustos y necesidades de las nuevas generaciones.

La razón por la cual desarrollamos el presente trabajo de investigación es que en el contexto de la educación no siempre se están aprovechando los avances de la tecnología móvil como un recurso pedagógico e innovador que favorezca los procesos de aprendizaje de la lengua francesa y su cultura. Debemos tener presente que la constante evolución de la tecnología debe conducir a pensar en estrategias de aprendizaje eficaces y actuales que respondan a las necesidades del individuo, por lo que es necesario brindar herramientas innovadoras y actualizadas a los estudiantes.

Con la siguiente investigación, se pretende motivar a una nueva perspectiva de la lengua francesa y generar una reflexión académica que permita reconocer el uso de las aplicaciones móviles como una herramienta de aprendizaje. Por lo anterior, encontramos importante este proyecto, ya que nos ayuda a comprender el verdadero uso que se le está dando a los dispositivos móviles y si éstos son utilizados en favor de los procesos de aprendizaje de quienes están interesados en aprender el idioma francés para tener una noción de la lengua y la cultura francesa.

CAPITULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Es un hecho que nos encontramos en una era en la que la tecnología y los medios de comunicación cambiaron por completo la forma en la que aprendemos, interactuamos y vemos el mundo a nuestro alrededor, haciendo que las sociedades sean cada vez más multiculturales y dinámicas; este creciente y marcado desarrollo influye la manera en la que interactuamos con nuestros dispositivos y con ello la forma en como estamos haciendo uso de este tipo de aplicaciones para desarrollar habilidades en todos los campos, entre ellos, el campo de la educación, que se ha visto beneficiado con este fenómeno en el cual se han desarrollado herramientas para casi todas las ciencias a saber: la medicina, economía, derecho, enseñanza de lenguas, etc., es por ello que debemos hacer uso de estos nuevos recursos electrónicos como herramientas didácticas, para que puedan ser aplicados y utilizados en los diferentes métodos de aprendizaje.

Para que estos nuevos métodos puedan ser aplicados a la metodología de enseñanza deben ser apoyadas por teorías de aprendizaje que aporten la relevancia necesaria y que permitan determinar hasta qué punto pueden o no ayudar al desarrollo de este tipo de procesos.

2.2 BASES TEÓRICAS

- **LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

“Cada ser humano tiene una combinación única de inteligencia. Éste es el desafío educativo fundamental: estimular a cada alumno de una forma personalizada (Howard Gardner, s.f.)”.

Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar este hecho.

Tanto así que, en épocas muy cercanas, a las personas con deficiencia mental o débil moderada no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil. Se creía que la inteligencia era solo una entidad heredada y que los seres humanos podían desarrollar habilidades para aprender cualquier cosa, a condición de que fuera presentada de una manera apropiada.



Howard Gardner

Existen diversas investigaciones hechas por Howard Gardner, en las que se comprueba que las personas poseemos diferentes inteligencias y por ello tendemos a aprender, comprender y memorizar de diferentes maneras.

Una vez aclarado lo anterior, se presenta las inteligencias que Gardner propone a partir de sus investigaciones: Inteligencia lingüística, Inteligencia lógico-matemática, Inteligencia visual-espacial, Inteligencia corporal y cinestésica, Inteligencia Musical, Inteligencia Intrapersonal, Inteligencia Interpersonal e Inteligencia Naturalista.

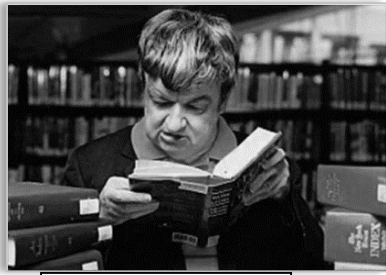
Este concepto de inteligencia o capacidades reconoce la diversidad, la existencia de distintas formas de ser que son de igual estatus. Ser una persona “inteligente” puede significar tener una gran capacidad memorística, tener un amplio conocimiento, pero también puede referirse a la capacidad de conseguir convencer a los demás, saber estar, expresar de forma adecuada sus ideas ya sea con las palabras o con cualquier otro medio de índole artístico, controlar su ira, o saber localizar lo que se quiere, es decir, significa saber solucionar distintos problemas en distintos ámbitos. Además, la formación integral de los alumnos ha de entenderse también como la formación de lo emocional y no sólo como formación de lo cognitivo. (Fonseca Mora, 2007:2).

Gardner identificó ocho inteligencias múltiples, pero destacamos más en algunas según los mecanismos y procesos que se ponen en juego en una situación concreta. Por lo tanto, cada persona aprende de manera diferente, lo que implica que debe enseñarse de tantas maneras como personas haya.

Howard Gardner y sus colaboradores de la prestigiosa Universidad de Harvard advirtieron que la inteligencia académica (la obtención de titulaciones y méritos educativos; el expediente académico) no es un factor decisivo para conocer la inteligencia de una persona. Un buen ejemplo de esta idea se observa en personas que, a pesar de obtener excelentes calificaciones académicas, presentan problemas importantes para relacionarse con otras personas o para manejar otras facetas de su vida.

Por ejemplo, Gardner y sus colaboradores podrían afirmar que Stephen Hawking no poseía una mayor inteligencia que Leonel Messi, sino que cada uno de ellos desarrolló un tipo de inteligencia diferente. Por otro lado, Howard Gardner señala que existen casos claros en los que personas presentan unas habilidades

cognitivas extremadamente desarrolladas, y otras muy poco desarrolladas: es el caso de los Savants.



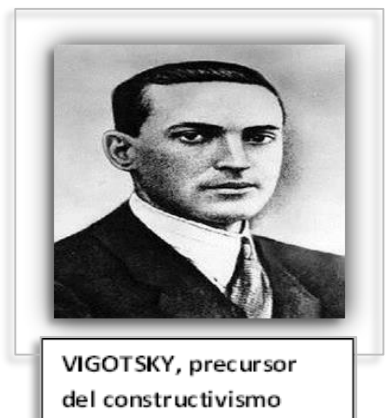
Kim Peek

Un ejemplo de Savant fue Kim Peek, que a pesar de que en general tenía poca habilidad para razonar, era capaz de memorizar mapas y libros enteros, en prácticamente todos sus detalles.

Estos casos excepcionales hicieron que Gardner pensase que la inteligencia no existe, sino que en realidad hay muchas inteligencias independientes.

- **TEORÍA DEL CONSTRUCTIVISMO SOCIAL**

De acuerdo a Brazuelo y Gallego (2011), el constructivismo social *“se basa en la construcción de conocimiento mediante el aprendizaje activo y partiendo de los conocimientos y experiencias previas del individuo”*. De acuerdo a los postulados de Lev Vigotsky, considerado como el precursor del constructivismo social, éste: *“consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social, donde el lenguaje desempeña un papel esencial. Para él, el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido como algo social y cultural, no solamente físico.”* (Vigotsky, 1978, citado en Payer, s.f.).



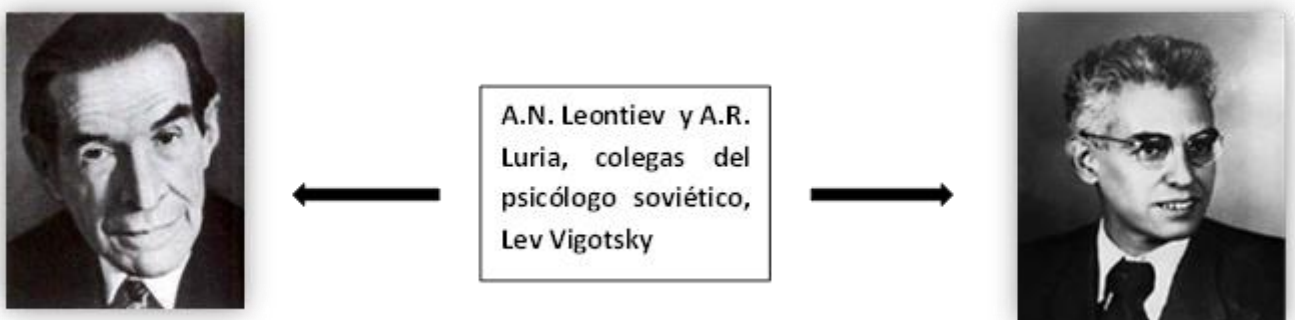
“Se puede observar que el aprendizaje implica la totalidad de habilidades y destrezas de un ser humano, en todos los ámbitos que lo caracterizan. Además,

también se puede entender, el aprendizaje como Proceso mediante el cual una persona adquiere destrezas o habilidades prácticas (motoras e intelectuales), incorpora contenidos formativos o adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción (Pulgar, 2005)”.

Viéndolo desde la perspectiva de Mobile Learning, el constructivismo reconoce al individuo como un ser capaz de construir conocimiento mediante el uso de los dispositivos móviles y capaz de reproducirlo a nivel social gracias a la interacción que tiene con su entorno. Teniendo en cuenta que el teléfono móvil es ahora un objeto cultural con el que tenemos espacios de interacción social, podríamos contemplar el Mobile Learning como una consecuencia de los cambios socioculturales del mundo actual.

