



ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



TESIS DE INVESTIGACIÓN

USO DE APLICACIONES DIGITALES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

PRESENTA

JOSELIN DE LOS ANGELES GONZALEZ TAPIA

ASESOR

EDUARDO MERCADO CRUZ

TULANTONGO, TEXCOCO, MÉXICO

JULIO 22

"2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México".

ESCUELA NORMAL TEXCOCO

Tulantongo Texcoco de Mora, México a 01 de Julio de 2022.

**ASUNTO: Se autoriza
Documento de Titulación**

**C. JOSELIN DE LOS ANGELES GONZALEZ TAPIA
PRESENTE.**

Por este conducto, la Dirección de la Escuela Normal de Texcoco a través de la Comisión de Titulación, se permite anunciar que ha sido **AUTORIZADO** su trabajo de Titulación en la modalidad de **Tesis de Investigación**, con el Título:

- Uso de aplicaciones digitales en procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en secundaria.

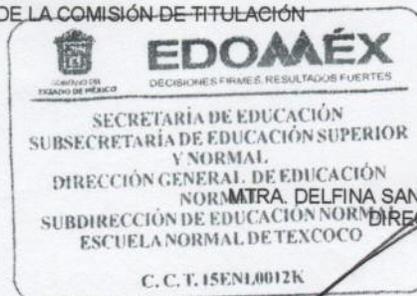
Implicando así continuar con los trámites necesarios de su Examen Profesional para obtener el grado de Licenciada en Enseñanza y Aprendizaje de Inglés en Educación Secundaria.

Lo que se comunica para su conocimiento y fines legales conducentes.

ATENTAMENTE

Juana
DRA. JUANA ROQUE PÉREZ

PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



Vo. Bo.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

Créditos del asesor

DR. EDUARDO MERCADO CRUZ
ASESOR DE TITULACIÓN

Dedicatoria y agradecimientos

A mi madre

Te doy las gracias por saber guiarme y apoyarme, por confiar en mí en cada momento porque con tu ayuda, amor y consejos muy valiosos me dan la confianza y fortaleza de poder seguir adelante a pesar de las adversidades que se puedan presentar. Gracias por confiar en mí, te admiro y te amo.

A mi padre

Que desde el cielo me guía para nunca rendirme, recordando cada consejo y cada palabra para nunca darme por vencida, gracias a sus reglas y valores he sido una persona de bien y sé que él está conmigo en cada logro de mi vida y todos mis triunfos se los dedico a él, te amo donde quieras que estes.

A mi hija

Es mi motor para seguir adelante, gracias por demostrarme que la vida es hermosa y lo justa que puede llegar a ser, quiero ser tu mayor ejemplo e inspiración para que seas una persona de bien, con sueños, metas y valentía, siempre te amare.

A mis maestros

Gracias a mis profesores de la carrera, que a través de sus conocimientos y valores me han sabido direccionar hacia una de mis metas, sus consejos siempre los tendré presentes para seguir avanzando, los aprecio mucho y son mi ejemplo a seguir.

Índice

Introducción	8
Capítulo I.....	10
Planteamiento del problema.....	10
Pregunta de investigación	12
Preguntas específicas.....	12
Objetivos de la investigación	12
Objetivo general	12
Objetivos específicos.....	13
Justificación	13
Capítulo II	16
Marco teórico	16
¿Qué es la enseñanza y aprendizaje?	16
La enseñanza y aprendizaje mediado por la tecnología.....	18
TICS aplicados en la enseñanza y aprendizaje	20
¿Qué son las aplicaciones digitales?.....	22
¿Por qué es importante integrar las aplicaciones digitales en el aprendizaje?.....	23
Aplicaciones y dispositivos digitales	25
La importancia de las aplicaciones digitales en la enseñanza del inglés	26
Tipos de aplicaciones que utilizan los docentes y su función en la enseñanza y aprendizaje del inglés	30
Tecnología educativa	32
Capítulo III	35
Metodología	35

Escuela e informantes	38
Participantes	39
Procedimiento.....	39
Capítulo IV	40
Acerca del uso de las aplicaciones digitales	40
Del uso de página, aplicación o plataforma para la enseñanza del inglés	43
El tipo de aplicaciones y su finalidad.....	47
Los momentos de utilización	50
Aplicaciones digitales y su relación con el aprendizaje.....	52
Las aplicaciones digitales y la relación con los contenidos e intereses de los alumnos	55
Las aplicaciones digitales y su contribución al aprendizaje	57
Actividades de enseñanza en las que se utiliza la aplicación digital	59
La aplicación digital y sus resultados	62
Las aplicaciones digitales y el aprendizaje del idioma	64
Resultados en relación con las preguntas de investigación.....	66
Resultados en relación con los objetivos	70
Conclusiones	77
Referencias bibliográficas.....	82
<i>Anexos</i>	87
(Anexo 1).....	87
(Anexo 2).....	89
(Anexo 3).....	90
(Anexo 4).....	91

Resumen

Para impulsar una educación de calidad, transformadora e innovadora, se necesitan de herramientas intelectuales, emocionales y actitudinales, capaces de lograr el cambio que se requiere, pero también de compromiso, responsabilidad y pasión para afrontar aquellos retos que se presentan día con día. Las aplicaciones digitales ponen en manifiesto la curiosidad y cooperación para desarrollar el potencial que se necesita para una educación eficaz, el plantear propuestas alternativas que puedan desarrollar diferentes condiciones para generar soluciones a aquellas problemáticas presentadas en la educación, escapando de la rutina, es por esta razón que las aplicaciones digitales permiten obtener beneficios en base al aprendizaje de un idioma ajustándose a los intereses de la persona.

Palabras clave: Aprendizaje del inglés, educación digital, enseñanza del inglés

Resumen

To promote a quality, transformative and innovative education, intellectual, emotional and attitudinal tools are needed, capable of achieving the change that is required, but also commitment, responsibility and passion to face those that arise day by day. The digital applications reveal the curiosity and cooperation to develop the potential that is needed for an effective education, I propose alternative proposals that can develop different conditions to generate solutions to those problems presented in education, escaping from the routine, that is why reason that digital applications allow to obtain benefits based on learning a language adjusting to the interests of the person.

Keywords: English learning, digital education, english teaching

Introducción

El uso de las aplicaciones en la enseñanza del inglés representa desafíos tanto para los docentes como para los alumnos, requiere del desarrollo nuevas capacidades y habilidades. Es por ello que los maestros se enfrentan cada vez a nuevos retos que van desde su alfabetización digital, hasta la manera de enseñar un nuevo idioma a través de éstas, tal y como se podrá observar a lo largo de este trabajo de investigación.

El primer capítulo, integra el planteamiento del problema y las preguntas de investigación, los objetivos y la justificación, se explica, además, de qué manera contribuye esta investigación al tema objeto de estudio.

El segundo capítulo aborda los referentes teóricos y conceptos que sirvieron de base para comprender y encuadrar esta investigación. Se coloca en el centro de la discusión la enseñanza y aprendizaje, se explica la diferencia entre estos conceptos y sus interrelaciones. Se exponen teorías del aprendizaje y en la manera en que se expresan la enseñanza por parte de los docentes, así como los diferentes recursos que utilizan para su aplicación en la didáctica.

