



RECIBIDO EL 8 DE OCTUBRE DE 2019 - ACEPTADO EL 10 DE ENERO DE 2020

OPTIMIZACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN NIÑOS DE PRIMARIA CON EL USO DE DUOLINGO

OPTIMIZATION OF THE ENGLISH LEARNING WITH PRIMARY SCHOOL CHILDREN USING DUOLINGO

Sebastián Bernal Rodríguez¹

Astrid Ramírez Valencia²

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Bogotá Colombia

RESUMEN

En el aprendizaje de la lengua inglesa la tecnología es considerada un factor importante; sin embargo, en el contexto de la escuela

pública es de vital importancia la integración de la experticia y el conocimiento en la clase. El objetivo de este estudio fue demostrar la incidencia de la inclusión de la plataforma Duolingo en una clase de inglés con niños de primaria dirigida por un docente en formación (practicante), quien se inquietó por saber por qué los niños presentaban muchas dificultades para asimilar una lengua extranjera, esto lo motivó a proponer dentro de su planeación de clase, concertado con el docente titular, la inclusión permanente de esta plataforma durante el desarrollo de su práctica docente, entonces con su ojo de investigador decidió

¹ Estudiante de pregrado de la licenciatura en educación básica con énfasis en inglés, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Docente de inglés en diferentes centros de idiomas. sebernalr@correo.udistrital.edu.co <https://orcid.org/0000-0003-1923-0933>

² Docente Universidad Distrital Francisco José de Caldas Bogotá Colombia, Ph.D. en Lenguaje y cultura, formadora de profesores de inglés durante más de 25 años. Investigadora y maestra en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. correo aramirezv@udistrital.edu.co ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3025-5982>

indagar acerca del efecto del uso de Duolingo, durante las sesiones.

Para el análisis de este estudio, se consideraron las teorías de Čok (2016) Loeb, (2018), Ahmed (2016), Vesselinov y Grego (2012), entre otros, donde se percibió el apoyo digital de Duolingo como un elemento facilitador de la enseñanza de la lengua inglesa, también fue vital la óptica y la experticia del profesor, cuando se incluye la tecnología dentro del espacio de clase.

Para esta investigación se aplicaron tres instrumentos: diario de campo del docente practicante, encuesta y cuestionario, para medir el conocimiento de la lengua en este grupo de niños y conocer diferentes aristas de esta experiencia así, tener argumentos para invitar a los docentes, a asumir estos retos.

Finalmente, los resultados dejaron ver el incremento en el conocimiento de la gramática inglesa y el vocabulario, luego de la implementación de Duolingo en el aula de clase, demostrando una significativa mejoría académica, también se notó cambios de actitud y con ello de valores tendientes a la formación de un ser integral, en los educandos.

Palabras claves: Tecnología, Duolingo, practicante de inglés, práctica docente, consideración

ABSTRACT

In the English language learning, the technology is considered as a very important factor, even so, in the public-school context, teacher's expertise, and knowledge to integrate are vitally important in the classroom. The aim of this study was to demonstrate the inclusion's incidence of Duolingo platform in a third-grader's class led by a trainee teacher, who was concerned about why children presented several difficulties to assimilate a foreign language, this event motivated him to propose on his lesson plans permanently the inclusion of this platform during

the development of his teaching practicum, which was convened with the home teacher, so he decided to investigate the effect of Duolingo's use with his researcher sight, during its sessions.

For the analysis of this study was considered theories from Čok (2016), Loeb, (2018), Ahmed(2016), Vesselinov & Grego (2012), among others, which were perceived Duolingo's digital support as a facilitator element for the English language learning, it was also vital the teacher's sight and expertise at the moment of including technology in the class space. For this research, three instruments were applied: Trainee teacher's field notes, a survey, and a questionnaire, to measure children's language knowledge knowing different perspectives of this experience, thus, to have arguments to invite the teachers to assume these challenges.

Finally, the results let us to know the increase of the English grammar knowledge and vocabulary, after Duolingo's implementation in the classroom, demonstrating a meaningful academic improvement also behavior changes were noticed and with that, value changes, tending to the education of an integral being, in the scholars.

KEYWORDS: Technology, Duolingo, preservice English teacher, teaching practice, consideration



INTRODUCCION

En momentos de la globalización, la tecnología ha impuesto nuevas dinámicas en todos los campos, las cuales queramos o no han permeado ampliamente el campo de la educación, brindando diversos soportes fortalecedores del quehacer pedagógico del docente, ofreciendo un ramillete de posibilidades educativas, con las cuales se puede contar en el ciberespacio.

Para el caso del aprendizaje de los idiomas, la tecnología ha influenciado positivamente la dinámica tanto del profesor como del aprendiz, por el fácil acceso al conocimiento, por la gratuidad, la variedad y por el irrestricto número de veces ofrecidas para practicar la lengua extranjera inglesa, en tiempo y espacios ilimitados.

En este panorama el ciberespacio ofrece un gran conjunto de instrumentos tecnológicos al docente ajustados a las necesidades y planes para enseñar una lengua, las cuales van desde un nivel básico hasta formas complejas de la lengua, en esta disertación se destaca la plataforma "Duolingo" por tener gran acogida y asentimiento entre los jóvenes, particularmente en el contexto Colombiano, llevando incluso a los docentes a incorporar esta plataforma dentro de los currículos de la escuela, donde los jóvenes exploradores van descubriendo, observando y evaluando su proceso de aprendizaje, mientras los docentes contemplan este uso, como una práctica fortalecedora del aprendizaje del idioma.

Con esto en mente, es innegable que aún en la actualidad se encuentran profesores de inglés que continúan impartiendo este conocimiento de forma tradicional, desconociendo la multiplicidad de oportunidades ofrecidas por los medios tecnológicos y los entornos digitales que, por el contrario, le son muy familiares y cotidianos a los estudiantes.

Ante este panorama, es de considerar el éxito que han tenido aquellos docentes de idiomas, que en sus prácticas cotidianas de aula han abierto la puerta a las nuevas dinámicas metodológicas apoyadas en la tecnología, las cuales han traído cambios marcados positivamente, tanto para el profesor como para el estudiante, demostrando así, que estos emprendedores modos de implementación del conocimiento permean distintas prácticas sociales, que permiten percibir tanto a los docentes, como a los padres el mejoramiento en el proceso y el interés por el aprendizaje del idioma, en los educandos o hijos.