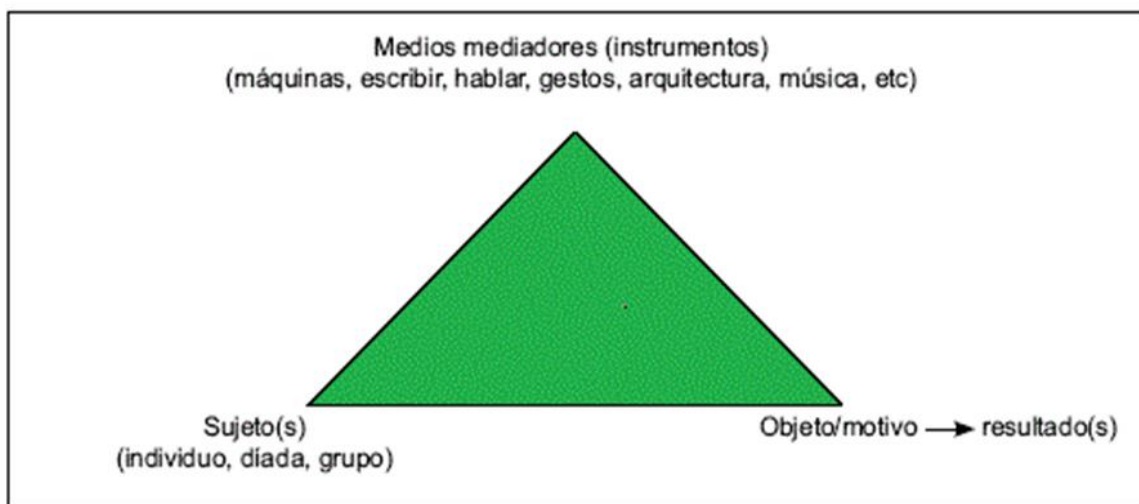
Todos estos modelos que soportan el aprendizaje mediado por el uso de dispositivos móviles inteligentes nos llevan a que consideremos otro concepto que hace referencia al tipo de aprendizaje que se logra mediante el Mobile Learning, y se trata del aprendizaje formal o invisible.

- **TEORÍA DE LA ACTIVIDAD**



Fue creada por el psicólogo soviético, Lev Vigotsky a finales de 1920 y a comienzos de 1930 y desarrollada en dos generaciones: primero por su colega A.N. Leontiev, y posteriormente por A.R. Luria; en un esfuerzo por encontrar la explicación al desarrollo y comportamiento humano.

Un aspecto de la teoría de Vygotsky (citado por Abdullah, Hussin, Asra, & Zakaria, 2013) establece que los estudiantes aprenden cuando interactúan, pero esta interacción que se da entre los contenidos debe ser mediada por docentes capacitados en aprendizaje móvil ocurre de manera similar (Abdullah et al., 2013). La teoría de la actividad centra la importancia de la cultura y la sociedad en el proceso de desarrollo personal; dicho en otras palabras, el desarrollo cognitivo se da a través de las acciones sociales compartidas, distinguiendo el objeto, herramienta y sujeto que median la interacción en el proceso de aprendizaje (Engeström).



Pirámide de Engeström. Fuente (Engeström, 1987)

Esta teoría plantea que el desarrollo humano se da a partir de su interacción con instrumentos culturales; lo cual, relacionándolo con el uso de dispositivos móviles para el aprendizaje, se traduce en el hecho que estos aparatos electrónicos se convirtieron en un instrumento cultural o en palabras de Engeström (1987) en medios mediadores que permiten que el sujeto (una persona o grupo de personas) pueda llegar al objeto u objetivo (un fin, meta o tarea en común), que en este caso sería el aprendizaje de una lengua extranjera mediante el uso del instrumento (dispositivo móvil inteligente).

2.3 ESTUDIOS PREVIOS

Si bien, el uso de aplicaciones móviles usadas para el aprendizaje de una lengua extranjera puede parecer un enfoque nuevo, la verdad es que el impacto que han producido las nuevas tecnologías de comunicación en la sociedad, y en particular en el sector educativo, ha generado que algunos investigadores se interesen en este tema y lleven a cabo estudios que permitan determinar cómo el uso de aplicaciones móviles en el aula puede o no motivar y promover los procesos de aprendizaje.

La primera investigación a la que haremos referencia se relaciona con nuestro trabajo de investigación, gracias a que en ella se pretendía determinar, cuál es el potencial uso que se le podría dar a las aplicaciones móviles en el aprendizaje de vocabulario técnico para los estudiantes de primer año de la Near East University en Chipre; esta investigación denominada “m-Learning: An experiment



**Dogan Ibrahim,
Profesor doctor en
Sistemas informáticos**

in using SMS to support learning new English language words” – (m-Learning: Un experimento en el uso de SMS para apoyar el aprendizaje de palabras en idioma inglés) fue desarrollada durante los años 2007 y 2008 por los profesores Nadi Cavus y Dogan Ibrahim; en esta investigación Cavus, N., e Ibrahim, D. (2009) motivados por el incremento en el uso de tecnologías inalámbricas en educación en todo el mundo, decidieron aplicar un experimento a 45 estudiantes de primer año del Departamento de Sistemas de Información Computacional de la Universidad Near East en Chipre.

El principal objetivo de la investigación fue encontrar el potencial del uso de teléfonos móviles en el aprendizaje de nuevo vocabulario técnico en idioma inglés para estudiantes de primer año para apoyar sus lecturas normales en el idioma.

El aporte de este estudio a nuestra investigación es demostrar que, al hacer uso de las tecnologías móviles, y en este caso en particular de los teléfonos celulares, es posible generar aprendizajes significativos, ya que se deja de lado el aprendizaje situado para dar paso a un aprendizaje continuo, permitiéndole a cada estudiante acceder, en cualquier momento y desde cualquier lugar, a los contenidos que se les enviaron durante el estudio.

Por otro lado, está el programa Mall (Mobile Assisted Language Learning) en donde se apoya a estudiantes a usar dispositivos móviles con el objetivo de fortalecer el aprendizaje del idioma inglés. La mejora del aprendizaje de idiomas a través del MALL ofrece dinámicas que no son posibles en las clases tradicionales. Existe un acceso en todas partes al aprendizaje, en cualquier momento y en cualquier lugar. Esto permite al usuario repasar las diferentes destrezas de la lengua antes o después de comenzar la conversación en la lengua que se está aprendiendo. Ofrece además nuevas dinámicas de aprendizaje colaborativo ya que los usuarios pueden compartir su proceso de aprendizaje en pequeños grupos simultáneos.

Kloper y All (2002) explicaron cinco propiedades de los dispositivos móviles que pueden producir beneficios educativos únicos:

- Portabilidad - el pequeño tamaño y peso de los dispositivos móviles supone que pueden ser trasladados a lugares diferentes, moviéndolos sin necesidad de que tengan un lugar fijo.
- La interactividad social y el intercambio de datos con otros estudiantes puede darse cara a cara.
- La capacidad de los dispositivos móviles para interactuar con el contexto espacial permite recolectar y responder a datos reales o simulados en función de la ubicación concreta y el tiempo.
- Conectividad - existe la posibilidad de crear una red compartida conectando los dispositivos móviles a un dispositivo de recolección de datos, a otros dispositivos o a una red común.
- Individualidad - la gradación en dificultad de las actividades puede ser personalizada para ayudar a los estudiantes de manera individualizada.



Hee-Kyung KIM

Otro ejemplo de investigaciones desarrolladas es la investigación: “L’utilisation du Smartphone dans le cadre de l’apprentissage des langues étrangères ó La utilización del Smartphone dentro del cuadro de aprendizaje de las lenguas extranjeras” desarrollada por Hee-Kyung KIM, en

la Universidad Stendhal Grenoble en noviembre del año 2012, (KIM, 2012). Se trata de una de las investigaciones que más se relaciona con nuestro tema de investigación ya que tuvo como objetivo analizar los dispositivos de aprendizaje de las lenguas extranjeras integrados al Smartphone.

El aporte de este estudio a nuestro trabajo de investigación nos permitió constatar que, aunque en la actualidad hay una gran cantidad de diferentes aplicaciones desarrolladas con el objetivo de promover el aprendizaje de lenguas extranjeras mediante el uso de dispositivos móviles inteligentes, no todas ellas logran desarrollar de manera simultánea todas las competencias de la lengua.

2.4 CONCEPTOS

Los siguientes conceptos y referentes teóricos nos permitieron entender y tratar el problema de investigación con mayor precisión durante el desarrollo del mismo:

Mobile Learning

Dado que la mira central de este análisis estará puesta en el aprendizaje a través del uso de dispositivos móviles, resulta fundamental definir el término usado para hacer referencia a los estudios que se relacionan con aprendizaje, movilidad y dispositivos electrónicos móviles, denominado Mobile Learning, sus términos abreviados “m-learning” o “MLearning” (en español “aprendizaje móvil”). Este término surgió como consecuencia de los avances tecnológicos que abrieron las puertas a nuevas formas de acceso y aprendizaje; está ligado de manera paralela al desarrollo de las tecnologías móviles en general, y en particular, al desarrollo de la telefonía móvil; por lo cual, se puede afirmar que es un término relativamente nuevo y en constante evolución, el cual algunos ya han decidido estudiar para conocer los usos e implicaciones que los dispositivos electrónicos móviles podrían tener en el campo educativo.

Aplicaciones móviles

Las aplicaciones móviles, también denominadas apps han estado presentes en los teléfonos móviles desde ya hace mucho tiempo y contrario a lo que se puede llegar a pensar, no es el resultado del desarrollo de los smartphones, sino que su desarrollo se generó de manera paralela al de la telefonía móvil.

Para entender de mejor manera el concepto de apps podemos decir que *“las aplicaciones son para los móviles lo que los programas son para los ordenadores de escritorio. (Cuello & Vittone, 2013)”*, y como tal, es a través de ellas que podemos realizar diferentes tipos de tareas en nuestros dispositivos móviles inteligentes.

Dispositivos móviles (Smartphones)

Cualquier persona que se involucre en el aprendizaje móvil, rápidamente notará que, en la actualidad, importa el saber cuáles dispositivos están usando los aprendices. Se encuentra que los teléfonos móviles inteligentes (también llamados smartphones) son dispositivos que resultan ser muy apropiados para el aprendizaje, haciéndolo accesible e interesante, gracias a las muchas funciones y capacidades que en la actualidad poseen.