Se aborda, además, el tema de la enseñanza y aprendizaje mediado por la tecnología, las TIC y la importancia de integrar las aplicaciones digitales en la enseñanza y aprendizaje. Se profundiza en el tema de las aplicaciones digitales que tanto se emplea como un recurso para la educación. De ahí que se enuncian los cambios y la importancia que trae consigo el enseñar y aprender con el uso de éstas.

Se exponen, los métodos que se pueden emplear haciendo uso de las aplicaciones digitales para la enseñanza del inglés, de ahí que se dé cuenta del uso y tipo de aplicaciones digitales que los maestros de inglés utilizan para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y al mismo tiempo lo que implica su uso en la asignatura inglés, un nuevo reto para los docentes de esta asignatura.

En el tercer capítulo trata sobre la metodología que se siguió, así como el método, procedimiento y herramientas para llevar a cabo esta investigación, con los datos recabados se llegan a los análisis y resultados obtenidos, lo que reflejan las teorías descritas en los capítulos anteriores con la realidad educativa, además de poder especular

sobre las posiciones de la enseñanza y aprendizaje del inglés con el uso de aplicaciones digitales. Por último, se llega a las conclusiones de los análisis obtenidos teniendo en cuenta las teorías que ayudaron a sustentar dicha investigación.

Es de suma importancia poder incorporar diferentes recursos para el aprendizaje de un idioma nuevo, de esto depende la disposición para que los alumnos puedan incrementar su compromiso y ánimo por aprenderlo y sobre todo aprovechar los recursos tecnológicos con los que se puedan contar.

Capítulo I

Planteamiento del problema

En la Secundaria Federalizada No. 134 Acuexcomac los docentes enfrentan ciertos desafíos en el uso de aplicaciones digitales, tienen que saber clasificarlas de acuerdo con los contenidos del tema y los aprendizajes de los alumnos. Saber cuáles son las que se podrían implementar en sus actividades con respecto al idioma inglés, es un gran reto, pues se pretende que el alumno se interese por lo que el docente está enseñando y logre adquirir los conocimientos del idioma inglés.

En la secundaria, varias son las razones por las que los alumnos presentan deficiencias en cuanto al idioma, unas están relacionadas los “vacíos de conocimiento”, los aprendizajes no logrados a través de los ciclos escolares, otras, se vinculan al interés por aprenderlo. Los docentes, aunque tratan de implementar estrategias y utilizar recursos didácticos y tecnológicos para que a los alumnos se les facilite la comprensión del idioma se van dando cuenta de que se requiere hacer un esfuerzo mayor.

El simple hecho de que el docente haga uso de aplicaciones digitales para llevar a cabo su clase, conduce a realizar una selección racional de su uso y aplicación, particularmente, si se trata de lograr el aprendizaje en los alumnos. El reto y responsabilidad de elegir aplicaciones, usarlas y convertirlas en herramientas de enseñanza para el aprendizaje, conduce al docente a saber clasificar, interpretar, usar y determinar su eficacia.

La selección de las aplicaciones digitales puede realizarse si se considera su factibilidad, es decir, decidir cuáles y de qué tipo de pueden utilizar obliga al docente a pensar en el alumno y en sus aprendizajes. Por esa razón, se pretende orientar de manera clara, sencilla y precisa a docentes, padres de familia, alumnos y usuarios en general, en el manejo de este grupo de aplicaciones digitales, para que identifiquen cuál o cuáles se ajustan mejor a su contexto de aprendizaje.

Hay una gran necesidad de adaptar las aplicaciones digitales utilizadas por el docente a los programas escolares y viceversa, en este sentido dependerá del docente lograr cumplir el propósito de la asignatura inglés. Aquí es donde el docente brinda al estudiante todo tipo de información, va junto con él en su proceso de aprendizaje, le hace

indagar, visualizar y pensar si realmente el aprender inglés es necesario para él. Es por ello que el docente juega un papel importante, tal como lo menciona Vygotsky (1998, p.133) en su teoría del aprendizaje, el docente es un facilitador que da las herramientas para que el estudiante pueda desenvolverse y así adquirir el conocimiento, que le ayudará a desarrollarse cognitivamente.

Con la ayuda de estas herramientas, el docente, creará situaciones significativas en donde el alumno sienta interés de aprender este idioma. Las aplicaciones digitales son el foco importante en este contexto y el docente el sujeto principal, pues el alumno será capaz de aprender con la ayuda de él y en este proceso las aplicaciones digitales lo propician.

Utilizar métodos de enseñanza basados en diversas aplicaciones digitales nos obliga a cambiar la forma de enseñar y por ende diseñar actividades que enseñen a los alumnos, no podemos seguir formando a nuestros alumnos para hacer lo que siempre se ha hecho en un mundo que ya no existe ni continúa, la innovación es fundamental para avanzar, según lo plantea (Ricart 2013). Uno de los obstáculos para el empleo de las aplicaciones digitales es la falta de formación en cuanto a la funcionabilidad por parte del docente, pero para ellos basta con potenciar el trabajo colaborativo entre la comunidad de la escuela.

Actualmente el uso de la tecnología es fundamental en el aprendizaje del estudiante, en este caso, el problema se centra en el aprendizaje del idioma inglés, en donde el uso de las aplicaciones digitales puede ayudar, al alumno a que se interese en algún tema referente a la asignatura inglés.

Por otro lado, cada vez son más los movimientos internacionales que combinan métodos de enseñanza con el avance del conocimiento (Díaz-Barriga, 2010). El cambio e innovación en todos los niveles educativos es un nuevo reto que enfrentar, en el caso del docente, se suman, la actualización en tecnologías, el uso e implementación de diversos recursos y herramientas de apoyo para lograr un aprendizaje eficaz.

Si la educación debe de avanzar al mismo tiempo que la tecnología, es necesario pensar en una educación de calidad e innovadora que permita a las futuras generaciones

enfrentarse al mundo cambiante, obligando dejar atrás métodos tradicionales y adquirir obligatoriamente métodos actuales adaptados a la manera de aprender de los alumnos, buscando servir a nuestros estudiantes, a fin de que logren adquirir información suficiente para que sean mejores ciudadanos y personas.

En todo proceso de innovación hay actores promotores, seguidores y otros que se resisten al cambio (Sánchez-Saldaña, 2012). Cabe destacar que cuando se implementa un cambio en las actividades curriculares, hay docentes que se oponen a este cambio, no participan en la implementación, y no es que no quieran, sino que puede llegar a ser una tarea difícil, particularmente si consideramos los distintos obstáculos que enfrentan los docentes para utilizar los recursos tecnológicos y sus aplicaciones.

El uso de aplicaciones digitales, con una integración adecuada en el proceso de aprendizaje tiene ventajas y promueve avances en los estudiantes, mismos que permiten un cambio de percepción y capacidad para un entendimiento efectivo en la asignatura del inglés. La incorporación de estas aplicaciones puede estar relacionada a la mejora del aprendizaje inglés de ahí que la pregunta que guía esta investigación sea:

Pregunta de investigación

¿De qué manera el uso de aplicaciones digitales coadyuba en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en los alumnos de educación secundaria?

Preguntas específicas

¿Qué tipo de aplicaciones digitales utilizan los docentes para la enseñanza del inglés?