Esta idea la aborda Gallardo (2003) quien explica que la tecnología ha influenciado notablemente en los procesos de enseñanza, por lo tanto, ha generado nuevas dinámicas, en nuestro contexto social educativo, lo cual se puede evidenciar en las aulas de algunas instituciones públicas.

De acuerdo con este autor, la tecnología aleja cada vez más al profesor de su rol de reproductor de conocimiento, pues si de eso se trata, la información está en la red, a la cual tiene fácil acceso el estudiante, entonces en su condición de ser un facilitador o guía del conocimiento, debe continuar descubriendo y utilizando diversos artilugios de la red, incorporándolas a su práctica educativa, tal como lo establece Cervera (2002) cuando manifiesta que la información se encuentra depositada en la red, por lo tanto, el profesor deja de ser un informador de datos, exigiéndolo convertirse en un excursionista o explorador del ciberespacio, para continuar siendo pionero de la educación, a través del uso de la tecnología acompañado de una sabiduría y experiencia metodológica que solamente la tiene el profesor especializado en su campo.

Sobre esta idea, Verdusco (2016) aclara en lo relacionado con el campo de la tecnología aplicada al ambiente educativo, que toda ayuda digital debe ser escogida considerando aspectos tales como: *la facilidad de acceso, el uso, el análisis y la reflexión del profesor*, quien con su experticia es la persona *responsable* de determinar esta selección, teniendo en cuenta múltiples criterios como son: la edad de los estudiantes, los intereses, las expectativas de aprendizaje, el saber del idioma y el conocimiento pedagógico, los tipos de inteligencia y muchos otros criterios, de los cuales es conocedor el profesor.

Esta brevísima exposición basta para saber que, esto le da al docente de inglés la posibilidad de descubrir la potencialidad de los instrumentos tecnológicos existentes a su alrededor, buscando satisfacer estos criterios, facilitadores de la planeación y organización de los ejes temáticos, exigencia que cumple Duolingo, al ser parte del desarrollo de las clases de inglés.

A propósito de lo anteriormente expuesto, y rescatando la voz de los estudiantes quienes son los directamente implicados en la ejecución de las actividades propuestas y escogidas por el profesor, estas deben satisfacer las demandas y necesidades de los aprendices.

Otro autor como King (2012) ratifica esta idea al considerar el impacto de las tecnologías en las diferentes situaciones de aprendizaje propuestas por el profesor, señalando que, en sus estudios, algunos docentes usaron más tiempo los recursos tecnológicos y reportaron mayores beneficios de aprendizaje, compromiso, y habilidad por parte de los estudiantes, en comparación con aquellos que dedicaron menos tiempo a la tecnología en sus clases.

Con este argumento, se puede entender que la tecnología viabiliza el desarrollo de las habilidades y conocimientos de la lengua, además de la facilidad para practicar la lengua

extranjera, a través de la plataforma “Duolingo”, razón por la cual, cada día las generaciones contemporáneas reclaman el uso de este tipo de recursos en las clases, siendo esta una oportunidad de incluirlos en ella.

Ahora si, es oportuno traer a Ibáñez (2015) por plantear que en algunas ocasiones los profesores toman demasiado tiempo usando la asistencia tecnológica, con lo que podrían descuidar la planeación temática desarrollada en un curso de inglés, corriendo incluso el riesgo de perder el horizonte central de la clase, por el distractor del uso de este artefacto.

Este argumento deja ver una debilidad respecto al uso y la aplicación de los recursos tecnológicos dentro de la clase de inglés, si el profesor no toma en cuenta que este es un **apoyo**, más no es la **esencia** del saber de un idioma, porque así, podría caer en ese riesgo.

Otro aspecto que debe ser considerado, es el tiempo que se pierde para poner las herramientas en uso, especialmente por la escasa logística existente en algunos colegios e instituciones educativas colombianas, donde a pesar de la existencia de este tipo de soporte, es casi imposible, ponerlas en funcionamiento, especialmente porque el profesor es quien debe manejarlas durante el desarrollo de la clase, y en algunas ocasiones desconoce cómo usarlas y en otras porque la organización de la institución no dinamiza el acceso a estos medios tecnológicos aunque dispongan de ellos, por temores infundados.

Al margen de esto, se han identificado algunas barreras que impiden la implementación de la tecnología, especialmente en el contexto de algunas instituciones escolares públicas, en Bogotá, ciudad capital cuando se presentan las siguientes situaciones: primero, debido a los prejuicios, es decir, aquellas ideas erróneas que se tienen sobre el uso de la tecnología por parte del docente y del directivo docente.

Ahora es oportuno traer a Laskin y Avena (2015) quienes establecieron unos estudios que demuestran cómo incluso en la actualidad existen algunos profesores que consideran que el uso de los teléfonos celulares en el salón de clase no es acertado, pensamiento en el cual coinciden también los padres y hasta algunas autoridades gubernamentales, que en nuestro contexto colombiano dictaminaron leyes que prohíben el uso de celulares dentro de las horas de clase con propósitos sociales, al respecto, se debe aclarar que lo más importante es que el profesor analice, reflexione y concrete con los estudiantes, en una atmósfera democrática y participativa sobre el uso adecuado de este respaldo tecnológico haciéndolo útil para impartir las clases.

Segundo, por las barreras institucionales, en esta consideración vale la pena acotar a Barrero y Cipagauta (2016) quienes dirigen su mirada a los problemas administrativos dados dentro del contexto escolar, que ocasionan que, en muchos casos, no se puede utilizar la tecnología, por múltiples situaciones especialmente de logística y por la nula o poca capacidad de acceso a la red, que impiden el uso efectivo de estos artefactos.

En este sentido, sería muy pertinente desarrollar currículos cuya implementación esté basada en el uso de los recursos tecnológicos, pues es muy común encontrar múltiples falencias las cuales, pueden ser detectadas, incluso desde los primeros indicios de una práctica docente, donde un estudiante practicante percibe que a pesar de la existencia de este tipo de recursos en el contexto escolar, por muchas razones logísticas (falta de conectores, cableado, escaso número de computadores, así como de tablets, desconfianza de parte de las directivas, por ser considerados foráneos en la institución,) los cuales impiden su uso, así como el exceso de responsabilidad que se le da al practicante frente al uso de dispositivos, quien debe responder por

el daño que se pudiera presentar, en el momento de ponerlas en manos de los jóvenes.