CAPITULO III:
METODOLOGÍA DE
LA INVESTIGACIÓN

CLASE Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Enfoque

Se usa el enfoque cualitativo, este se basa en el análisis no estadístico de datos para luego formular propuestas de interpretación, es un enfoque más subjetivo y amplio del estudio.

Método descriptivo

Para este estudio se usa el método descriptivo ya que dicha información requiere análisis y explicación de una situación o fenómeno; este tipo de investigación ayudó a los investigadores a obtener información sin cambiar el entorno o manipular la información.

Este método es utilizado específicamente para obtener información concerniente al estado actual del fenómeno para describir el problema con respecto a las condiciones a una situación específica. Este tipo de análisis abarca la entrevista y un estudio bibliográfico.

La investigación descriptiva es utilizada para detallar características y/o comportamientos de la población a investigar. Los tres propósitos más importantes de este método son: la descripción, explicación y validación de datos de investigación.

El propósito de utilizar el método descriptivo es adquirir información precisa, detallada y sistemática que brinda al grupo de investigación una imagen adecuada de la información examinada.

Tipo de estudio

La metodología que utilizamos para el tema de investigación es el estudio de caso, el cual es habitualmente utilizado en las ciencias sociales. Se caracteriza por precisar un proceso de búsqueda e indagación, así como el análisis sistemático de uno o varios casos. Para ser más exactos, por caso entendemos todas aquellas circunstancias, situaciones o fenómenos únicos de los que se requiere más información o merecen algún tipo de interés dentro del mundo de la investigación.

Es por ello que como grupo de investigación consideramos el estudio de casos el más idóneo para nuestra recopilación de datos ya que se trata de un grupo de personas que quieren tener una noción del idioma francés a través de las aplicaciones móviles y no de la manera tradicional del aprendizaje. Además, porque esta metodología es considerada como una técnica de investigación cualitativa, puesto que el desarrollo de esta se centra en el estudio exhaustivo de un fenómeno y no en el análisis estadístico de los datos ya existentes.

Paradigma

Con esta investigación nos enfocamos en el concepto de pragmatismo, el cual trata de buscar soluciones a los problemas de la realidad mediante una apreciación de diversos enfoques recolectando y analizando los contextos en el que se encuentran los investigadores.

3.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El procedimiento que se llevó a cabo en la investigación es el siguiente:

- **Formulación del tema o problema:**

Donde se estructura formalmente la idea de investigación. Como resultado de un diagnóstico se pudo estructurar el tema: La importancia que tienen las aplicaciones en los dispositivos móviles para el aprendizaje del idioma francés en estudiantes que desean tener una noción del idioma para conocer sobre la cultura francesa.

- **Formulación de objetivos de trabajo**

Se refiere al para qué de la actividad que se está realizando. Tiene relación con la finalidad, con los logros finales del trabajo o acción, los cuales orientan el devenir del mismo.

- **Obtención de datos**

Mediante las técnicas de recolección de información y los instrumentos, se llevó a cabo la entrevista y el análisis bibliográfico relacionado con el tema de investigación.

- **Trabajo de Campo**

Luego de la información recolectada, se trabaja en el entorno natural del fenómeno para familiarizarse y obtener más datos, es decir, se entrevista a personas interesadas en el idioma francés para ahondar en el conocimiento del problema.

- **Análisis e interpretación de los resultados**

Como último punto después de la recopilación de datos se realiza un análisis para dar una conclusión a la problemática.

3.2 UNIVERSO

Es la totalidad de elementos o características que conforman el ámbito de un estudio o investigación.

Con el fin de dar respuesta a nuestra pregunta de investigación tomamos de referencia a personas que desean aprender una lengua extranjera y tener una noción de la cultura francesa para fines personales.

3.4 POBLACIÓN

Es un conjunto de elementos que poseen una característica. En el proceso investigativo la población corresponde al conjunto de referencia sobre el cuál se desarrolla la investigación o estudio.

Tomamos como población a personas adultas que son parte del proyecto de horas sociales “Clases de inglés para adultos”. Los rangos de edad son entre los 18 y 60 años. Además, la participación de un experto en el campo de las aplicaciones móviles y la tecnología.

3.5 MUESTRA

Para saber si las aplicaciones móviles ejercen influencia en el aprendizaje del idioma francés, se toma como objeto de estudio a un grupo de 5 personas adultas, alumnos del curso libre del proyecto de horas sociales “Clases de inglés para adultos” y de igual manera a una persona experta en dispositivos y aplicaciones móviles.

3.6 TÉCNICA DE MUESTREO.

La técnica de muestreo realizada es no probabilística, el tipo de muestreo que utilizamos es por conveniencia.

Elegimos a 5 personas adultas, alumnos de los cursos libres del proyecto de horas sociales “Clases de inglés para adultos” a los que se invita a participar en nuestro grupo focal de manera formal mediante una carta.

Así también, se invita a la persona experta en dispositivos y aplicaciones móviles para realizarle una entrevista.

3.7 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE MANEJO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

La técnica prevista para llevar a cabo este trabajo de investigación es: la entrevista, un grupo focal para documentar evidencias apropiadas, también, se utiliza el método bibliográfico para tener un conocimiento más amplio del tema.

- **Entrevista**

El grupo realizó una entrevista a la persona experta en aplicaciones y dispositivos móviles con el propósito de tener una opinión profesional en la investigación.

- **Grupo Focal**

Se invita a los alumnos del proyecto de horas sociales “Clases de inglés para adultos”, con el objetivo de conocer su punto de vista en cuanto al uso de aplicaciones móviles para poder tener una noción de la lengua francesa y de su vocabulario y del mismo modo conocer de alguna manera la cultura francesa.

- **Bibliografía**

Esta técnica proporciona al equipo de investigación el conocimiento de información precisa, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda.

3.8 PLAN DE ANÁLISIS DE DATOS

La recopilación y análisis de datos es paralela ya que la investigación es de carácter cualitativo explorando opiniones y actitudes:

- **Recolección de datos:**

En donde se documenta paso a paso el proceso analítico, es decir, en vista que los instrumentos utilizados en esta investigación son la entrevista, grupo focal y bibliografías, se aseguró que los datos recopilados de la entrevista realizada a la persona experta y al grupo de personas interesadas en el idioma francés, así como los datos bibliográficos obtenidos, estén completos y sean de calidad para ser analizados y a su vez pronosticar resultados.

- **Preparación de los datos para el análisis:**

Se transcriben las opiniones obtenidas del grupo focal, la entrevista y las bibliografías bajo el formato de la doctora María Liegghio: *“Análisis de datos cualitativos: Niveles de codificación y abstracción”*, para familiarizarse con las transcripciones y así entender el sentido general, donde se descubrió que quieren decir los datos obtenidos.

- **Revisión de datos – lectura y observación:**

En este proceso se transforman datos de la entrevista y grupo focal en forma de ensayo, y se analizan junto con las bibliografías para resaltar la información útil.

- **Organización de la información:**

En este paso se determinan criterios de la información como criterio cronológico, tipo de datos, tema (ideas y patrones), etc. Así estos datos están organizados para hacerlos manejables.

- **Generar teorías y explicaciones:**

Con los datos recopilados se pudo obtener resultados y dar ciertos pronósticos a la problemática que ayuda también al cumplimiento de objetivos.

CAPITULO IV:

RESPUESTAS DE

PREGUNTAS DE

INVESTIGACIÓN

ENSAYOS DE ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENTREVISTA A EXPERTO EN APLICACIONES MÓVILES PARA LA ENSEÑANZA Y GRUPO FOCAL.

Ensayo de pregunta de investigación número 1:

¿QUÉ APLICACIONES MÓVILES AYUDAN AL APRENDIZAJE DE UN IDIOMA EXTRANJERO?

Con los avances tecnológicos que se han visto en los últimos años existe una variedad de aplicaciones móviles creadas según los intereses de los usuarios y que se tienen al alcance para facilitar y agilizar el uso de las diferentes páginas de internet; existen diferentes tipos de aplicaciones algunas gratuitas y otras que tienen un costo según su proveedor.

Sistemas Operativos de los Dispositivos

Este estudio muestra los diferentes sistemas operativos de los cuáles se puede acceder a las respectivas tiendas donde se descargan las aplicaciones móviles para aprender un idioma extranjero o varios idiomas, ya sea que se puedan obtener de manera gratuita o tenga algún costo.

“Para aplicar la tecnología a la capacitación y la educación, los productores de cursos y los encargados de elaborar aplicaciones deben seguir un conjunto de directrices y objetivos de desarrollo”. A.H. Huang (2000). Dentro de la tecnología de los dispositivos móviles se encuentran diversas tiendas de aplicaciones que ayudan a descargar más programas o aplicaciones para nuestros dispositivos móviles, ya sea que posea el sistema operativo IOS, que es utilizado por la multinacional APPLE.INC, desarrollado únicamente para iPhone, iPads, etc. O Android, que se emplea en aparatos portátiles, por lo general con pantalla táctil. De este modo, es posible encontrar tabletas (tablets), teléfonos móviles (celulares) y relojes equipados con Android.

Estos dos grandes sistemas poseen dos tiendas importantes para descargar aplicaciones, cualquiera que sea el motivo o interés de los usuarios, como primera opción la aplicación Apple Store como ya mencionado anteriormente, es

un servicio para iPhone, el iPad y Mac OS X Snow Leopard o posterior, que permite a los usuarios buscar y descargar aplicaciones informáticas.

Otra opción de aplicación es Play Store la cual es una plataforma de distribución digital de aplicaciones móviles para los dispositivos con sistema operativo Android, así como una tienda en línea desarrollada y operada por Google.



Ibrahim Rahimah Educadora,
Investigadora y Consultora.