¿De qué manera las aplicaciones digitales son utilizadas por el docente para promover el aprendizaje?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Analizar y describir el uso de aplicaciones digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en la escuela secundaria.

Objetivos específicos

- Identificar el tipo de aplicaciones digitales que utilizan los docentes para la enseñanza y aprendizaje del inglés
- Identificar el uso que tanto docentes y estudiantes les dan a las aplicaciones digitales tanto en la enseñanza, como en el aprendizaje.

Justificación

La educación es la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y hábitos, tiene como fin formar un ser humano en diferentes ámbitos tanto sociales, como culturales y personales. La educación está presente en todas las acciones que se realizan día con día, tiene un efecto en la forma de pensar, actuar o sentir del sujeto, lo que da como resultado aprender a aprender.

León (2012) sostiene que, en cualquier cultura, el objetivo primordial de la educación es la formación de una personalidad basada en el dinamismo, la sensibilidad, el esfuerzo y la inteligencia, el orden y la disciplina. La educación promueve la forma en que el hombre comprende el significado de las cosas y construye su mente, capacitándolo para crear habilidades para su propio desarrollo moral y ético.

La educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales según Jacques Delors (1994) que en el transcurso de la vida serán sumamente importantes para cada persona:

Aprender a conocer: Se trata más que nada de comprender, no se trata de adquirir conocimientos sino, al placer de poder descubrir y tener curiosidad sobre el mundo que nos rodea, adquiriendo a la vez autonomía de juicio. Favorece el sentido crítico y se permite descifrar la realidad, es por esta razón muy importante que cada alumno se interese en comprender todo aquello que le genere curiosidad para que pueda comprender mejor las facetas de su propio entorno.

Aprender a hacer: Este pilar de la educación se trata sobre todo que el sujeto o el estudiante tenga empeño personal para poder realizar distintas actividades ya sea individual o colaborativamente, y esto a su vez tiene que ver con la aptitud para poder trabajar, la capacidad de iniciativa y de asumir riesgos.

Aprender a vivir juntos: La idea es sobre todo tolerar y valorar las cualidades de las demás personas, respetar y evitar hacer prejuicios, de esta manera poder disminuir la violencia que se pueda generar por un conflicto, y poder saber que hacer en situaciones problemáticas para generar un ambiente armónico y de paz. Además, en la práctica escolar la participación de los docentes y alumnos en proyectos comunes pueden generar un aprendizaje de un método de solución de conflictos, de esta manera se puede incorporar en la vida cotidiana favoreciendo a su vez las relaciones que hay entre alumno-alumno y alumno-estudiante.

Aprender a ser: En un mundo de cambio constante el ser humano debe de saber actuar en diferentes situaciones y circunstancias en otras palabras, dotarse de un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio, para aprender a vivir y adaptarse a diferentes contextos sociales y culturales.

El uso de aplicaciones digitales en clases de inglés es un reto para los docentes, para empezar, debe de despertar el interés del alumno en la asignatura, para que sea capaz de comprender mejor un tema. La importancia de implementarlas, ha sido sin duda, lo más importante dentro del ámbito educativo en los últimos años, esto obliga a los docentes a buscar mejores alternativas para aprovechar las herramientas que proveen estas tecnologías, de tal forma que sea posible potenciar las habilidades del inglés en alumnos de educación secundaria.

En este nivel, el idioma inglés, en muchas ocasiones es vista como una asignatura que tiene poca relevancia para algunos de los alumnos, sea porque no entienden, no comprenden los temas, o porque los docentes no los propician a aprender y comprender un tema utilizando diferentes estrategias, incluyendo las aplicaciones digitales, es por esta razón el cambio de época obliga a los docentes a innovar, creando espacios de aprendizaje factibles para que los alumnos se sientan con más interés y disposición en aprender.

El uso de aplicaciones digitales presenta numerosas ventajas y transformaciones en la educación, este nuevo paradigma promueve un cambio importante por parte de los docentes, como la alfabetización digital, enseñar a través de la tecnología implementando

diversas estrategias y métodos de enseñanza-aprendizaje y sobre todo ajustar los contenidos de la asignatura para lograr los objetivos planteados.

El enseñar a partir de un aprendizaje que involucra diferentes factores que van desde la atención, motivación, interés, entre otros, hasta la implementación de aplicaciones digitales, las cuales son útiles para la recolección de información que permita tener un conocimiento significativo de todo lo aprendido.

Se hace importante resaltar el valor que tiene la tecnología en las aulas como herramienta pedagógica para de esta manera transmitir los conocimientos, ya que los niños y las niñas actualmente hacen uso de la tecnología para realizar sus trabajos, para obtener información de su interés, para jugar, para comunicarse, es decir, en todo está presente la tecnología, entonces, desde este punto de vista, es importante que los docentes trabajen de la mano con las aplicaciones digitales como apoyo en el desarrollo de las clases.

Con base en lo anterior, este trabajo de investigación, pone de manifiesto cómo el uso de aplicaciones digitales es una herramienta que ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela secundaria, ya que es necesario crear el interés de aprender siendo este el motor externo que favorece el aprendizaje activo y espontáneo de los alumnos.

En síntesis, esta investigación es de utilidad para la comunidad educativa, ya que permite identificar y validar la importancia de promover la utilización de las aplicaciones digitales para estimular el aprendizaje a los alumnos del idioma inglés, en contextos como la Escuela Secundaria Federalizada No. 134 Acuexcómac, donde es muy difícil adquirir el idioma por diferentes motivos, el principal, por el desinterés que tiene el alumno por aprender inglés.

Por lo tanto, el uso de aplicaciones digitales se convierte en el aporte fundamental en donde el docente facilitará en gran medida la comprensión de un tema del inglés, logrando incrementar la motivación escolar y por ende una disposición favorable para el aprendizaje, los cambios de conducta y mejoramiento en el desempeño académico.

Es así como el uso de las aplicaciones digitales transforma el proceso de aprendizaje, innova y propicia nuevas formas de aprender, en donde el estudiante se siente seguro de sí mismo por aprender, transformarse y evolucionar, porque es un sujeto que cambia, que se reconstruye de forma cotidiana a través de prácticas sociales que configuran de forma acelerada su pensamiento, participación y la manera en que asume su aprendizaje y la significatividad del mismo.

Capítulo II

Marco teórico

En el presente capítulo se incluyen conceptos y teorías relacionado con el uso que los docentes les dan a las aplicaciones digitales para promover el aprendizaje, qué tipo utilizan, y de qué manera influyen en el aprendizaje del alumno.

“Los avances tecnológicos, han permitido que el aprendizaje de idiomas en el extranjero sea más interactivo y dinámico. Estos nuevos métodos de enseñanza presentan, sin embargo, un nuevo tipo de desafío tanto para profesores como para alumnos, siendo los últimos quienes han necesitado desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje, decisiones voluntarias conscientes que tienen un objetivo específico, para poder hacer uso efectivo de las nuevas herramientas a las que tienen acceso y poder aprender de manera más efectiva” (García Salinas, 2010)

¿Qué es la enseñanza y aprendizaje?