Para situar en contexto la situación aquí planteada, es pertinente decir que los jóvenes practicantes llegan a las escuelas con un gran bagaje sobre las ayudas tecnológicas y en muchos casos los docentes titulares de los cursos, deberían dejarlos validar estos conocimientos cuando desarrollan la práctica docente, permitiéndole usar plataformas, de tal manera que cuando el docente titular la conoce y sabe de su efectividad pedagógica en el aula, facilita su empleo, tal es el caso de la plataforma Duolingo, caracterizada por ser muy fácil de usar, y por las diferentes alternativas que ofrece al profesor en el momento de su implementación.

Dicho lo anterior, ahora se hará la presentación de esta plataforma en detalle, especialmente por haberse empleado con un grupo de estudiantes de tercero de primaria, en una institución pública, durante un año, como parte de la vivencia de un practicante, dando origen a los planteamientos del presente escrito.

Hay que advertir que este soporte tecnológico es pertinente en el contexto educativo ciudadano, porque permite al docente evaluar temáticas relacionadas con las lecciones incluidas en un curso de primaria enmarcadas en los estándares del Ministerio de educación, además porque incluye un listado de información, a ser tenida en cuenta en el proceso de evaluación.

Para desarrollar este trabajo por parte del practicante de inglés, se comienza por aclarar que en la universidad existen espacios académicos fortalecedores de la formación de este futuro docente, dentro de los cuales se dio a conocer esta plataforma Duolingo entre otras, situación que inquietó a este joven y lo llevó a experimentar estas nuevas formas de enseñanza dentro de sus prácticas.

DESARROLLO

Antes de entrar en este asunto, conviene dejar en claro que Duolingo ha tenido bastante acogida dentro de los usuarios que necesitan aprender inglés, por su fácil acceso y gratuidad, solo requiere de un dispositivo electrónico, ya sea celular o computador, esta característica facilita el aprendizaje de la lengua extranjera, en este caso el inglés, oportunidad que algunos docentes han sabido aprovechar.

A esto se agrega que existen muchas plataformas de este tipo, diseñadas en su mayoría para generar ambientes interactivos, que permitan y promuevan la enseñanza del idioma, incluyendo actividades y ejercicios bastante atractivos e interesantes para los aprendices, sin embargo, algunas de ellas tienen acceso libre, y otras por el contrario tienen propósitos comerciales, que exigen un pago para acceder a ellas, lo cual, en cierto modo, imposibilita que las personas las usen.

En este artículo, se hablará de la plataforma Duolingo por ser de acceso abierto, particularidad que posibilita que tanto profesores, estudiantes y padres de familia la usen, esta incluye pruebas de lengua y cubre otros idiomas, situación que motiva de manera particular a usarla en esta investigación, en la condición de profesor practicante de inglés.

Es importante empezar por mencionar que quien dio origen a esta plataforma, fue el profesor Von Ahn (2011) utilizándola con un proyecto llamado reCAPTCHA (el cual requiere digitar información contenida en una imagen corroborando que el usuario no es un robot), con el propósito de promover el aprendizaje bilingüe, aunque después ofrecía un ambiente de inmersión, donde los usuarios podían hacer unas traducciones colaborativas, por esto muchos de ellos se sintieron atraídos a participar, sin embargo, a pesar del número amplio de usuarios, este dispositivo de inmersión, fue eliminado posteriormente.

Abordando una mirada histórica, es en noviembre de 2011 que se lanza como espacio privado obteniendo en un primer momento alrededor de 300.000 personas registradas, posteriormente, en junio de 2012 la plataforma fue ofrecida de acceso público, en diferentes lenguas tales como: español, inglés, francés y alemán.

Posteriormente, en diciembre de 2013 la plataforma fue premiada como la App del año por Apple, por tener diez millones de usuarios, estrenando la posibilidad de tener un incubador donde los usuarios podían agregar más lenguas y lecciones, dando apertura a la inclusión del idioma portugués.

Por esta misma circunstancia, Loeb, (2018) explica que un mes después, el curso de inglés estaba disponible para hablantes de polaco, holandés, húngaro, ruso y turco, cabe agregar que hoy en día Duolingo cuenta con sesenta y ocho (68) cursos con soporte para al menos veinte y ocho lenguas (28), incluyendo aquellas creadas por los usuarios de la plataforma, situación que también posibilita el registro de lenguas aborígenes, que estén en riesgo de extinción y a través de esta plataforma podría dar apertura a su reedición y permanencia, en la memoria de los hablantes.

ALTERNATIVAS DE LA PLATAFORMA

Ahora se expondrán las posibilidades ofrecidas por esta plataforma, que mide los conocimientos de lengua de los estudiantes, en resultados estandarizados, establecidos según la frecuencia de acceso, y el número de respuestas correctas, información muy útil y pertinente para el proceso de evaluación que llevan a cabo los docentes.

La organización de los contenidos incluidos en la plataforma se hace en unidades distribuidas a manera de árbol, tal como se muestra en la figura 1, organizando los contenidos desde lo más sencillo o elemental, hasta lo más complejo

o difícil, teniendo en cuenta la gramática del idioma, además incluye una sección de pronunciación de palabras que da la posibilidad de repetir y ser grabada, indicando el grado de aproximación en la pronunciación de la lengua, dando la opción de ser entrenado en la parte fonética de un idioma.



Figura 1. Árbol de unidades visto desde la App. Fuente: plataforma Duolingo.

Evidentemente, resulta bastante ventajoso para los profesores y los aprendices la organización secuencial de los elementos gramaticales y del vocabulario, por permitirle tener una estructura organizativa en los aspectos de la lengua que está aprendiendo, dándoles una continuidad en el proceso de aprendizaje individual de un idioma.

Esta organización de la plataforma le admite al estudiante, situarse y recordarle al mismo tiempo la unidad y la temática trabajada la última vez de su acceso, además de darles a conocer vía electrónica a los usuarios que tiene lecciones pendientes, mostrándole los temas que ha repasado, tal como lo muestra la figura 2, donde se señalan las temáticas trabajadas, indicando el número de lecciones contenidas en la unidad, avisándole las que han desarrollado y las que falta por hacer, en este caso se muestra 1/3, indicando que ha hecho una y le faltan dos.

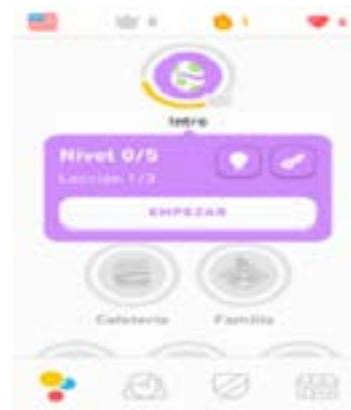


Figura 2: imagen que señala las temáticas trabajadas. Fuente: Duolingo

La plataforma ofrece una breve explicación de la gramática trabajada en la unidad, el estudiante no está obligado a ver esta información para seguir avanzando en el curso, por lo cual esta explicación se presenta como un contenido adicional, como se observa en la figura 3, relacionando la lengua materna del estudiante con la lengua de destino a aprender, en el ejemplo se traducen los pronombres personales y el verbo ser o estar en sus diferentes conjugaciones, presentando de manera corta y sencilla, el tema gramatical.