“La práctica sociocultural mediada por la tecnología requiere la interacción dinámica de las funciones de los usuarios, los contextos de aprendizaje y las herramientas tecnológicas. Las intenciones conductuales de los usuarios interactúan con las características percibidas de estas herramientas para permitir experiencias personales actualizadas de aprendizaje de aplicaciones móviles y redes sociales disponibles en línea”.

Fuente: Researchgate.net

Aplicaciones Móviles para aprender.

En relación a nuestro tema de investigación se presenta en los siguientes apartados algunas de estas aplicaciones móviles que han sido creadas con fines educativos para aprender un idioma extranjero de las cuáles mencionaremos las más utilizadas basados en el número de descargas que, según Google Play, presenta cada una.

Una de estas aplicaciones es Duolingo fundada por Luis von Ahn y Severin Hacker en junio de 2012. La cuál presenta un número de descargas de cincuenta millones, se ha convertido en la aplicación líder del aprendizaje de idiomas.

Cabe mencionar que como grupo de investigación utilizamos esta aplicación de Duolingo para trabajar con nuestro grupo focal utilizando dicha aplicación diariamente durante un mes y se comprobó que si se puede aprender un idioma extranjero con la utilización de la aplicación. Además de ello, con las preguntas de investigación también se constató que la aplicación ya mencionada es muy simple de utilizar para cualquier persona.

Busuu, es otra de las aplicaciones más utilizadas que cuenta con diez millones de descargas, esta empresa creció rápidamente hasta convertirse en una de las

marcas mundiales más reconocidas en la enseñanza de idiomas, con millones de usuarios en todo el mundo.



También está la aplicación de Memrise la cual fue fundado por Ed Cooke, experto en la memoria , y Greg Detre, neurocientífico de la Universidad de Princeton especializado en la ciencia de la memoria y del olvido. Al igual que Busuu, Memrise cuenta con más de diez millones de descargas lo cual la convierte en otra de las aplicaciones más utilizadas a nivel mundial.

Fuente: facebook.com/memrise/potos.com

Esta es una pequeña muestra de las aplicaciones creadas por personas especializadas en el tema de aplicaciones para positivos móviles y a su vez en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Aplicaciones móviles que ayudan al aprendizaje de un idioma extranjero.

Duolingo es un sitio web que ofrece cursos de inglés, francés, alemán, portugués, italiano, catalán, esperanto y jopará para usuarios hispanohablantes además de neerlandés, danés, sueco, noruego, turco, esperanto, ruso, hebreo, irlandés, ucraniano entre otros.

APLICACIONES MÓVILES

Memrise, es una herramienta de aprendizaje en línea con cursos creados por su comunidad, que se centran principalmente en enseñar idiomas, pero también para materias académicas y no académicas. Usa flash cards aumentadas con reglas mnemotécnicas, parcialmente reunidas a través de la psicología de masas - y el efecto de memoria espaciada para aumentar la rapidez y la facilidad del aprendizaje

Busuu es la red social más grande del mundo para el aprendizaje de idiomas. Ofrece cursos de doce idiomas diferentes a través de su página web y su aplicación para móviles. Los alumnos pueden registrarse gratis o adquirir una suscripción premium para tener acceso a más funcionalidades, como las lecciones de gramática, el modo sin conexión, los certificados de idiomas de McGraw-Hill Education o nuestros ejercicios de vocabulario personalizados.

Fuente: Diseño del grupo de investigación

Ensayo de pregunta de investigación número 2:

¿CUÁLES SON LAS FUNCIONES PRINCIPALES QUE POSEEN LAS APLICACIONES MÓVILES ENFOCADAS A LENGUAS EXTRANJERAS PARA AYUDAR EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA FRANCÉS?

Las funciones de las aplicaciones móviles ofrecen posibilidades infinitas. El mundo de las aplicaciones móviles está en continua expansión, cada día se crean aplicaciones con todo tipo de funciones y todo lo relacionado con estos y los Smartphone están en pleno auge. Desde que en 2007 se presentaron los primeros dispositivos de bolsillo que podían realizar funciones parecidas a los ordenadores de sobremesa, el mundo dio un giro de treientos sesenta grados a su alrededor.

Las aplicaciones móviles de idiomas se enfocan en que el usuario aprenda a comunicarse y no profundizan en la “gramática”.

Según Alberto Montiel Paz de Universidad de Cantabria en su estudio de grado (2017-2018) efectivamente, según lo investigado, el eje principal de las aplicaciones móviles para aprender una segunda lengua es la comunicación, ya que están basadas en el método directo de enseñanza que contiene diferentes funciones principales de las cuáles podemos mencionar:

El hablado, es un método centrado en las habilidades orales. En estas aplicaciones pueden escuchar, grabarse y repetir todos los sonidos las veces que los usuarios deseen para practicar. **La Práctica**, los usuarios de aplicaciones para aprender otra lengua se encuentra en continua interacción con el lenguaje y pueden entrenar su pronunciación para progresar; de igual manera **la inmersión**, en muchas de las aplicaciones es necesaria pues los alumnos aprenden a través de la asimilación intuitiva, no existen traducciones, pero si se añade comprensión a través de ilustraciones y **la progresión** en la aplicación se empieza con palabras simples para continuar y terminar con frases completas.

Conclusión.

Con este estudio podemos determinar que las funciones de las aplicaciones móviles son muy importantes en la actualidad, con los constantes cambios tecnológicos se vuelve importante innovar los métodos de enseñanza a través de dichas aplicaciones para dispositivos móviles.

Un ejemplo de aplicación móvil para enseñanza de un segundo idioma es Duolingo, cuyas funciones principales son:

La practicidad

En la cuál se puede asegurar que no es necesario la lectura de textos completos, se puede aprender de igual manera mediante imágenes intuitivamente y con errores que la misma aplicación corrige de inmediato. Si surgen problemas con oraciones complicadas, la misma comunidad de usuarios se ayudan entre sí para dar un mejor rendimiento académico grupal.

La disciplina

La cuál desarrolla la constancia y la perseverancia, ya que cada día ésta aplicación presenta una meta a cumplir y que puede ser comparado con otros participantes, se requiere entre treinta a sesenta minutos diarios de práctica para obtener un dominio notable en un plazo relativamente corto.

Fuente: Diseño del grupo de investigación

Aun conociendo las importantes funciones de esta aplicación móvil se recomienda durante el proceso de aprendizaje apoyarse con libros de estudio, diccionarios y otras fuentes en las que se puede mejorar aún más el nivel del idioma que se desea aprender.

Ensayo de pregunta de investigación número 3:

¿QUÉ ELEMENTOS CULTURALES SE PUEDEN CONOCER A TRAVÉS DE ESTAS APLICACIONES PARA EL APRENDIZAJE DE UN IDIOMA EXTRANJERO?

El ser humano es eminentemente un ser cultural y la adquisición de lenguaje definitivamente está delineada por su medio ambiente cercano. Actualmente, las aplicaciones de un Smartphone nos permiten conocer al instante el tráfico de la ciudad, los horarios del transporte público, el estado meteorológico para el fin de semana o dónde se encuentra el restaurante más cercano. Nos hemos acostumbrado a que nuestro día a día se resuelva desde la pantalla de estos dispositivos y acudimos a ellos para cualquier consulta que requiera premura y precisión.

Un idioma extranjero siempre está vinculado a la cultura del país

No es lo mismo hablar inglés en la China, en Inglaterra, en Estados Unidos, en Australia, en Colombia, en Egipto o en Sudáfrica. Aún en los países de habla inglesa o en países de habla española existen marcadas diferencias en algunos usos del idioma y es necesario entender cada cultura para poder acceder a niveles de comprensión y uso del lenguaje en concordancia con las mismas.

Elementos culturales que podemos aprender a través de una aplicación

Según León Verlee, la cultura de un país no es sólo su forma propia de actuar, de reaccionar y de pensar; es su forma de vivir, su mentalidad que se refleja o se traduce en su producción artística, literaria y musical; es su aportación científica a lo largo de los tiempos, en las disciplinas importantes.

El papel del lenguaje en el conocimiento de la realidad está fuertemente relacionado con su función comunicativa, igualmente que el desarrollo de los conocimientos sobre el mundo que nos rodea está vinculado con un constante intercambio del pensamiento humano.

Por ello es necesario que los elementos para aprender una lengua extranjera sean vinculados con aspectos culturales de cada nación como por ejemplo el vocabulario de un idioma, que nos lleva a la metodología de enseñanza en una aplicación móvil, además, el aprendizaje por medio de imágenes que nos muestran la gastronomía, economía, su simbolismo, sus valores, su concepción del término autoridad, su idea de orden y de jerarquía, sus ceremonias, su noción del amor, su sentido del humor, y por último, su percepción de la belleza de un país.

Al ser estos, inevitablemente, referentes en los que nos basamos a la hora de visualizar los valores de otra cultura, nuestra observación nos permite realizar comparaciones válidas entre culturas y enseñar destrezas que ayuden al alumno a determinar las respuestas adecuadas al momento de aprender esta lengua.

Al igual que estos aspectos que completan la riqueza de cultura de un país, también se encuentra la sintaxis-estructura gramatical donde podemos encontrar no solamente diferencias en el habla, sino también en la estructura de oraciones e ideas de un país que también se desarrolla en las aplicaciones móviles para aprender otro idioma.

El éxito en el aprendizaje de una segunda lengua se encuentra en cómo el alumno percibe la otra cultura. Los estudiantes con actitudes positivas están más altamente motivados. De hecho, la actitud no sólo afecta a la motivación del estudiante para aprender una lengua, sino también a su disposición para aprender y participar en el proceso de aprender cultura.

Entonces, por esta razón sabemos que una persona interesada en aprender un idioma extranjero puede de esta manera conocer y enriquecer su conocimiento cultural a través de una aplicación con los diferentes elementos que esta ofrece.