Torre (2001) relaciona las diferentes concepciones didácticas con los procesos de enseñanza – aprendizaje que generan: la comunicación, la sistémica y el currículum. Tiene que ver con la manera en que el docente lleva a cabo una clase, los contenidos que va a tratar, así como sus estrategias y su manera de intervención o práctica docente. En este acto de enseñanza y aprendizaje se determina lo siguiente:

El profesor, es el encargado de planificar los contenidos en forma de actividades que los alumnos van a desarrollar para adquirir ese aprendizaje a través de una o varias estrategias didácticas y lograr de esta manera los objetivos planteados. El proceso de enseñanza y aprendizaje se trata sobre todo de poner en el centro al alumno para que de

esta manera el docente pueda ayudarlo mediante la orientación, motivación y las diferentes herramientas o recursos para su aprendizaje.

El alumno, en todo momento intentará alcanzar ese aprendizaje esperado a través de la guía del profesor y los recursos formativos que se les brinde o tengan a su alcance, de esta manera podrá realizar las operaciones cognitivas interactuando con estos recursos.

El espacio y tiempo, son conceptos de suma importancia ya que de alguna manera depende de ellos poder realizar todo lo planeado dependiendo de la disponibilidad y restricción del espacio y tiempo.

Los recursos didácticos, son elementos necesarios que contribuyen a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación que faciliten y propicien sus procesos de aprendizaje, brindando orientación proponiendo al mismo tiempo alternativas para motivar de esta manera a los estudiantes, despertando el interés por el conocimiento.

Estrategias didácticas y acciones pedagógicas que tienen como finalidad facilitar el aprendizaje en los estudiantes debe proporcionar a los alumnos: motivación, información y orientación para construir sus aprendizajes, siendo una guía flexible para alcanzar el logro de los objetivos, por lo que la estrategia didáctica debe de tener estos principios:

- Deben ser flexibles a los diferentes estilos de aprendizaje
- Deben motivar a los estudiantes de acuerdo con sus intereses
- Organización en las mismas de acuerdo al tiempo y espacio
- Realizar una evaluación final de los aprendizajes

Los objetivos: Los objetivos educativos que tanto el docente como el alumno pretenden alcanzar en este proceso de enseñanza y aprendizaje, se dividen en tres tipos según Marqués (2001) teniendo lo siguiente:

1. Herramientas esenciales para el aprendizaje: visuales, proyectos, lectura, escritura, solución de problemas, tecnologías de la comunicación e información, técnicas de trabajo individual y grupal, métodos de aprendizaje.

2. Contenidos básicos de aprendizaje: Conocimientos teóricos y prácticos, competencias, habilidades, investigación, capacidades, participación y colaboración.
3. Valores y actitudes: Compromiso, responsabilidad, actitud de escucha y de dialogo, reflexión, disposición, atención continuada y esfuerzo, abierto a cambios, enfrentar los nuevos retos, flexibilidad y adaptación.

González Soto (1984) nos presenta, el aprendizaje como la confluencia de dos actuaciones, la del profesor y la del alumno, ambos actuando en el marco de una institución. Este tiene que ser un proceso de adaptación e interpretaciones a través de los conocimientos y experiencias, por medio de diferentes medios o instrumentos, ya que por sí sola la enseñanza y aprendizaje no sería posible.

La enseñanza y aprendizaje mediado por la tecnología

“En la actualidad existen diferentes teorías sobre el aprendizaje mediado por la tecnología. Entre ellas el conectivismo se centra en las particularidades que ofrece la Era Digital y su influencia en las relaciones. Este aprendizaje ocurre por diferentes motivos y vías (wikis, blogs, Twitter) y mediante diversas conexiones que no siempre están bajo el control del estudiante” (Siemens, 2004). Basándonos en esto, existen numerosas redes sociales, las cuales son de ayuda para el docente al estar trabajando bajo esta manera, sin embargo, no debemos olvidar que se tiene que estar a la supervisión de las mismas, ya que en muchas ocasiones no se les da un uso adecuado.

No tenemos que dejar a un lado que el docente es quien que supervisa el trabajo realizado por el alumno, como se mencionó anteriormente, la influencia que tienen estas hacia las personas jóvenes son realmente altas, los adolescentes buscan estar siempre en comunicación y explorar más sobre aquello que les genera curiosidad, a través de estas vías de información y comunicación se da un aprendizaje invisible. “Sugiere nuevas aplicaciones de las tecnologías de información y comunicación (TIC) para el aprendizaje dentro de un marco más amplio de habilidades para la globalización” (Cobo, C. Moravec, J. 2011 p. 24).

Actualmente los adolescentes y las personas en general desarrollan nuevas destrezas y capacidades para aprender, la verdad es que nadie enseña a utilizar una

aplicación o página en específico, sin embargo, aprendemos a utilizarlo, el indagar en ella para obtener nueva información.

El uso de la tecnología ofrece nuevas oportunidades de participación y colaboración para aprender, lo cual modifica entornos y escenarios, estos retos académicos en su gran mayoría, crean contenidos de calidad, podríamos hablar de un aprendizaje más reflexivo y complejo, al mismo tiempo que propicia una modificación profunda en un estilo de aprendizaje, por lo tanto, el uso de estrategias cognitivas de planificación implementando las aplicaciones digitales, debe de ser cuidadosamente seleccionadas y aplicadas, pero realmente el uso de la tecnología en educación no garantiza un verdadero aprendizaje por esta razón, el docente además de las estrategias de planificación debe incorporar el ánimo y la motivación para utilizar las herramientas de información y comunicación con responsabilidad y compromiso.

“También el aprendizaje interactivo propone un modelo centrado en el aprendiz, un proceso personalizado basado en el descubrimiento y la colaboración” (Aparicio y Silva, 2012). Este otro aprendizaje se centra sobre todo en lo que al alumno le llama la atención, es tanto al interés y necesidad que tiene el alumno en poder aprender sobre algo nuevo, en este caso algún tema en particular del inglés, y surge sobre todo en cuestiones de gramática.

Cuando se trata de querer entender un tema de gramática inglesa, el alumno decide investigar para comprender o entender más acerca de ello, también en cuestiones de pronunciación, hay diferentes plataformas de traducción donde fácilmente se puede acceder teniendo en cuenta que algunas de estas son gratuitas y de fácil manejo. “Es necesario adecuar las actividades o mediaciones al entorno en el que se va a trabajar para que la herramienta utilizada sea efectiva” (Osuna, 2011).

Se trata de comprender y reflexionar sobre el recurso digital a utilizar será necesario para promover el interés a aprender, se debe tener en cuenta que es lo que se va a lograr con ello, para qué y el porqué, más que nada, se trata de convertirlo en un recurso novedoso y eficaz en el aprendizaje del estudiante. Poniendo en práctica esto, permitirá a conseguir los objetivos planteados para poder avanzar en la enseñanza y aprendizaje del inglés.

TICS aplicados en la enseñanza y aprendizaje

Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje y sobre todo la calidad de educación en ese centro educativo, las TIC son principalmente de apoyo para la construcción de saberes y conocimientos favoreciendo de esta manera los contenidos de una clase, en donde se ajusta a los intereses de los alumnos.

Las TIC en la educación proporcionan el descubrimiento, la creatividad y la cooperación de esta manera se generan múltiples beneficios y ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que permite ampliar los conocimientos en las materias que más les interesen y mejorar su creatividad.