Figura 3: Explicación gramatical del tema estudiado con una traducción en la lengua nativa. Fuente: plataforma Duolingo.

Adviértase que en las lecciones se encuentran diferentes tipos de actividades, las cuales pueden ser escogidas por los estudiantes, una vez hecha esta selección, el usuario debe seguir el orden secuencial en el cual están programadas, las que incluyen actividades tales como: selección de una imagen correcta, identificación de pares, organización de elementos para formar una oración, escucha de un audio y transcripción de lo escuchado o relacionarlo con una imagen dada o simplemente traducir palabras u oraciones, todas estas actividades se apoyan en la lengua materna como lo plantea Ahmed (2016), cuando explica que la plataforma, se basa en el método de traducción.

Reiterando lo dicho, se observa en la figura 4 que, de izquierda a derecha, esta actividad corresponde a la identificación de vocabulario según se aprecia en la imagen, en la figura del centro se incluye una actividad que consisten en la organización de los elementos de una oración, en la tercera y última parte de esta figura, se incluye un ejercicio de audio, donde el usuario debe seleccionar la palabra que escucha.

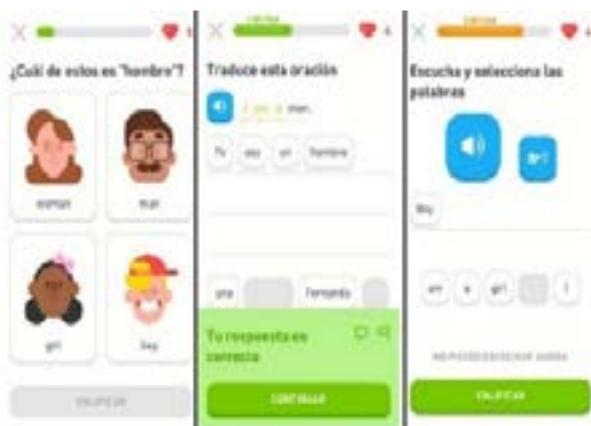


Figura 4. tipos de actividades en la App. Fuente plataforma Duolingo.

Al llegar aquí, el usuario puede continuar desarrollando las actividades hasta completar la lección, cuando lo alcanza le aparece una imagen, que puede verse en la figura 5, indicándo que ha completado la lección, y

automáticamente activa la siguiente lección, pero queda en libertad de continuarla o, por el contrario, tomarla en otro momento.

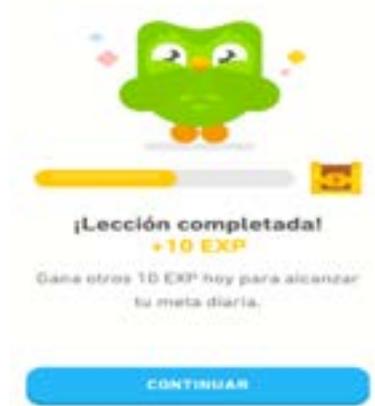


Figura 5, indicador de que ha completado la lección. Fuente plataforma Duolingo.

Es de anotar que, al mismo tiempo se muestra el número de puntos obtenidos después de haber desarrollado la unidad. Por otra parte, ellos pueden ganar lingotes como premio, los cuales son la moneda virtual de la plataforma, esta les permite adquirir ítems o mejoras visuales, además de darle lecciones adicionales con las cuales puede perfeccionar su desempeño de lengua, como se evidencia en la figura 6.



Figura 6. Indicador de los puntos obtenidos cuando ha terminado la lección, y su recompensa en lingotes. Fuente plataforma Duolingo.

OPORTUNIDADES DE LA PLATAFORMA DUOLINGO

Probablemente una de las contribuciones más significativas la señala Vesselinov y Grego (2012) quienes definen tres factores determinantes del éxito de la plataforma, la motivación, la atención y el nivel inicial de la lengua, en el caso expuesto en esta experiencia de aula por parte del practicante de inglés, se evidenció que la motivación y la atención de los estudiantes aumentaban, a medida que se involucraron en el uso de Duolingo.

En esta investigación también se pudo detectar que para el estudiante de nivel básico es motivante aprender en la plataforma, mientras para un estudiante avanzado, Duolingo podría servir más de práctica o reto, mediante el sistema de niveles, puntos y recompensas, más no de aprendizaje.

Uno de los mayores impactos de esta plataforma se relaciona con la posibilidad de utilizar el juego para aprender un idioma, al respecto Hitosugi, Schmidt, y Hayashi (2014) señalan que el juego digital tiene bastante acogida entre los jóvenes, por el dinamismo y el interés despertado en esta población, oportunidad brindada por la plataforma. Esta situación ha generado nuevas dinámicas y alternativas para el profesor, quien cuenta con otras estrategias, cuando se trate de enseñar una lengua.

Aquí resulta oportuno mencionar a Hoffman y Louis (2009) quienes investigando sobre el área motivacional del aprendizaje con videojuegos descubrieron que cuando el estudiante asume su proceso de aprendizaje como un reto y se compromete con esta tarea, comúnmente dicho aprendizaje le ofrece un sentimiento de gratificación (pág. 266).

A la luz de estos resultados se podría inferir que cuando el estudiante obtiene una recompensa luego de superar un desafío, a pesar de

que se use un videojuego, todavía existe un condicionamiento operante ya que se presenta un estímulo, luego de ocurrir el proceso de aprendizaje, siguiendo así, el modelo conductista.

El anterior punto de vista es discutido por Jensen (2017) afirmando que un estudiante participa de una actividad, si se siente lingüísticamente competente para hacerlo, por el contrario el usuario de un juego naturalmente tiene la motivación de participar (pág. 14). Esto se puede observar cuando el juego digital transforma la interacción de los estudiantes, no solo logrando una mejora en el aprendizaje, la atención y la motivación, sino también estableciendo recompensas atractivas para ellos, las cuales van más allá de una calificación.

CONSIDERACIONES PARA LOS ESTUDIANTES QUE USAN DUOLINGO

Aquí he de referirme al propósito de este artículo que busca plantear algunas consideraciones acerca de la plataforma Duolingo cuando hace parte de un programa de inglés en una institución educativa de primaria, analizando su apoyo en el aprendizaje de la lengua, fijándose en la motivación generada en los estudiantes.