Ensayo de pregunta de investigación número 4:

¿CUÁL ES LA APRECIACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN CUANTO A LAS APLICACIONES MÓVILES PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA FRANCÉS?

“La sociedad cambiante se ha convertido en un mundo móvil con necesidades diferentes, donde las personas buscan el acceso al conocimiento desde cualquier lugar, en cualquier momento, sin ataduras físicas” (Ramos, Herrera y Ramírez, 2010), pues el aumento del uso móvil se refleja en todos los aspectos de la vida humana.

En cuanto a los usos académicos, *“el móvil ha facilitado las oportunidades de aprendizaje* (Brazuelo & Gallego, 2014)” porque facilita los cambios de contexto de aprendizaje. Pero las facilidades que brinda el teléfono inteligente son mayores, pues incluso en el mismo espacio físico es posible movilizarse por diversos espacios virtuales que propicien mayores niveles de aprendizaje.

De un tiempo para acá, *“el uso intensivo del teléfono inteligente ha invadido los recintos educativos debido a la gran facilidad con que los jóvenes aprenden a interactuar con los avances de la tecnología, por ser considerados nativos digitales* (Villalta, Salmerón y Fajardo, 2016)”, quienes poseen las habilidades digitales básicas.

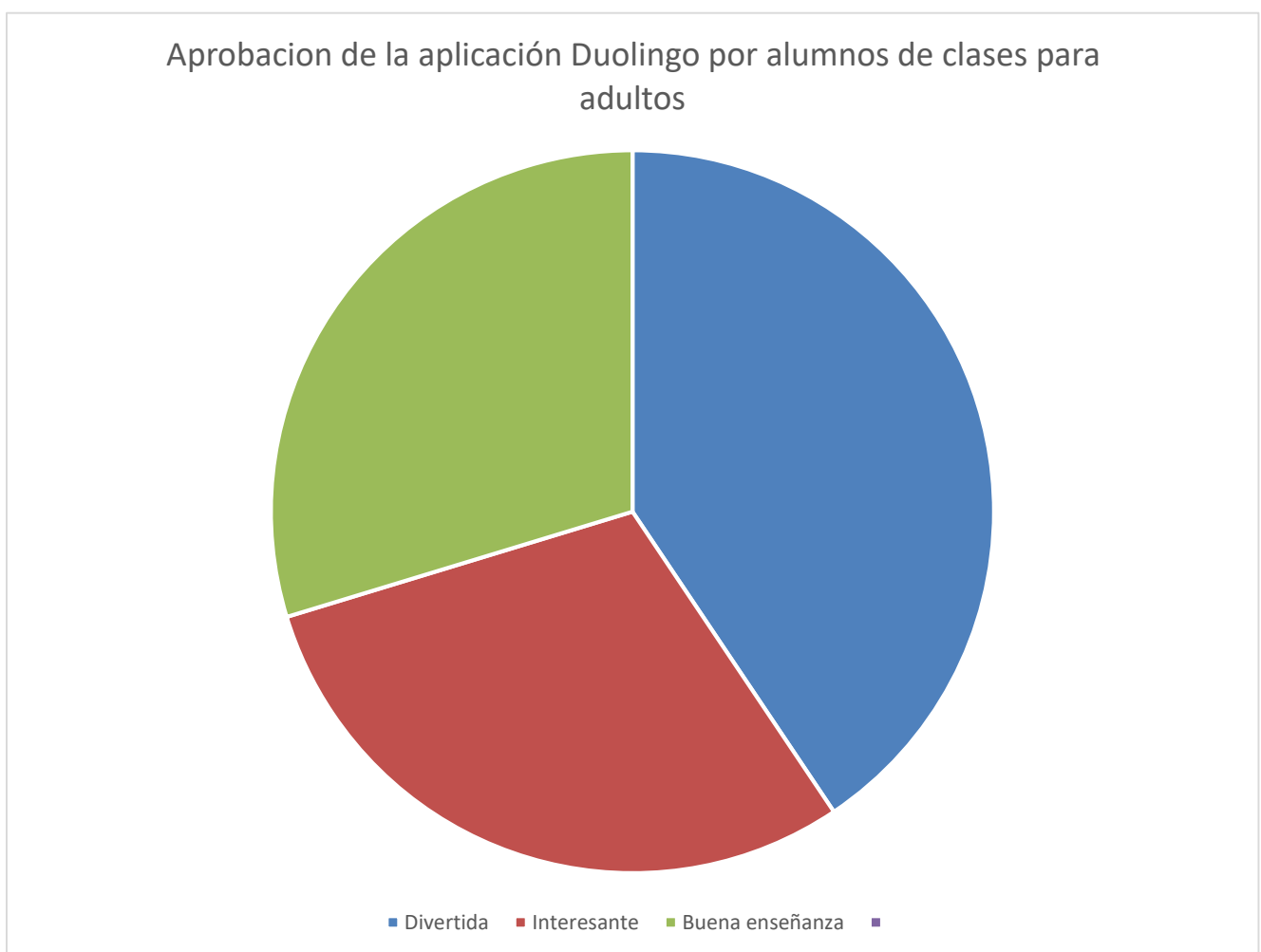
“El aprendizaje móvil cobra mayor importancia en la educación superior y, aún más, en la educación a distancia” (De la Peña & Burgos, 2015) por las enormes facilidades de integración de personas, el manejo de contenidos en diversos idiomas, la inmediatez de la comunicación, la facilidad de almacenamiento de datos en la nube.

Opinión de los alumnos del grupo focal de estudio “Clases de inglés para adultos” respecto a la aplicación de aprendizaje Duolingo

Cabe mencionar que dentro de nuestro grupo focal obtuvimos una total aprobación de la Aplicación Móvil para aprender idiomas “Duolingo”. Uno de los factores de mayor peso fue el hecho de que es una aplicación móvil Gratuita pese a que esta aplicación tiene su versión premium, se puede acceder y realizar

la mayoría de las actividades en la aplicación y se puede descargar sin necesidad de ingresar una tarjeta de crédito o un pago, esto es de gran ventaja para los usuarios ya que muchos no cuentan con los recursos para poder inscribirse a un curso presencial en una academia.

Otro factor a favor de Duolingo son sus funciones y características que la hacen muy interesante y hasta cierto punto divertida para los alumnos y de esa manera se mantenían en constante práctica, aprendiendo nuevo vocabulario y podían avanzar a los siguientes niveles que posee.



Fuente: Diseño del grupo de investigación.

Su creador, el emprendedor guatemalteco Luis von Ahn, destaca que Duolingo tiene la ventaja de ser un juego en el que se incorpora las típicas mecánicas de

juego para mejorar y facilitar el aprendizaje de cualquier idioma mediante un sistema de puntuaciones, rankings y barras de progreso que consiguen que el estudio de un idioma sea más ameno, divertido y entretenido.

Concretamente, el jugador gana vidas según avanza en su aprendizaje, perdiéndolas cuando se equivoca. Ellos mismos, en su página web, lo definen así: "Pierde corazones por tus respuestas incorrectas, practica contra el reloj y aumenta tu nivel. Duolingo es adictivo".

CAPITULO V:

CONCLUSIONES

Y

RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Las conclusiones que a continuación se presentan, se enfocan mediante el análisis del tema el cual es objeto de estudio de la presente investigación, de manera que han sido desarrolladas en base a los objetivos planteados dentro de la misma.

Se ha podido concluir que las aplicaciones móviles son de utilidad para el aprendizaje de un idioma extranjero, puesto que dentro de las opiniones de los alumnos participantes en este estudio de caso se mantuvo que la aplicación móvil Duolingo es útil e interesante y que debido a sus funciones es considerada una forma de aprendizaje eficaz, además el uso de estas herramientas podría reforzar, favorecer e incentivar el proceso de adquisición de una segunda lengua.

Cabe mencionar que Memrise y Busuu son otras de las aplicaciones móviles más utilizadas por los estudiantes y se encuentran dentro de las mejores para aprender un idioma extranjero. En este punto podemos hacer énfasis en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner y en lo que respecta al tema de investigación del aprendizaje mediante aplicaciones móviles tenemos una nueva forma de aprender enfocándose en la inteligencia lingüística donde menciona que debe enseñarse de tantas maneras como personas haya ya que cada quien aprende de una manera diferente.

De igual forma se ha podido examinar que dentro de las funciones principales más importantes que poseen las aplicaciones móviles enfocadas en el aprendizaje de una lengua extranjera se pueden destacar la practicidad, ya que no se necesita de lecturas, textos largos y complejos; a su vez, la disciplina la

cual ayuda a desarrollar la constancia y perseverancia. Estas son piezas fundamentales para obtener un mejor rendimiento y desarrollo en la adquisición de un idioma.

En cuanto a los elementos culturales que se pueden conocer a través de estas aplicaciones para el aprendizaje de un idioma extranjero se pudo constatar que una lengua siempre está vinculada a la cultura del país, esto significa que en el aprendizaje de una lengua extranjera existen diferencias marcadas en los usos del vocabulario y es por ello que las aplicaciones móviles ayudan a aclarar y enriquecer el conocimiento con relación a la cultura, arte, historia, gastronomía y costumbres propias de cada país. Además, aportan una reseña de la producción artística, literaria y musical que son parte importante del país que se desea tener una noción.

Gracias a la investigación realizada se obtuvo una apreciación favorable de parte de los estudiantes que participaron en el estudio de caso acerca del uso de las aplicaciones móviles para el aprendizaje de un idioma extranjero. La mayoría de los estudiantes opinaron que el utilizar una aplicación para aprender una lengua extranjera es de provecho ya que la mayoría de aplicaciones se pueden adquirir de manera gratuita y se puede descargar sin necesidad de un método de pago como una tarjeta de crédito; además, genera un mayor alcance para más usuarios que deseen aprender una nueva lengua.