Las TIC en la educación requiere de la transformación de las prácticas y metodologías del docente, según Cabrol y Severin (2010) el uso de las TIC implica tres dinámicas clave 1) personalización, 2) precisión y acceso a información actualizada, información disponible para la toma de decisiones y 3) profesionalización. La primera tiene que ver con la adaptación de los diferentes estilos de aprendizaje que poseen los estudiantes, sus preferencias y necesidades para poder implementar de manera estratégica las actividades a desarrollar, la segunda tiene que ver la selección, procesamiento y transmisión de información necesaria para que los estudiantes logren comprender el tema que se está tratando, más que nada sobre generar los contenidos educativos necesarios implicando una satisfacción personal y rendimiento en la posibilidad de propiciar aprendizajes significativos y la tercera tiene que ver con el rol que juega el docente en su uso que implica tener una alfabetización digital que permita fortalecer su pedagogía así como sus estrategias didácticas que contribuyen de alguna manera la innovación en sus procesos de enseñanza.

El uso de las TIC en la educación implica nuevos retos de mejora por lo que se necesita un profesorado formado en este ámbito lo que permitirá involucrar al alumno de manera eficaz en sus aprendizajes, lo que no se trata simplemente de transmitir conocimiento sino de contribuir a las destrezas y capacidades teniendo una actitud crítica y reflexiva sobre el manejo de estas para enriquecer en el ámbito educativo procesando y difundiendo la información necesaria que el alumno necesita para su proceso de formación académica.

La relación que existe entre el docente y el alumno es constante permitiendo al mismo momento simular aspectos espaciales y temporales, en donde no tendría que haber obstáculos de un lado a otro para presentar y compartir información, es crucial recalcar que la implementación de las TIC requiere de dedicación, tiempo y esfuerzo para lograr aquellos cambios que queremos en el proceso y enseñanza lo que permite a la vez agilizar los procesos de retroalimentación lo que provoca optimizar el tiempo de aprendizaje y favorecer la cooperación de alumnos y personal docente.

El tener acceso a las TIC cambia el proceso de enseñanza y aprendizaje creando ambientes y metodologías adaptadas a los diferentes contextos, es por esta razón que tanto los docentes como las instituciones educativas deben hacer un esfuerzo muy grande de adaptación y preparación.

El uso de las TIC en la enseñanza y aprendizaje obliga al docente a buscar todo tipo de información y contenidos en la red para contemplar y validar sus explicaciones para mejorar la gestión de la clase. La función docente fomenta el pensamiento crítico y la responsabilidad en los alumnos, facilitando la estructuración y valoración de estos conocimientos dispersos que se obtienen a través de ellas. Las nuevas generaciones van requiriendo acercarse a las nuevas tecnologías de información y comunicación como un canal principal de búsqueda de información y aprendizaje.

Precisamente para favorecer este proceso se empieza a través de los entornos educativos informales, lo que obviamente la escuela tiene el deber de integrar esta nueva cultura de alfabetización digital, acercar a los alumnos a esta nueva modalidad de aprender y sobre todo sean capaces de enfrentar la nueva realidad educativa necesaria para enfrentarse en su vida personal y profesional:

La escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías, aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar". Joan Majó (p. 22. 2003).

Tal y como se menciona, las nuevas tecnologías proporcionan aprendizajes más justos a favor de la sociedad y prepara para beneficios a favor de cada ciudadano, lo que conduce a cambios importantes, tanto sociales como en la comunidad educativa, sin lugar a duda estas herramientas favorecen los distintos entornos en los que se puede seguir compartiendo las experiencias de aprendizajes cada vez más útiles y significativos.

¿Qué son las aplicaciones digitales?

Se trata de programas diseñados para llevar a cabo distintos tipos de tareas por medio de dispositivos tecnológicos como un celular, una tableta o un computador. Una aplicación digital se instala en dispositivos móviles, computadoras, tablets, laptops, tiene como objetivo ayudar al usuario a realizar algo con distintas finalidades, puede ser simplemente entretenimiento hasta para uso profesional, por lo que existen diferentes tipos de aplicaciones digitales con distintas finalidades y funciones.

Cabe destacar que una aplicación digital es muy diferente a una webapp, porque la webapp no se puede instalar, simplemente se trata de un icono de acceso rápido a una página web específica. Las aplicaciones digitales están destinadas a usarse a través de ordenadores y smartphones ya sea para Android o iOS, ocupan poco espacio en comparación con los programas y son más rápidas de instalar igualmente son más dinámicas y algunas no dependen de internet.

Algunas aplicaciones digitales son gratuitas otras son de pago, normalmente están disponibles en tiendas virtuales, para el caso de dispositivos Android se descargan en PlayStore y en caso de dispositivos iOS, de descargan desde Appstore. Lo más común que se tiene que hacer primero es registrarse en estos lugares o sitios para poder descargar cualquier aplicación ya sea de pago o gratuita, a excepción de las que ya están instaladas por defecto.

Es común confundir los términos de aplicación digital, programa informático, plataforma y pagina web o sitio web, todos están relacionados entre sí, pero presentan diferencias. Las aplicaciones digitales se conocen como software de aplicación, es un archivo único que se descarga e instala, una aplicación siempre se crea con el usuario final para completar el conjunto de funciones con la entrada del usuario, las aplicaciones se dividen en aplicaciones de computadora y aplicaciones móviles.

Un programa informático se puede ejecutar en un segundo plano sin la necesidad o intervención de un usuario, es un conjunto de instrucciones que le dice a la computadora o laptop lo que debe realizar, además necesita un instalador que posea un paquete que contenga todos los archivos necesarios. Una plataforma son espacios en internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un mismo lugar, su objetivo principal es facilitar la ejecución de tareas a través de programas o aplicación en un mismo lugar en la web.

Una página web es la unidad básica de la World Wide Web (www) y a la que se puede acceder a través de un navegador web y una conexión activa a internet a lo que es posible acceder velozmente gracias a un sistema de protocolos de comunicación (http). En este sentido los navegadores web nos permiten entrar a internet y visualizar distintos contenidos a partir del ingreso a direcciones URL.

¿Por qué es importante integrar las aplicaciones digitales en el aprendizaje?

Las aplicaciones digitales en el ámbito educativo presentan infinidad de ventajas, cada vez dependemos más de estas, sobre todo cuando se trata de aprender. Actualmente la mayoría de las instituciones educativas buscan la manera de innovar el proceso educativo y al mismo tiempo estar al nivel de la tecnología, con base en ello, ya no es un lujo incorporar las herramientas digitales en el aprendizaje, sino más bien es altamente necesario para lograr este cambio educativo.

Las exigencias actuales sobre la educación ya no son plataformas o herramientas digitales que almacenan información, sino va más allá de esto, se trata de generar interactividad en los estudiantes y el docente, esto significa crear canales de comunicación dentro de las instituciones educativas. Actualmente existen aplicaciones digitales en donde nos podemos encontrar con mayor tendencia a las de aprendizaje de idiomas, que van desde enseñar las cuatro habilidades hasta medir el nivel que se tiene sobre el idioma.