De acuerdo con Ma y Ma (2012) los estudiantes se sienten motivados cuando se les permite tomar decisiones, Duolingo ofrece esta posibilidad porque da la opción de seleccionar las actividades, interactuar, jugar y aprender (pág. 841). Esta situación les hace sentir libertad y autonomía, condición importante para promover la motivación en los niños.

De esta circunstancia se genera también que les permite competir con sus compañeros para conseguir puntos, progresos y logros ganando Lingotes, incrementando su interés para practicar la lengua.



Se puede afirmar aquí que cuando los educandos usan Duolingo se involucran en un modelo cíclico llamado aprendizaje autorregulado, el cual consta de tres pasos de acuerdo con Zimmerman (1998), el primero, es el pronóstico o pre-aprendizaje, donde se evalúa su capacidad para identificar y cumplir metas y logros; el segundo, consiste en el control de ejecución o aprendizaje, registrando el progreso a través de la autoobservación y monitoreo del desempeño, en comparación con la meta a seguir; finalmente, el tercero y último corresponde a la auto reflexión o post-aprendizaje, donde se califica el dominio del aprendizaje y se da razón sobre los resultados obtenidos, como lo afirma Yot-Domínguez y Marcelo (2017).

En conclusión, usando Duolingo los aprendices van estableciendo una meta, la cual será recordada por la plataforma para controlar la ejecución de las actividades, monitoreándolas y almacenando los resultados, si se abandona manda un recordatorio y una invitación para retomar la plataforma; finalmente, brinda una auto reflexión, donde el estudiante puede comparar y analizar su progreso, observando los avances y allí es donde el profesor toma importancia y validez, por la retroalimentación o aclaraciones brindadas sobre el tema desarrollado, por el estudiante o sobre su desempeño.

Con base en estas deliberaciones, se puede afirmar que Duolingo permite la apropiación de un proceso de aprendizaje basado en un modelo autorregulado, que define los alcances de sus metas y lo lleva a reflexionar sobre su progreso.

Se precisa advertir que la plataforma digital no solo enseña lenguas, además permite desarrollar otro tipo de habilidades y estrategias en los alumnos de edad escolar primaria, motivándolos a ser más conscientes de su proceso y mejorando el aspecto de la atención, que, por estos días, es una limitante en los jóvenes.

CONSIDERACIONES PARA LOS PROFESORES QUE USAN DUOLINGO

Como se pudo determinar, así como Duolingo permite a los estudiantes desarrollar procesos y habilidades complementarias al aprendizaje tradicional, se debe analizar qué enfoques y metodologías están incluidos en ella para optimizar el desarrollo de las clases de inglés.

Es pertinente aclarar que esta plataforma basa su diseño en el constructivismo, al respecto, Liaw (2001) dice: - "las tecnologías computacionales y los programas surgieron de modelos constructivistas, los cuales evolucionaron basados en los hallazgos de Vygotsky (1934), Bruner (1966) y Piaget (1969)." (pág. 44), esto indica que aún en los tiempos actuales de la era ciberespacial, el constructivismo sigue estando vigente, garantizando una efectividad en el aprendizaje y dominio de una lengua extranjera.

En la perspectiva de Liaw (2001) este enfoque constructivista crea un ambiente de aprendizaje caracterizado, primero, porque los estudiantes son atraídos para involucrarse en la plataforma, segundo, pueden controlar sus decisiones de aprendizaje en tiempo y espacio, tercero, tienen la oportunidad de regular su interacción con el computador, cuarto y último, promueve la concentración que lo lleva a desarrollar habilidades de aprendizaje, de una manera creativa.

De ello resulta que, los profesores que involucren esta plataforma en sus clases atraerán a los estudiantes por permitirles tomar decisiones dentro de su formación integral, estableciendo metas diarias de estudio, para obtener logros y Lingotes, abonándole que muchos de estos niños regularmente se distraen con facilidad, pero el implemento de este soporte deja notar un progreso en su grado de atención, reflejado en el rendimiento dentro de la clase, pues se notó que estaban más dispuestos, a seguir las instrucciones del profesor.

Por otra parte, abordando el tema de la ludificación en el aula de clase Sánchez, Martí, y Aldás (2016) analizaron la importancia de la atención en el contexto de la ludificación, concluyendo que la atención de los estudiantes afecta la intención de la ludificación, pero, la ludificación no afecta la actitud del profesor (pág. 619).

Por este motivo, es importante observar con detenimiento no solo si un dispositivo motiva a los estudiantes, sino también evaluar la relevancia del contenido ofrecido y los efectos del impacto de la plataforma en los usuarios, cuando la usan con frecuencia, porque aparentemente mejoran los hábitos, la atención, la responsabilidad y la disciplina, encaminándolos a un aprendizaje autónomo e integral.

CONSIDERACIONES PARA LA INSTITUCIÓN QUE USA DUOLINGO

La institución que use esta plataforma debe ser consciente que está implementando un dispositivo que emplea un método de aprendizaje de lenguas asistido por computador llamado [CALL] definido por Yang (2010) citado en Čok (2016) como: - “un método integrante, el cual incorpora habilidades y tecnología en aprendizaje de lenguas”. (pág. 106); lo cual indica que a la par que aprende la lengua, adquiere la destreza del manejo digital del instrumento (llámese programa, plataforma, artefacto, u otra), con los cuales también es posible el dominio de nuevos hábitos de estudio, relacionados con el campo de la virtualidad.

Antes de seguir adelante se mira a Čok (2016) quien reafirma que Duolingo permite mejorar el conocimiento de la lengua que se esté afianzando y desarrollar la habilidad en el manejo de esta herramienta al mismo tiempo, ofreciendo una alternativa de educación tecnológica, dinámica, atractiva y alterna para los usuarios (estudiantes) que son la razón de

ser, de toda institución educativa ajustada a la necesidad del momento.

METODOLOGÍA

Para desarrollar esta investigación se optó por el paradigma cualitativo, y descriptivo que permitió analizar los alcances de la plataforma Duolingo, cuando un docente practicante de inglés la integra en sus clases de inglés con un grupo de niños de primaria, Cazau (2006) señala que la investigación cualitativa posibilita la identificación de un problema, para describir y analizar el fenómeno a profundidad (pág. 27); particularmente en este artículo, se estudia los efectos de la plataforma Duolingo en un grupo de estudiantes de primaria, analizando su incidencia en el aprendizaje, la motivación y la atención encaminada en el dominio de la lengua, extranjera.