Como se destaca la importancia de las aplicaciones en los dispositivos móviles para el aprendizaje del idioma francés en estudiantes que desean tener una noción del idioma para conocer sobre la cultura francesa, lo cual nos llevó a la

investigación, en esta se logró apreciar las opiniones mediante un estudio de caso y entrevista realizado a diferentes usuarios de aplicaciones móviles y expertos en el tema de dispositivos móviles y educación.

Como grupo de trabajo se ha podido observar como una debilidad que no todas las personas interesadas en tener una noción de la lengua francesa tienen el acceso a una aplicación móvil adecuada para aprender y reforzar su conocimiento debido a que no cuentan con los recursos necesarios como lo es el internet y esto se vuelve una desventaja para poder utilizar las aplicaciones.

RECOMENDACIONES

Dicho tema de investigación también tiene como objetivo, tomar las medidas necesarias para una mejora en la educación y enseñanza de una lengua. Por lo tanto como grupo de trabajo de grado, se recomienda que para una mejor metodología de enseñanza de un idioma, es importante llevar de la mano la tecnología como lo son las aplicaciones móviles, las cuales ayudan a los estudiantes a aprender en momentos fuera del salón de clase, mediante juegos y actividades que ayudarán a la riqueza del vocabulario para poder practicar con diferentes actividades dentro del salón de clases, así como también ayudará al estudiante a tener una noción de la cultura del idioma que se está aprendiendo en este caso la lengua francesa.

Considerando que el uso de las aplicaciones móviles es de utilidad para el aprendizaje de un idioma extranjero y que es una herramienta útil e innovadora se recomienda a los maestros que imparten clases de idiomas en la Universidad de El Salvador, hacer uso de las aplicaciones móviles como Duolingo, Memrise o Busuu con el fin de ayudar a que los alumnos puedan enriquecer el vocabulario y todo el conocimiento que abarca el aprendizaje de una lengua extranjera.

Dado que dentro de las funciones principales más importantes que poseen las aplicaciones móviles enfocadas en el aprendizaje de una lengua extranjera se pueden destacar la practicidad y la disciplina, es necesario concientizar a los estudiantes del uso correcto uso de los dispositivos móviles dentro del salón de clase, observar constantemente su desempeño, y participación de tal forma que

el uso de esta herramienta no se convierta en un distractor sino en un apoyo para el aprendizaje de una segunda lengua.

Para que los estudiantes puedan fortalecer su conocimiento sobre la cultura del país del cual desean aprender es necesario que las instancias involucradas como los profesores y estudiantes asuman con sumo interés su papel, para mejorar así en este caso el aprendizaje de una lengua extranjera usando las aplicaciones móviles, además se recomienda contar con un sistema computacional que permita al estudiante un aprendizaje más eficiente sobre los elementos culturales que involucra aprender una lengua extranjera .

El uso de aplicaciones móviles para el aprendizaje de una lengua extranjera se debe ver como una oportunidad de ahorro en los estudiantes, por lo que se recomienda a las autoridades correspondientes, ver las aplicaciones móviles como una posibilidad de aprendizaje y no como un obstáculo para el mismo, por ello es necesario crear políticas institucionales que permitan incluir los dispositivos móviles en los procesos educativos pues resulta más económico y accesible a los estudiantes que desean aprender una lengua extranjera.

Debido a que no todas las personas interesadas tienen el acceso a una aplicación móvil adecuada para aprender y reforzar su conocimiento en una lengua extranjera se recomienda a las autoridades correspondientes de la Universidad de El Salvador proporcionar más acceso a recursos tecnológicos es decir, más computadoras en el centro de cómputo y más facilidad a la hora de acceder al uso del internet para que de esta manera los estudiantes puedan tener mejor alcance a adquirir una segunda lengua a través de una aplicación móvil.

CAPITULO VI:

WEBGRAFÍA

WEBGRAFIA

- Aplicaciones educativas y análisis de Apps de idiomas
https://www.Es.wikibooks.org/wiki/aplicaciones_educativas/análisis_de_apss_de_idiomas
- Aplicaciones para desarrollar las inteligencias múltiples en el aula
<https://www.blog.vicensvives.com/aplicaciones-para-desarrollar-las-inteligencias-multiples-en-el-aula/>
- Influencia del smartphone en los procesos de aprendizaje y enseñanza
<https://www.cienccdirect.com/science/article/pii/S2215910X17300010>
- La Importancia de las Redes Sociales en la Educación Actual
<https://www.emagister.com/blog/la-importancia-de-las-redes-sociales-en-la-educacion-actual/>
- Las redes sociales en la enseñanza universitaria: Aprovechamiento didáctico del capital social e intelectual Pilar COLÁS-BRAVO, Jesús CONDE-JIMÉNEZ y Ángela MARTÍN-GUTIÉRREZ
ISSN
<https://www.redalyc.org/html/274/27443659008/>
- Tecnología móvil como herramienta de apoyo en la educación media
https://www.utec.edu.sv/vips/uploads/investigaciones/tecnologia_movil_herramienta_apoyo.pdf
- Uso de aplicaciones móviles para el aprendizaje de una lengua extranjera
http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/20316/26091333_2016.pdf?sequence=1

ANEXOS

**ANEXO 1:
CRONOGRAMA
DE ACTIVIDADES**

		FEBRE RO				MARZ O				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOST O				SEPT				OCTUB RE				NOV				DIC				ENERO				FEBRE RO				MARZ O			
ACTIVIDAD		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Presentación del tema y justificación	█	█	█	█																																																				
2	Diagnóstico: análisis de los resultados					█	█	█	█																																																
3	Presentación de Capítulo 1 Marco teórico									█	█	█	█	█	█																																										
4	Presentación de capítulo 2 y 3 del perfil de proyecto													█	█	█	█																																								
5	Diseño de instrumentos y técnicas de manejo y recolección de información.																	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																								
6	Recolección de información con instrumentos y técnicas																													█	█	█	█	█	█	█	█																				
7	Análisis de los resultados																																					█	█	█	█																

ANEXO 2: Análisis de respuestas por Lic. Alexander Bruno, experto en aplicaciones móviles para la enseñanza.

Datos	Nivel 1	Nivel 2
<i>Pregunta General</i>	<i>Términos relevantes para la investigación</i>	
<p>Grupo de investigación</p> <p>¿Cuál es la importancia que tienen las aplicaciones en los dispositivos móviles para el aprendizaje del idioma francés estudiantes que desean tener una noción del idioma para conocer sobre la cultura francesa?</p> <p>Respuesta Licenciado Bruno:</p> <p>“Yo diría que tienen mucha importancia, sin embargo, no hay ninguna investigación en el departamento de idioma que indique efectos positivos o negativos sobre el uso de App para aprender el idioma francés.</p> <p>En general las aplicaciones diseñadas para aprender un segundo idioma, están tomando un rol indiscutible en estos tiempos y me atrevería a decir que muy pronto reemplazarán los materiales didácticos tradicionales a medida también que vayan evolucionando en complejidad de contenidos”.</p>	<p>➤ No hay ninguna investigación en el departamento de idioma que indique efectos positivos o negativos sobre el uso de App para aprender el idioma francés:</p> <p>En la universidad, específicamente en la biblioteca se encuentran muchas tesis presentadas por grupos de estudiantes de la universidad nacional en las cuales se presenta los efectos positivos sobre todo que tienen las aplicaciones móviles para el aprendizaje de un nuevo idioma.</p> <p>➤ Pronto reemplazarán los materiales didácticos tradicionales:</p> <p>Alumnos realizando ejercicios en un libro, maestros el usando cañón y laptop en un aula para exponer algún tema, impresiones para que los alumnos memoricen algún tema, el pizarrón, etc.</p>	<p><u>Categoría 1</u></p> <p>Términos que tienen impacto para nuestra investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las aplicaciones móviles tienen mucha importancia que pueden indicar aspectos positivos o negativos. - https://sites.google.com/site/eactecnicasdegestion/dispositivos-moviles-positivos-o-negativos - http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/20316/26091333_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y - https://www.utec.edu.sv/vips/uploads/investigaciones/tecnologia_movil_herramienta_apoyo.pdf <p><u>Categoría 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se tienen limitaciones según el uso que los estudiantes le brinden. <p><u>Categoría 3</u></p> <p>No tener acceso fácilmente a internet para usar apropiadamente las aplicaciones.</p>

Datos	Nivel 1	Nivel 2
<i>Pregunta 1</i>	<i>Términos relevantes para la investigación</i>	
<p>Grupo de investigación</p> <p>¿Qué aplicaciones móviles ayudan al aprendizaje de un idioma extranjero?</p> <p>Respuesta Licenciado Bruno:</p> <p>“Pueden visitar la Apple Store (si usan Iphone iOS) o pueden visitar la Play Store (si usan Android). Ahí encontrarán un buen número de apps con ratings y comments sobre lo que los usuarios piensan sobre ellas y de esa forma determinar cuáles ayudan o no a aprender según los usuarios. La más conocida es la aplicación de Duolingo la cual tiene no solo del idioma francés sino de muchos otros”.</p>	<p>➤ Apple Store</p> <p>Es un servicio para iPhone, el iPod Touch, el iPad y Mac OS X Snow Leopard o posterior, creado por Apple Inc, que permite a los usuarios buscar y descargar aplicaciones informáticas.</p> <p>➤ Play Store</p> <p>Es una plataforma de distribución digital de aplicaciones móviles para los dispositivos con sistema operativo Android, así como una tienda en línea desarrollada y operada por Google.</p>	<p><u>Categoría 1</u></p> <p>Términos que tienen impacto para nuestra investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los servicios para dispositivos móviles que promueven descargas de aplicaciones para cualquier utilidad. <p><u>Categoría 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los comentarios de calidad que indican los servicios para descargar aplicaciones para los usuarios de dispositivos móviles. <p><u>Categoría 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes con dispositivos móviles no sean - motivados a descargar apps para mejorar su aprendizaje.