Las aplicaciones digitales permiten conseguir un aprendizaje dentro y fuera del aula, lo que a su vez se convierten en el escenario perfecto de aprendizaje, y suelen contar con un importante componente lúdico, para que de esta manera el alumno se motive aún más, teniendo a la vez diferentes desafíos que son necesarios para ir avanzando en su

propio aprendizaje, a lo que se llama aprender jugando, y es muy importante sobre todo en cuestión de aprender un nuevo idioma, ya que la adquisición de este debe de ser de la manera más natural que al mismo tiempo se pueda adquirir inconscientemente.

Al tratarse sobre todo de contenidos multimedia, con gran contenido gráfico formado con imágenes, videos, audios, favorecen la atención e interés, sin olvidar que el tiempo de concentración de un adolescente es de aproximadamente 20 minutos, por lo que resultan ser muy atractivas en todos los sentidos por esta razón se fomenta un aprendizaje adaptado de alguna manera a las necesidades concretas del alumno.

El uso de aplicaciones digitales por parte de los docentes, implica un cambio de práctica docente, un cambio desde la forma de enseñanza y transmisión de conocimientos e información necesaria para potenciar de alguna forma el aprendizaje colaborativo y de esta manera el estudiante es el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje lo cual adquiere un papel activo. Desde este punto de vista, el uso de aplicaciones digitales tiene relación con la teoría constructivista de Vygotsky, según el cual los alumnos son los que construyen su propio conocimiento en base a ideas y conocimientos previos.

El alumno construye su conocimiento sobre lo que ya sabe, y estas aplicaciones digitales le brindan la suficiente información para recrear contextos y continuar con la construcción de ese conocimiento, gestionándolo de tal manera que pueda adaptarlo para su propio beneficio.

Esto tiene una implicación directa sobre los métodos de enseñanza, que los docentes deben de nuevas estrategias y crear materiales formativos de tal manera que se adapten a pensar y construir conocimientos que sean útiles dentro y fuera del aula, de esta manera el alumno crea su propio entorno personalizado de aprendizaje según sus necesidades, preferencias y sus metas.

Por otro lado, las fases en las que estas aplicaciones digitales se pueden emplear son en las siguientes:

- **Presentación:** Aquí es la introducción al tema, sobre todo la exposición de los contenidos que se llevarán a cabo durante el desarrollo de las actividades a realizar.

- **Aplicación:** Los alumnos experimentan los contenidos a través de diferentes actividades, dinámicas o proyectos, para que de esta manera puedan aplicar sus conocimientos adquiridos a través de lo que ya se explicó previamente y de esta manera puedan lograr el objetivo.
- **Feedback o retroalimentación:** Se procede a reflexionar sobre lo aprendido, comprobar que estos conocimientos fueron claros y de esta manera a conclusiones claras y precisas, para poder seguir avanzando adquiriendo nuevas experiencias y sobre todo conocimientos.

Es importante señalar que estas fases tienen libertad de ejecución, es decir, cada docente las va a emplear o a utilizar de la mejor manera y orden que mejor le convenga, y esto depende de diferentes circunstancias y sobre todo del tiempo que tenga para poder proceder a ello, siempre y cuando no deje dudas al respecto.

Aplicaciones y dispositivos digitales

Las aplicaciones digitales facilitan distintas actividades tanto cotidianas como en el aprendizaje, además agilizan la comunicación entre los diferentes usuarios. Ofrecen apoyo atendiendo las necesidades de los usuarios por medio de dispositivos digitales, una aplicación digital debe ser utilizada por medio de un dispositivo.

Un dispositivo procesa señales electrónicas, consiste en una combinación de componentes electrónicos organizados en circuitos, teniendo como objetivo controlar y aprovechar estas señales electrónicas. Todos los dispositivos electrónicos necesitan de electricidad para que funcionen de alguna manera, pero, además se pueden servir de baterías para funcionar durante cierto tiempo sin estar conectados a la corriente. En este caso un celular es un dispositivo digital, cuando se queda sin batería necesita conectarse a la electricidad para que cargue, una aplicación necesita del celular u ordenador para que se pueda acceder a ella.

Las aplicaciones se clasifican en cuatro grandes grupos, uno de acuerdo con su funcionalidad, en el que encontramos las aplicaciones de entretenimiento, aplicaciones de relación social, aplicaciones educativas y aplicaciones de productividad.

En las aplicaciones de entretenimiento nos podemos encontrar con los juegos como Candy crush, reproductores de películas como Netflix, Disney y HBO Max, reproductores de música como YouTube, Spotify y Deezer, en las aplicaciones de relación social las cuales nos permiten estar en comunicación nos podemos encontrar con las redes sociales como Facebook y Twitter, de mensajería como Messenger o WhatsApp, para realizar videollamadas como zoom o Google meet y de servicios de correo electrónico como Gmail o Hotmail. En las aplicaciones educativas podemos encontrar Classroom, Google drive, Moodle, Google Jamboard, Kahoot, Quizziz y finalmente tenemos las aplicaciones de productividad como Todoist, Notion y Toggl.

Los dispositivos se dividen en cuatro grupos teniendo los dispositivos de salida, entrada, mixtos y de almacenamiento. Los dispositivos de salida son aquellos que permiten la comunicación entre la persona que lo está utilizando y el aparato como lo son las pantallas, las impresoras o altavoces, los dispositivos de entrada tienen como objetivo introducir datos al aparato como lo son dispositivos apuntadores como el ratón, el teclado o cámara web, los dispositivos mixtos pueden enviar o recibir datos como lo son discos duros, modem, tarjeta de red o de sonido y finalmente nos encontramos con los dispositivos de almacenamiento los cuales realizan lectura o escritura y la almacenan o guardan digitalmente como lo son una USB, disco duro, tarjetas de memoria, CD y disquetes.

La importancia de las aplicaciones digitales en la enseñanza del inglés

Cuando se habla de una educación tradicional, se piensa sobre todo en que el maestro es el responsable de no contar con las estrategias necesarias para una comprensión total sobre algún en específico, y no es que no sea bueno una clase conductista, sino que el cambio de época y el modelo educativo exigen implementar recursos innovadores que puedan ser útiles en el trayecto académico del alumno, al hablar de una clase innovadora, se pone en énfasis mayor interés y comprensión sobre las actividades planteadas por el docente, teniendo de esta manera un aprendizaje significativo y enriquecedor, al mismo tiempo le permite al docente avanzar junto al ritmo de los estudiantes, siguiendo e implementando nuevas estrategias en el aula de clase.

Ahora bien, cuando se trata de la asignatura inglés, podría resultar un reto muy interesante y al mismo tiempo de gran oportunidad tanto para los alumnos como para los maestros, y esto no solo abarca sobre el uso de aplicaciones digitales para su enseñanza, sino que va desde la capacitación total en cuanto a la metodología, el conocer los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos, sobre todo el conocerlos a ellos para poder elaborar una planeación pertinente implementando estrategias de aprendizaje así como los recursos y materiales necesarios.

Con el paso del tiempo, en el idioma se han ido implementando diferentes enfoques de enseñanza-aprendizaje, por lo que un maestro de inglés se tiene que identificar con al menos uno de ellos, y saber cuál de todos es el más eficaz porque cada grupo de alumnos es diferente en cuanto a las carencias y habilidades.