Esta perspectiva se evidencia en los instrumentos de recolección de datos aplicados en esta investigación como fueron: el diario de campo, sustentado en lo postulados de Hubbs y Brand (2010) que indica que allí se plasman escritos narrativos y descriptivos acerca de los pensamientos y emociones del escritor (pág. 59), en este caso el investigador quien es actor directo de esta investigación, pero que no pierde su agudez crítica, para describir y comprender lo observado.

Aquí he de referir otro instrumento fundamental aplicado como fue el cuestionario, justificado con los argumentos de Mills (2006) quien manifiesta que este permite recolectar una gran cantidad de datos en poco tiempo, (pág. 67), finalmente, se recurrió a la aplicación de una encuesta digital en forma aleatoria, Cohen, Lawrence, y Morrison (2000) postulan que puede ser usada con la intención de identificar condiciones o estándares que pudieran ser comparados, para relacionar eventos específicos (pág. 169), para lo cual se utilizó la escala Likert, con (5) cinco preguntas cerradas.

La población estudiada estuvo compuesta por los estudiantes de tercer grado del colegio I. E. D. Antonio Nariño de Bogotá, de la jornada mañana, cuyo rango de edad oscilaba entre los 7 y 9 años, el grupo estudiado fue de 28 estudiantes, de los cuales 13 eran mujeres y 15 hombres, de estratos 1 y 2.

RESULTADOS

Para evaluar el impacto de Duolingo se tuvo

en cuenta el nivel de lengua de los estudiantes antes de la intervención del docente practicante, así como después de terminada, para contrastar esta medición se consideraron los estándares básicos de competencia del Ministerio de Educación Nacional (2006) (pág. 18), examinando si identificaban la estructura verbal, en la construcción oracional, correspondiente al inglés.



Gráfica 1. Dominio de Vocabulario antes de usar Duolingo. Fuente: elaboración propia

La Gráfica 1 muestra los resultados obtenidos en un análisis preliminar sobre el vocabulario en inglés en los estudiantes, demostrando que este conocimiento estaba por debajo de los estándares mínimos antes de iniciar la intervención, donde el 65 % reconoció el vocabulario con un puntaje bajo, mientras el

20 % obtuvo un nivel medio, indicando que tampoco lo conocen o que por la inseguridad de su conocimiento, tienen dudas al respecto y tan solo un 15 % lo respondió acertadamente, siendo este margen muy pequeño, para el nivel que corresponde al grado cursado por estos jóvenes.



Gráfica 2. Conocimiento Gramatical antes de usar Duolingo. Fuente propia.

En la Gráfica 2 se ilustra el conocimiento gramatical de los estudiantes antes de la iniciar la intervención, solo el 20% lo reconocieron, sin equivocarse, el 10% identificaron medianamente algunas estructuras, mientras el 70% escasamente lo reconocieron, de lo anterior se puede afirmar que el mayor porcentaje de los participantes desconocen las estructuras básicas en esta lengua.

De acuerdo a la información inicial presentada el docente practicante optó por utilizar la plataforma Duolingo dentro de la clase de inglés, durante un año, con un total de 80 sesiones aproximadamente, para determinar su efecto en

el aprendizaje de la lengua extranjera por parte de los estudiantes, revelando un mejoramiento en el reconocimiento, uso y manejo estructural de la lengua, enfatizando el vocabulario y el reconocimiento de su estructura gramatical.

En la parte final de la intervención, después de haber consolidado los resultados de la aplicación de los instrumentos de recolección de información, y para comprobar dicho proceso, se aplicó una prueba correspondiente a la estructura gramatical y del vocabulario en la lengua inglesa. Estos resultados se contrastan en la gráfica 3.



Gráfica 3: Contraste de dominio de Vocabulario antes y después de Duolingo Fuente: Propia

Los resultados de este estudio indican que luego de llevar Duolingo al aula de clase, se reportó un marcado aumento en el dominio del vocabulario, que es el primer factor trascendental por admitir la apropiación de la lengua, incluyendo unidades léxicas en contextos de momentos de la vida cotidiana y costumbres culturales por permitir entender y expresar ideas en esa lengua extranjera, tal como se notó en la gráfica 9.

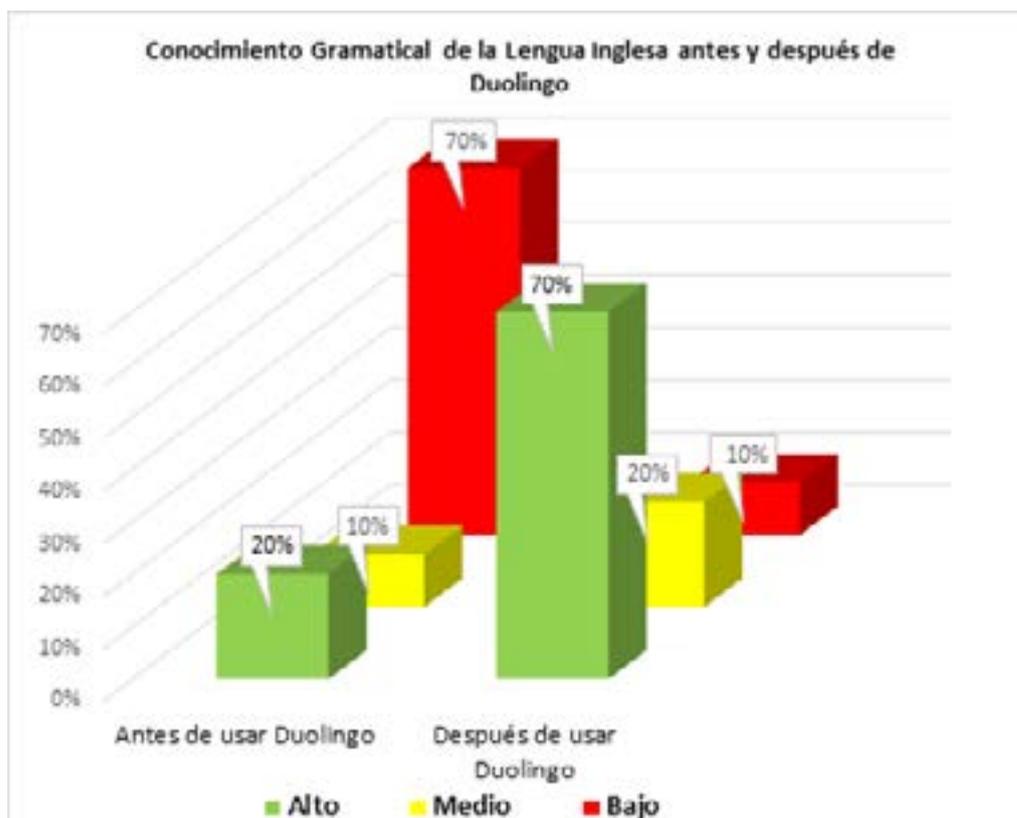
Un factor para resaltar dentro de esta investigación fue la acogida de los estudiantes hacia la plataforma, reflejada en su participación