Datos	Nivel 1	Nivel 2
<i>Pregunta 2</i>	<i>Términos relevantes para la investigación</i>	
<p>Grupo de investigación</p> <p>¿Cuáles son las funciones principales que poseen las aplicaciones móviles enfocadas en el aprendizaje de una lengua extranjera?</p> <p>Respuesta Licenciado Bruno:</p> <p>“Todas ellas se enfocan en que el usuario aprenda a comunicarse, por lo tanto, no profundizan en gramática como la mayoría de las academias de El Salvador. Lo mejor sería que instalaran algunas en sus teléfonos y documentaran sus funciones (repetición, planting memories, comparación del idioma nativo con el segundo idioma, etc.)”.</p>	<p>➤ Todas ellas se enfocan en que el usuario aprenda a comunicarse, por lo tanto, no profundizan en “gramática”</p> <p>Efectivamente, según lo investigado, el eje principal de las aplicaciones móviles para aprender una segunda lengua es la comunicación, ya que están basadas en el método directo de enseñanza que contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hablado: un método centrado en las habilidades orales. En estas aplicaciones pueden escuchar, grabarse y repetir todos los sonidos las veces que los usuarios deseen para practicar. • Práctica: Los usuarios de aplicaciones para aprender otra lengua se encuentran en continua interacción con el lenguaje y pueden entrenar su pronunciación para progresar. • Inmersión: En muchas de las aplicaciones, los alumnos aprenden a través de la asimilación intuitiva, no existen traducciones, pero si se añade comprensión a través de ilustraciones. • Progresión: En la aplicación se empieza con palabras simples para continuar y terminar con frases completas. <p>Fuente: repositorio.unican.es/MontielAlbertoPaz</p>	<p><u>Categoría 1</u></p> <p>Términos que tienen impacto para nuestra investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es importante dar a conocer que las aplicaciones móviles para aprender una segunda lengua no logran cubrir el área de enseñanza gramatical ya que se enfoca en enseñar a hablar y aprender cultura. <p><u>Categoría 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos no pongan de su parte para conocer y aprender la segunda lengua que desean desarrollar. <p><u>Categoría 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes con dispositivos móviles no quieran comprometerse a usar a diario las aplicaciones.

Datos	Nivel 1	Nivel 2
<i>Pregunta 3</i>	<i>Términos relevantes para la investigación</i>	
<p>Grupo de investigación</p> <p>¿Qué elementos culturales se pueden conocer a través de estas aplicaciones para el aprendizaje de un idioma extranjero?</p> <p>Respuesta Licenciado Bruno:</p> <p>- “Pues dependerá del tipo de cuenta que el usuario adquiera con la app. Si es una versión gratuita, no hay mucho acceso a recursos, mientras que, si el usuario adquiere una cuenta Premium, podrá activar todas las funciones que la app ofrece. Pueden evaluar la app “Memrise” para que tengan una idea de lo mencionado anteriormente”.</p>	<p>➤ Pues dependerá del tipo de cuenta que el usuario adquiera con la app</p> <p>Podríamos decir que la descarga de pago es el modelo de toda la vida. Cuando el usuario ve nuestra aplicación en las tiendas, tiene la opción de descargarla a un precio determinado. Normalmente, el usuario no tendrá que volver a pagar más por utilizar la aplicación, únicamente habrá un solo pago, la descarga inicial.</p> <p>El modelo de descarga gratuita no quiere decir, ni mucho menos, que la aplicación renuncie a sus ingresos. Se trata de dejar descargar la aplicación al usuario, probarla e intentar que el usuario pague por ciertas características extra.</p> <p>➤ Pueden evaluar la app “Memrise”</p> <p>Es una herramienta de aprendizaje en línea con cursos creados por su comunidad, que se centran principalmente en enseñar idiomas, pero también para materias académicas y no académicas. Los estudiantes pueden beneficiarse de este sitio mediante el aprendizaje de los significados de múltiples palabras, pueden comenzar a analizar diferentes maneras en que la palabra funciona para crear significado. Para maestros, esta app es un suplemento a la instrucción en clase mediante la creación de grupos Memrise con sus estudiantes.</p> <p>Fuente: http://www.tesl-ej.org/pdf/ej81/m1.pdf</p>	<p><u>Categoría 1</u></p> <p>Términos que tienen impacto para nuestra investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saber que apps son gratuitas y que otras pagadas nos ayuda a conocer que no cambia la calidad de producto, mas bien son ciertos aspectos extra al pagar por una aplicación móvil. - Evaluar la app memrise nos ayudara a conocer la utilidad y beneficio de otras aplicaciones. <p><u>Categoría 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos posiblemente no estén dispuestos a pagar por beneficios extra que promueven las apps de pago. <p><u>Categoría 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Con distintos tipos de enseñanza que promueven las apps, los usuarios puedan tener cierta noción de la cultura del idioma que desean aprender.

Datos	Nivel 1	Nivel 2
<i>Pregunta 4</i>	<i>Términos relevantes para la investigación</i>	
<p>Grupo de investigación</p> <p>¿Considera que las aplicaciones móviles son una herramienta eficaz para el aprendizaje de una lengua extranjera? explique</p> <p>Respuesta Licenciado Bruno:</p> <p>“Pienso que no podría decir si una app es eficaz o no puesto que no he llevado a cabo investigaciones sobre el tema. Las aplicaciones por sí solas no pueden ser “eficaces” puesto que es una variable nada más. Todas las apps persiguen un fin común: hacer que el usuario aprenda comunicación para sobrevivir (no a que aprenda gramática, o escribir ensayos, o aprender su literatura, etc.), en otras palabras, que el usuario aprenda lo básico del idioma para comunicarse y sobrevivir en ese nuevo contexto</p>	<p>➤ Hacer que el usuario aprenda comunicación para sobrevivir (no a que aprenda gramática, o escribir ensayos, o aprender su literatura, etc.)</p> <p>Un análisis sobre la psicología cognitiva del aprendizaje definiendo los aportes del CBL (confidence-based learning o aprendizaje basado en la confianza) el SRS (spaced repetition system o sistema de repaso espaciado) y la teoría de aprendizaje de lenguas extranjeras por Krashen.</p> <p>Para esta investigación se analizaron 50 aplicaciones que promovían al aprendizaje de lenguas extranjeras. En efecto, se logró observar que estas aplicaciones han sido construidas en función de diversos métodos de aprendizaje. Con el fin de sintetizar la observación, se creó una grilla de análisis que comprende los siguientes criterios: los métodos de aprendizaje utilizados y las competencias buscadas.</p> <p>En suma, se pudo constatar que existe un gran número de aplicaciones para el auto-aprendizaje de lenguas extranjeras. Estas aplicaciones están principalmente centradas en las competencias de comprensión oral y escrita. Adicional a ello, las aplicaciones parecen ser muy eficaces porque promueven la memorización de contenidos.</p> <p>Fuente: http://repository.lasalle.edu.co</p>	<p><u>Categoría 1</u></p> <p>Términos que tienen impacto para nuestra investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer que hay estudios sobre aplicaciones en los que se aprende lo básico de un idioma y son muy pocas las que enseñan a través de las competencias básicas de aprendizaje de otro idioma. <p><u>Categoría 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Si es posible aprender y tener una noción de otra lengua y su cultura a través de una aplicación móvil. <p><u>Categoría 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos que quieran aprender aún más de otro idioma tendrán que tener más herramientas que solo una aplicación móvil.

ANEXO 3: Análisis de respuestas estudiantes del Curso de Inglés para adultos.

Datos	Nivel 1	Nivel 2
<i>Pregunta 6</i>	<i>Términos relevantes para la investigación</i>	
<p>Grupo de investigación</p> <p>¿Cuál es su opinión acerca de la aplicación Duolingo?</p> <p>Respuesta Estudiante 1:</p> <p>Me parece bien porque es gratuita y es una buena opción para personas que no tienen los recursos para pagar clases ya que estas son costosas económicamente hablando y eso es una barrera para acceder a la educación.</p>	<p>➤ - Es gratuita y es una buena opción para personas que no tienen los recursos para pagar clases.</p> <p>En nuestra herramienta Google Play podemos encontrar varias aplicaciones móviles que son gratuitas no siendo la excepción la App para aprender idiomas Duolingo. Esto facilita por completo el uso de éstas aplicaciones, es una ventaja para los usuarios.</p> <p>Esta aplicación es completamente gratis pero tiene publicidad. Si quieres tener esta App libre de publicidad y con otras opciones, puedes ver aquí cuánto cuesta Duolingo Plus y que es lo que ofrece.</p>	<p><u>Categoría 1</u></p> <p>Términos que tienen impacto para nuestra investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la aplicación no es gratuita puede convertirse en una barrera para acceder a la educación. <p><u>Categoría 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - El alumno no posea acceso a internet para poder usar la App, se convierte en una barrera. <p><u>Categoría 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fuente de información: https://aplicacionesparaaprenderingles.com/duolingo/