No obstante, el favorecer cada uno de ellos con el uso de algún recurso digital será más fácil de adquirir el idioma, por ejemplo, el enfoque comunicativo, como su propio nombre lo indica se trata de adquirir un nuevo idioma, en este caso, el inglés, a través de la comunicación, del habla, se puede implementar reuniones en tiempo real para el intercambio de diversas cuestiones con el mismo grupo, la idea es que puedan comunicarse en inglés de esta manera, usando este enfoque y sin dejar a un lado la herramienta o aplicación digital.

Para que todo este proceso pueda lograrse, es necesario que el maestro sea el primero en aprender sobre el uso de esta herramienta que tiene como objetivo facilitar el aprendizaje del alumno. El rol que tiene el alumno siempre será el que pone en práctica sus conocimientos y habilidades del idioma, de alguna manera es un sujeto activo y el responsable de poner en práctica lo que aprendió.

Por otra parte, el hablar sobre el ambiente de aprendizaje se refiere a que el alumno tiene que sentirse seguro y con oportunidad de poder crear un aprendizaje óptimo y sin barreras para poner en práctica sus habilidades y conocimiento, al mismo tiempo que sea un aprendizaje sin discriminación ni exclusión, porque un nuevo idioma provoca miedo, cuando esto cambia, el alumno desarrollará motivación y seguridad en sí mismo.

Las situaciones de enseñanza y aprendizaje dan lugar al surgimiento de las relaciones humanas en un mismo espacio; dicho de otra forma, provocan el ambiente de aprendizaje, el cual se puede definir como “el entorno sociopsicológico y material donde los estudiantes y los docentes trabajan juntos” (Parlett y Hamilton, 2008, p.455).

Dicho lo anterior se debe hacer conciencia sobre esta manera de aprender, el uso de aplicaciones digitales conlleva una transformación directa en el aprendizaje, permite desarrollar nuevas competencias y habilidades en el idioma inglés, y al mismo tiempo se adapta a los estilos de aprendizaje del alumno.

Incorporar aplicaciones digitales en la enseñanza del inglés, tiene muchas ventajas que deben ser aprovechadas al máximo, para un pensamiento crítico y reflexivo, que minimiza el miedo a cometer errores, y motiva y entretiene para continuar trabajando y explorando en diferentes áreas de conocimiento del inglés (Reading, speaking, writing, listening).

Actualmente, el objetivo es desarrollar la competencia comunicativa de los alumnos, ya que esta es fundamental para su vida personal y social. De la Fuente (citado por Roméu en 1986, 2014) afirma que, en un enfoque comunicativo, el individuo es visto como parte activa del contexto más amplio, por lo que su formación integral debe abarcar no solo los aspectos cognitivos e intelectuales, sino también los afectivos.

Por lo tanto, el enfoque comunicativo debe de estar vinculado a un tipo de relaciones sociales dentro de la cultura para poder recrear escenarios socioafectivos en donde se obtenga a la vez un aprendizaje invisible, no se trata de memorizar los contenidos, sino que crear experiencias significativas.

En este método su intención es sobre todo adquirir conocimientos socioculturales de la lengua, los estudiantes más allá de adquirir la lengua deben comprenderla desde este ámbito, que resultara significativo a través de diversas actividades que el docente debe recrear, a través de ejercicios contextualizados para que de esta manera el alumno le de el sentido lingüístico que se requiere incorporando contenidos culturales y contextualizadas.

En el enfoque comunicativo, a saber, de Antonini y Fernández (1986):

1. Es un método centrado en el estudiante. Se busca un aprendizaje eficaz en base a las necesidades y preferencias del estudiante para que facilite su adquisición lingüística.
2. El docente es un facilitador que debe servir de modelo lingüístico, y no un líder o director del proceso de instrucción. Es sobre todo un guía, debe verse como un compañero más el cual les ayuda y abre un camino para adquirir este idioma implementando herramientas y estrategias útiles.
3. Busca desarrollar la competencia comunicativa, es decir, que el estudiante además de poder hablarlo y adquirirlo sepa utilizarlo, dependiendo de diversas circunstancias o contextos.
4. También es Funcional, ya que insiste en el uso del lenguaje auténtico. Debe de utilizarse en todo momento, crearse la idea de que son hablantes nativos en ese contexto natural y propio de la lengua.
5. Da mayor importancia al contenido del mensaje que a la forma en que éste es expresado, es decir, enfatiza el Qué y no el Cómo. Es por esta razón que la gramática queda atrás, tomando en cuenta la fluidez y cohesión en la manera de transmitir una idea oralmente.
6. Los contenidos programáticos son presentados en forma cíclica, es decir, las mismas funciones se repiten para ir formando nuevas formas de poder comunicarse a través de esta forma lingüística.
7. Da libertad al docente para utilizar el lenguaje oral o escrito que esté por encima del nivel lingüístico del alumno, en todo momento se exige más al alumno para aumentar su nivel de comprensión haciendo capaz de mejorar sus habilidades de la lengua para no quedarse en el mismo lugar o zona de confort.

El uso de herramientas, materiales didácticos y digitales posibilitan la utilización y comprensión de una segunda lengua, en el enfoque comunicativo es necesario sumergir al alumno al contexto y cultura de este idioma, a través de aplicaciones digitales en donde sean capaces de poder comunicarse con personas nativas del idioma por medio de videollamadas esto se da en muchos institutos de idiomas en donde el docente es nativo del idioma y a través de diversas aplicaciones se comunica oralmente con el alumno por ejemplo en Google Meet, Zoom o Skype.

Tipos de aplicaciones que utilizan los docentes y su función en la enseñanza y aprendizaje del inglés

A pesar de que hay infinidad de aplicaciones digitales que los docentes pueden implementar para la enseñanza del inglés, algunas de las cuales comparten entre sí características como para establecer cierta comunicación por chat, al mismo tiempo almacenar la información que se proporciona, estas aplicaciones por lo general deben estar conectadas a internet por que el propósito es establecer comunicación al mismo tiempo, entre estas nos podemos encontrar con Gmail, WhatsApp y Classroom.

Las aplicaciones de videollamada tienen el mismo propósito, pero la intención es comunicarse por reunión o citas creadas por el docente, al igual que las aplicaciones anteriores están necesitan estar conectadas a internet puesto que todos están interconectados al mismo tiempo desde cualquier lugar, entre las cuales se encuentran Google Meet, Zoom y Skype.

Por otra parte, los docentes utilizan aplicaciones de entretenimiento con el fin de poder enseñar de forma más dinámica y entretenida para los estudiantes. Estas aplicaciones tienen características comunes y, la principal, permite la integración de los conocimientos del alumno al mismo tiempo de distintas maneras, por ejemplo, a través de audios o música, gamificación, contenido visual, etc.

Estas aplicaciones permiten a los docentes crear diferentes tipos de actividades mejorando la retención de conocimientos y favoreciendo la adquisición del idioma, al mismo tiempo se trabajan con las cuatro habilidades del idioma, algunas de estas aplicaciones necesitan estar conectadas al internet porque el proceso se va calificando, algunos ejemplos de estas son Wordwall, Educandy, YouTube o Lyrics training.