activa durante las clases de inglés, porque este espacio en su mente infantil fue asumido como un juego interactivo, de ahí que incluso reclamaban el espacio de la clase, cuando por algún motivo ajeno a la voluntad del practicante tenía que ser pospuesta, por otros asuntos académicos correspondientes a las dinámicas de la institución, valga la pena también valorar y resaltar la reacción de amabilidad de estos niños con dicho practicante, para seguir instrucciones, además de la expectativa que guardaban, para cada sesión.

Todo esto se puede estimar en los valores porcentuales de los resultados en las pruebas que evidencian que, en una mejor atmósfera de aprendizaje, se facilita la adquisición de una lengua extranjera, aspecto que incide como factor preponderante para dar paso a la

apropiación de un idioma.

Ahora serán presentados los resultados respecto al conocimiento gramatical, después de la intervención del docente practicante, durante un (1) año, en una escuela pública de primaria.



Gráfica 4. cuadro contrastivo antes y después de usar la plataforma en las clases. Fuente: Propia

En esta gráfica 4 se puede examinar el éxito obtenido al usar la plataforma para interiorizar algunos aspectos gramaticales correspondiente a la lengua inglesa, concebida como las normas que permiten apropiarse de un idioma para luego llevarlo al uso contextual de la lengua. Esto esencialmente porque permite el desarrollo de la competencia o manejo de la lengua, el cual para muchos autores depende del adecuado enfoque que encamine al estudiante para llevarlo al dominio del idioma, por lo tanto, es importante la precisión en el manejo de un idioma, como medio inherente al desarrollo comunicativo del idioma.

Esto cobra sentido, si se tiene en cuenta que, dentro de los programas y los parámetros de los programas propuestos desde el Ministerio de Educación en Colombia, se incluyen los aspectos gramaticales del idioma entre otros.

Al comparar los resultados obtenidos después de usar la plataforma Duolingo, se evidenció de manera contundente, que los niños pudieron utilizar la gramática adecuadamente en un 70%, lo cual revela un gran progreso frente al 20% inicial, por otro lado, si se compara los resultados incluidos en el rango medio y bajo se obtuvo un 30%, en comparación con la prueba inicial, que obtuvo un 80%, lo cual deja en evidencia el mejoramiento en el uso de la gramática,

después de haber incluido la plataforma como parte del desarrollo de las clases de inglés, por el practicante.

Se puede concluir este análisis diciendo que esta investigación demostró que Duolingo es un soporte complementario y acertado para el aprendizaje de inglés en el aula de clase en una escuela pública, porque si bien el conocimiento de la lengua extranjera se incrementó notoriamente, se percibió también un cambio de actitud positiva por parte de los jóvenes aprendices, con una mayor participación, mejorando aspectos como la atención, los cuales garantizaron una apropiada disposición por el aprendizaje de los idiomas. Entonces, sería interesante realizar un análisis similar en un periodo de tiempo más largo, para descubrir otras variables emergentes del uso de esta plataforma, porque no, incluso en otros grados correspondientes a jóvenes de secundaria.

CONCLUSIONES

En el ejercicio de investigador del docente en formación surgieron diversas inquietudes sobre el acompañamiento de ayudas tecnológicas en el desarrollo de una clase de inglés, porque los docentes de larga trayectoria ven con recelo esta ayuda, y en muchos casos las instituciones guardan silencio por las implicaciones económicas que involucra la dotación de los mínimos requerimientos exigidos en el montaje del uso de plataformas en el salón de clase, por el pecunio requerido para la actualización y mantenimiento de los recursos tecnológicos y que ante el bajo presupuesto que el estado asigna a las instituciones educativas públicas, hace que este impulso vaya a paso lento.

En balance, los beneficios que reporta esta investigación evidencia y ratifica que esta herramienta es práctica y trae bastantes aportes para beneficiar a las comunidades menos favorecidas y que la escuela pública debe garantizar como derecho constitucional

el alcance de una educación de calidad competitiva, por lo cual se exige el dominio de una lengua extranjera y este instrumento apoya enormemente a los docentes, que incluso sin dominar la pronunciación de la lengua inglesa, se puede apoyar en esta plataforma, asegurando así que el conocimiento que imparte en relación con esta lengua corresponde a los estándares de la fonética, manteniendo así la cuestión ética, porque en muchos casos, los docentes deben enseñar un saber que no dominan y este artefacto brinda un apoyo tanto al docente, como al estudiante.

Se recomienda explorar más exhaustivamente el aprendizaje autorregulado, si bien la plataforma recopila y analiza algunos datos durante la etapa de aprendizaje, sería bueno que ellos realizaran ese trabajo de manera mancomunada entre el docente practicante y el profesor titular de inglés, buscando identificar las falencias de sus estudiantes, para ser fortalecidas o aclaradas con el uso de la plataforma Duolingo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ahmed, H. B. (2016). *Duolingo as a Bilingual Learning App: a Case Study*. *Arab World English Journal*, 7(2), 255-267. Recuperado el 5 de Mayo de 2019, de <https://works.bepress.com/arabworldenglishjournal-awej/72/download/>
- Barrero, J., y Cipagauta, L. (2016). *Propuesta Para Mejorar el Uso de las Tics En Áreas Académicas de Básica Primaria Como Herramienta y Planificación para la Enseñanza Aprendizaje en los Grados de Segundo a Cuarto Jornada Tarde en el Colegio Antonio Van Uden*. Recuperado el 13 de Septiembre de 2018, de <http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/2737>
- Cazau, P. (2006). *Introducción a la investigación en Ciencias Sociales*. Recuperado el 8 de Marzo de 2020, de <https://>

s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/37844523/cazau_-_metodologia.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DMODULO_404_REDPSICOLOGIA_ONLINE_WWW.GALE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F2020