Datos	Nivel 1	Nivel 2
<i>Pregunta 6</i>	<i>Términos relevantes para la investigación</i>	
<p>Grupo de investigación</p> <p>¿Cuál es su opinión acerca de la aplicación Duolingo?</p> <p>Respuesta Estudiante 2:</p> <p>La verdad la considero muy útil, práctica e interesante...ya que, aunque no sepas nada de algún idioma en específico hace que muestres interés por aprender y saber más del idioma seleccionado; por ser una aplicación muy interesante y hasta cierto punto divertida, y te ayuda a practicar el idioma; en este caso el idioma francés.</p>	<p>➤ - La considero muy útil, práctica e interesante.</p> <p>DuoLingo es un ejemplo excelente de una aplicación directa y al grano para aprender idiomas. Es muy simple de usar. Tu configuras tu perfil, eliges tu idioma objetivo, ¡asignas tus metas semanales y empiezas!</p> <p>Cada curso en DuoLingo está conformado por módulos, los cuales están agrupados para formar habilidades. Usualmente el vocabulario nuevo se enseña en imágenes, y los puntos gramaticales son explicados en pequeños globitos de diálogo. También hay ejercicios de escucha donde tienes que teclear lo que escuches, y ejercicios de habla donde tienes que decir lo que oyes.</p>	<p><u>Categoría 1</u></p> <p>Términos que tienen impacto para nuestra investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hace que muestres interés por aprender un idioma ya que contiene diferentes ejercicios y actividades, así como puntos que ganas por cada lección completada. <p><u>Categoría 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ DuoLingo reconoce que los aprendices de idiomas necesitan sentirse motivados para asegurarse de que regresen a la aplicación, y que tengan un poco más de diversión en el idioma. Si no hay motivación para aprender, no la usarán. ➤ https://www.fluentin3months.com/duolingo-gratis-resena/

- - **Por ser una aplicación muy interesante y hasta cierto punto divertida, y te ayuda a practicar el idioma**

Su creador, el emprendedor guatemalteco Luis von Ahn, destaca que Duolingo tiene la ventaja de ser un juego en el que se incorpora las típicas mecánicas de juego para mejorar y facilitar el aprendizaje de cualquier idioma mediante un sistema de puntuaciones, rankings y barras de progreso que consiguen que el estudio de un idioma sea más ameno, divertido y entretenido.

Concretamente, el jugador gana vidas según avanza en su aprendizaje, perdiéndolas cuando se equivoca. Ellos mismos, en su página web, lo definen así: "Pierde corazones por tus respuestas incorrectas, practica contra el reloj y aumenta tu nivel. Duolingo es adictivo".

Categoría 3

- Fuentes de información:

<https://aplicacionesparaaprenderingles.com/duolingo/>

<https://www.fluentin3months.com/duolingo-gratis-resena/>

Datos	Nivel 1	Nivel 2
<i>Pregunta 6</i>	<i>Términos relevantes para la investigación</i>	
<p>Grupo de investigación</p> <p>¿Cuál es su opinión acerca de la aplicación Duolingo?</p> <p>Respuesta Estudiante 3:</p> <p>Se aprende como si fuera un niño con varios niveles, pero es para todas las edades, es muy sencilla de utilizar. Es una herramienta muy interactiva dónde puedes aprender la pronunciación de cada palabra y las frases más usadas de la lengua.</p>	<p>➤ - Se aprende como si fuera un niño con varios niveles de acuerdo a las edades</p> <p>En realidad esta aplicación no es exclusivamente para el uso de niños, ya que según los propios desarrolladores Duolingo es una aplicación apta para todas las edades (tres años en adelante), pero como ya mencioné en la reseña que le hice a la app, personalmente creo que Duolingo es una herramienta perfecta para estudiantes de nivel básico y de por lo menos nueve años de edad.</p> <p>➤ - Una herramienta muy interactiva.</p> <p>Durante el desarrollo de cada nivel de aprendizaje vas a ser evaluado en lectura, pronunciación y redacción de cualquier idioma que hayas seleccionado. Y en la medida que aciertes las respuestas podrás continuar avanzando. Pero si respondes incorrectamente, podrás perder vidas. Duolingo es como un juego, en lugar de un simple curso de idiomas online.</p> <p>Incluso, puedes recibir puntos que luego podrás canjear por bonos dentro de la plataforma, si eres un alumno destacado.</p>	<p><u>Categoría 1</u></p> <p>Términos que tienen impacto para nuestra investigación:</p> <p>➤ Es muy fácil de usar que hasta puede ser utilizada por un niño</p> <p><u>Categoría 2</u></p> <p>➤ Pero no todo es diversión, también tendrás los indicadores adecuados para que evalúes tu progreso en el aprendizaje.</p> <p><u>Categoría 3</u></p> <p>Fuentes de información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://aplicacionesparaaprenderingles.com/ninos/ - https://www.estudiaringles.online/duolingo/

ANEXO 4: Entrevista a experto en aplicaciones móviles.



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LENGUAS EXTRAJERAS



Tema de investigación: La importancia que tienen las aplicaciones en los dispositivos móviles para el aprendizaje del idioma francés en estudiantes que desean tener una noción del idioma para conocer sobre la cultura francesa.

Objetivo: Ampliar el conocimiento de la importancia que tienen las aplicaciones en los dispositivos móviles para el aprendizaje del idioma francés en estudiantes que desean tener una noción del idioma para conocer sobre la cultura francesa.

Indicaciones: La siguiente entrevista consta de cinco preguntas, cuyas respuestas nos ayudarán a conocer su apreciación y opinión acorde a su criterio y conocimiento en el tema de aplicaciones móviles y el uso adecuado que estas tienen al momento de enseñar una lengua extranjera.

Pregunta general:

¿Cuál es La importancia que tienen las aplicaciones en los dispositivos móviles para el aprendizaje del idioma francés en estudiantes que desean tener una noción del idioma para conocer sobre la cultura francesa?

- Yo diría que tienen mucha importancia, sin embargo, no hay ninguna investigación en el Departamento de Idiomas que indique efectos positivos o negativos sobre el uso de apps para aprender el idioma francés. En general, las aplicaciones diseñadas para aprender un segundo idioma están tomando un rol indiscutible en estos tiempos y me atrevería a decir que muy pronto reemplazarán los materiales didácticos tradicionales a medida también que vayan evolucionando en complejidad de contenidos.

Preguntas específicas:

1. ¿Qué aplicaciones móviles ayudan al aprendizaje de un idioma extranjero?

-Pueden visitar la Apple Store (si usan Iphone iOS) o pueden visitar la Play Store (si usan Android). Ahí encontrarán un buen número de apps con ratings y comments sobre lo que los usuarios piensan sobre ellas y de esa forma determinar cuáles ayudan o no a aprender según los usuarios. La más conocida es la aplicación de Duolingo la cual tiene no solo del idioma francés sino de muchos otros.

2. ¿Cuáles son las funciones principales que poseen las aplicaciones móviles enfocadas en el aprendizaje de una lengua extranjera?

-Todas ellas se enfocan en que el usuario aprenda a comunicarse, por lo tanto, no profundizan en “gramática” como la mayoría de las academias de El Salvador. Lo mejor sería que instalaran algunas en sus teléfonos y documentaran sus funciones (repetición, planting memories, comparación del idioma nativo con el segundo idioma, etc.)

3. ¿Qué elementos culturales se pueden conocer a través de estas aplicaciones para el aprendizaje de un idioma extranjero?

- Pues dependerá del tipo de cuenta que el usuario adquiera con la app. Si es una versión gratuita, no hay mucho acceso a recursos, mientras que, si el usuario adquiere una cuenta Premium, podrá activar todas las funciones que la app ofrece. Pueden evaluar la app “Memrise” para que tengan una idea de lo mencionado anteriormente.

4. *¿Considera que las aplicaciones móviles son una herramienta eficaz para el aprendizaje de una lengua extranjera? explique*

- Pienso que no podría decir si una app es eficaz o no puesto que no he llevado a cabo investigaciones sobre el tema. Las aplicaciones por sí solas no pueden ser “eficaces” puesto que es una variable nada más. Todas las apps persiguen un fin común: hacer que el usuario aprenda comunicación para sobrevivir (no a que aprenda gramática, o escribir ensayos, o aprender su literatura, etc.), en otras palabras, que el usuario aprenda lo básico del idioma para comunicarse y sobrevivir en ese nuevo contexto.

ANEXO 5: Cuestionario de Encuesta realizado a los estudiantes del curso clases inglés para adultos.



**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LENGUAS EXTRAJERAS**



Tema de investigación: La importancia que tienen las aplicaciones en los dispositivos móviles para el aprendizaje del idioma francés en estudiantes que desean tener una noción del idioma para conocer sobre la cultura francesa.

Objetivo: Conocer la opinión y manejo de los alumnos interesados en aprender y tener una noción de la cultura francesa mediante el uso de la aplicación “Duolingo”.

Indicaciones: La siguiente encuesta, consta de cinco preguntas con opción múltiple las cuales nos ayudarán a conocer su conocimiento en aplicaciones móviles para aprender una lengua extranjera, y una pregunta en la cual conoceremos su opinión acerca de la aplicación móvil “Duolingo”. Elija una de las alternativas de cada ítem presentado a continuación.

Pregunta 1:

¿Ha utilizado alguna vez alguna aplicación móvil para aprender alguna lengua extranjera?

Si

No

Pregunta 2:

¿Cómo califica la aplicación móvil “Duolingo” en cuanto a aprendizaje?

Excelente

Muy Buena

No tan útil

Para nada útil

Pregunta 3:

¿Considera usted que, a través de las herramientas que ofrece la aplicación móvil “Duolingo”, se puede tener una noción de la cultura francesa?

Totalmente de acuerdo

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

Pregunta 4:

Seleccione la cantidad de aplicaciones actuales en su móvil y que han sido descargadas para mejorar su nivel de aprendizaje de una lengua extranjera.

No descargo aplicaciones de ese tipo

Menos de 3

3 – 5

Pregunta 5:

¿Considera una buena opción descargar aplicaciones nuevas o desconocidas para revisar su desempeño y utilidad?

Si

No

Pregunta 6:

¿Cuál es su opinión acerca de la aplicación Duolingo?