- Cervera, M. (2002). *El profesor del siglo XXI: de transmisor de contenidos a guía del ciberespacio*. Departamento de Pedagogía. Universidad Rovira i Virgili, Tarragona. Recuperado el 1 de Marzo de 2016, de <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/203.pdf>
- Cohen, L., Lawrence, M., & Morrison, K. (2000). *Research methods in education*. Routledge. Recuperado el 30 de Noviembre de 2017, de https://research-srttu.wikispaces.com/file/view/Research+Methods+in+Education_ertu.pdf
- Čok, T. (2016). *ICT-supported language learning tools for Chinese as a foreign Language: a content review*. Recuperado el 25 de Abril de 2018, de <http://web.a.ebscohost.com.bdigital.udistrital.edu.co:8080/ehost/detail/detail?vid=0&sid=ccbc053d-96b1-4abd-aa1e-0bdb1b2f9e16%40sessionmgr4006&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1l aG9zdC1saXZI#AN=116666524&db=ue>
- Gallardo, M. (2003). *La integración de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: Factores relevantes*. Revista Teoría de la Educación. Ediciones Universidad de Salamanca. Volumen 10. Número 3. Recuperado el 1 de Marzo de 2016, de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_03/n3_art_gargallo-suarez.htm
- Hitosugi, C. I., Schmidt, M., y Hayashi, K. (2014). *Digital game-based learning (DGBl) in the L2 classroom: The impact of the UN's off-the-shelf videogame, Food Force, on learner affect and vocabulary retention*. Recuperado el 19 de Septiembre de 2018, de <https://search-proquest-com.bdigital.udistrital.edu.co/socialsciences/docview/1541531300/B0587BCED3614BB8PQ/3?accountid=34687>
- Hoffman, B., y Louis, N. (2009). *Motivational engagement and video gaming: a mixed methods study*. Recuperado el 26 de Septiembre de 2018, de <https://link-springer-com.bdigital.udistrital.edu.co/content/pdf/10.1007%2Fs11423-009-9134-9.pdf>
- Hubbs, D., y Brand, C. F. (2010). *Learning From the Inside Out: A Method for Analyzing Reflective Journals in the College Classroom*. Recuperado el 22 de Noviembre de 2018, de <http://web.b.ebscohost.com.bdigital.udistrital.edu.co:8080/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=43610326-a38d-408b-b863-216a60d8be27%40pdc-v-sessmgr02>
- Ibáñez, A. (14 de September de 2015). *Teachers' Conceptualization of Information and Communication Technology - ICT*. Recuperado el 5 de Mayo de 2019, de <http://hdl.handle.net/11349/2665>
- Jensen, S. H. (2017). *Gaming as an English Language Learning Resource among Young Children in Denmark*. Recuperado el 26 de Septiembre de 2018, de <http://web.a.ebscohost.com.bdigital.udistrital.edu.co:8080/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=d8d3810c->

- 9 e 9 d - 4 1 6 a - 8 b 8 1 - 607ed3a89ee1%40sessionmgr4008
- King, M. M. (2012). *Twenty first century teaching and learning: Are teachers prepared?. College of Saint Elizabeth*. Recuperado el 5 de Mayo de 2019, de <http://search.proquest.com.bdigital.udistrital.edu.co:8080/socialsciences/docview/928458354/fulltextPDF/8EBA0E9B9EFB4FE0PQ/9?accountid=34687>
- Laskin, A. V., y Avena, J. (2015). *Introduction of mobile media into formal classroom learning environments. Journalism & Mass Communication Educator, 70(3), 276-285*. Recuperado el 5 de Mayo de 2019, de <http://search.proquest.com.bdigital.udistrital.edu.co:8080/socialsciences/docview/1719000738/fulltextPDF/8BB5BE06DE364397PQ/7?accountid=34687>
- Liaw, S. S. (2001). *Designing the hypermedia-based learning environment. International Journal of Instructional Media, 28(1), 43*. Recuperado el 27 de Mayo de 2017, de <http://search.proquest.com.bdigital.udistrital.edu.co:8080/docview/204263141/fulltextPDF/B86DC7F97168421EPQ/2?accountid=34687>
- Loeb, S. (22 de Junio de 2018). *Vator, Inc.* Recuperado el 13 de Enero de 2020, de <https://vator.tv/news/2018-06-22-when-duolingo-was-young-the-early-years>
- Ma, Z., y Ma, R. (2012). *Motivating Chinese students by fostering learner autonomy in language learning. Theory and Practice in Language Studies, 2(4), 838*. Recuperado el 26 de Mayo de 2017, de <http://search.proquest.com.bdigital.udistrital.edu.co:8080/socialsciences/docview/1328996280/240833C923F44F93PQ/15?accountid=34687>
- Mills, G. (2006). *Guide for the teacher researcher. New Jersey: Prentice Hall*. Recuperado el 30 de Noviembre de 2017, de http://media.open.uwi.edu/OCcourses-archive/level_3/EDTL3026/EDTL3026/read/EDTL3026%20unit3%20reading19%20mills%20cha01.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Formar en lenguas extranjeras: Inglés ¡El reto!* Recuperado el 15 de Marzo de 2020, de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Sánchez-Mena, A., Martí-Parreño, J., y Aldás-Manzano, J. (October de 2016). *The Role of Perceived Relevance and Attention in Teachers' Intention to use Gamification. In European Conference on e-Learning (p. 615). Academic Conferences International Limited*. Recuperado el 5 de Mayo de 2019, de <http://search.proquest.com.bdigital.udistrital.edu.co:8080/socialsciences/docview/1860070673/fulltextPDF/48B40F3FAEAC4A7CPQ/7?accountid=34687>
- Verdusco, L. M. (2016). *Information and communication technology (ICT) literacy: Refining a construct for assessment*. Recuperado el 12 de Septiembre de 2018, de <https://search-proquest-com.bdigital.udistrital.edu.co/socialsciences/docview/1817915703/BA85264892D5410APQ/1?accountid=34687>
- Vesselinov, R., y Grego, J. (2012). *Duolingo effectiveness study. City University of New York, USA. p.19*. Recuperado el 21 de Septiembre de 2018, de http://static.duolingo.com/s3/DuolingoReport_Final.pdf



Yot-Domínguez, C., y Marcelo, C. (2017).
*University students' self-regulated
learning using digital technologies.*
Recuperado el 28 de Noviembre de
2017, de [http://search.ebscohost.com.
bdigital.udistrital.edu.co:8080/login.asp
x?direct=true&db=eue&AN=126259945
&lang=es&site=ehost-live](http://search.ebscohost.com.bdigital.udistrital.edu.co:8080/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=126259945&lang=es&site=ehost-live)