Finalmente, para la evaluación o reforzamiento de contenidos los docentes pueden apoyarse de aplicaciones destinadas para ello, en donde los alumnos pueden identificar a través de éstas que temas necesitan trabajar más, lo que puede disminuir el estrés causado en comparación de un examen. Un ejemplo de estas aplicaciones son Kahoot y Quizzez.

En la siguiente tabla se categorizan las aplicaciones antes mencionadas mencionando su característica principal en la educación:

Aplicación	Logo	Característica principal
Gmail		Intercambio de mensajes
WhatsApp		Intercambio de mensajes y llamadas
Outlook	 Google Classroom	Asignar tareas educativas
Google Meet		Unirse y organizar videoconferencias
Zoom		Unirse y organizar videoconferencias
Skype		Unirse y organizar videoconferencias
Wordwall	 Wordwall	Crear actividades interactivas
Educandy		Crear actividades interactivas
Youtube		Reproducir videos informativos de la categoría que se desee dependiendo el propósito de la actividad
Lyrics training		Completar frases de acuerdo al video musical
Kahoot		Crear cuestionarios de evaluación de conocimientos
Quizziz		Crear cuestionarios de evaluación de conocimientos

Duolingo		Aprendizaje interactivo de idiomas a través de diferentes actividades de cada habilidad
----------	---	---

Fuente: Elaboración propia

Tecnología educativa

Cabero Almenara (2003) sostiene que la tecnología educativa está demostrando ser una forma de lograr avances significativos tanto en lo social como en lo personal, y está asociada a transformaciones que han impactado en diferentes campos a lo largo de los años. La educación, sobre todo, es capaz de avanzar al mismo tiempo. Area Moreira (2009) ubica las raíces de la tecnología educativa en el entrenamiento militar norteamericano en la década de 1940, debido a la necesidad de entrenar a los soldados de una manera determinada con la ayuda de programas de instrucción para alcanzar las metas originalmente propuestas.

Skinner (1970) señaló que la tecnología educativa pretende principalmente en el carácter psicológico del ser humano, basado en cuestiones científicas que sobre todo rigen el comportamiento humano, de esta manera, la tecnología consiste fundamentalmente en la ideología que se tiene y se utiliza en descubrir principalmente aquellas cuestiones que de alguna manera podrán beneficiar a la sociedad, como podría ser de poco acceso e implicación de bastante dinero se limita al público común, solo aquellas personas con altos recursos podrían tener acceso a ella.

La tecnología educativa es un cuerpo de conocimientos técnicos con relación al diseño sistemático y la conducción científica de la educación. Lo que ha permitido obtener diferentes beneficios teniendo siempre un impacto socialmente a través de las décadas cambiando a la vez el comportamiento y manera de pensar. UNESCO (1984) tecnología en la educación, modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta los recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos como la forma de obtener una más efectiva educación. (p. 43-44).

Lo que conduce a transmitir los conocimientos de una forma más estratégicamente, tomando en cuenta los recursos relacionados a los medios de comunicación, optando por los entornos más favorables en donde se pueda aplicar estas herramientas y tanto el alumno como el profesor se puedan organizar de la mejor manera posible a las diferentes problemáticas consideradas un desafío para poder lograr los aprendizajes esperados.

Ya en los años noventa, Sancho Gil (1994) afirma que la tecnología debe ser “un saber que posibilite la organización de unos entornos de aprendizaje (físicos y simbólicos) que sitúen al alumnado y al profesorado en las mejores condiciones posibles para perseguir las metas educativas consideradas personal y socialmente valiosas (p. 7)”. La tecnología solo aplica en aquellas cuestiones más importantes, representa una nueva oportunidad para lograr aquellos cambios sociales y personales, a manera de reflexionar sobre aquellas cuestiones que se tiene sobre algo y se quiere conocer profundamente, para lograr de esta manera tener un concepto diferente en base a ello y lograr un cambio radical.

El uso de la tecnología hoy en día significa impulsar el aprendizaje y la investigación, en donde está destinado para el público en general teniendo mayores posibilidades de comunicarse entre sí, para ofrecer nuevas alternativas y posibilidades de crear un aprendizaje personalizado, logrando al mismo tiempo adquirir diversas competencias sobre todo para potenciar las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje.

Así, Serrano Sánchez et al. (2016) reconoce a la tecnología educativa como una disciplina que estudia los medios, materiales, portales y plataformas tecnológicas que sirven al proceso de aprendizaje. Como todos sabemos, nuestro fácil acceso a diferentes recursos tecnológicos amplía enormemente el panorama de los entornos tanto formales como informales, lo que a su vez tiene un efecto benéfico, constituyendo constantemente la transformación de toda la sociedad, moral, física, cognitiva y personal.

Las aplicaciones digitales han favorecido distintas actividades en una sociedad que cambia constantemente, en cuanto en el ámbito educativo propician nuevas formas de organización y participación sin límites, lo que debe conllevar a una adaptación a la innovación de estas y es que el cambio que genera se está produciendo en un plazo

temporal muy acelerado, lo que obliga sobre todo a las personas adultas a adquirir estas competencias para su uso, por lo que la alfabetización tecnológica es tan necesario actualmente. Los jóvenes y los adultos estamos expuestos a un flujo permanente de información. (Pérez 2001). Los retos en la educación van más allá de usar las aplicaciones tecnológicas, se trata de saber enseñar a través de ellas, lo que aún sigue en desarrollo en la gran mayoría de instituciones educativas.

Una meta educativa es desarrollar estrategias de formación del docente y asesorías a las instituciones escolares sobre la utilización de las tecnologías, y a la vez potenciar el acceso y participación frente al margen de la evolución tecnológica. Luján y Ferrer (2009) sostienen que el manejo de recursos tecnológicos como computadoras, vídeos o el Internet, no garantiza que se obtenga un aprendizaje de calidad, esto depende a gran escala la forma en como los docentes hagan uso e incorporen estas tecnologías y sobre todo cuales son las que utilizan, debemos de tener claro cuáles son los beneficios del uso de la tecnología para que los alumnos aprendan de la mejor manera posible y diferente a como aprendían en el pasado.

La manera en la que se implementan estas tecnologías en la enseñanza del inglés es un poco diferente y tiene que ver con distintos factores, el principal es la disposición de los maestros para implementarla. Basándonos a la historia los romanos aprendían formalmente griego gracias a los tutores y a los esclavos romanos (Richards y Rodgers, 1986). A través de los años se fueron creando diferentes métodos de enseñanza de idiomas, siendo el más antiguo el grammar translation (gramática traducción), comenzó a ser utilizado cerca del año 1750 y hasta finales del siglo XIX (cerca de 1900), hoy es considerado un gran error en la enseñanza de un idioma (Harmer, 2001).

Los esfuerzos de los reformistas crearon, a finales del siglo XIX, el Método Directo (Direct method) (Richards y Rodgers, 1986). Este método es considerado el mejor por enseñarse y aprenderse de manera natural. Debido a los cambios sociales, económicos y educativos que se llevaron a cabo debido a la Segunda Guerra Mundial, la enseñanza de idiomas tuvo repercusiones, creando un nuevo método llamado audio – lingual. Finalmente se crea un nuevo método, el enfoque comunicativo que a la fecha continúa dominando la enseñanza de idiomas, el enfoque comunicativo por sus siglas en

inglés CTL usa las bases de la competencia comunicativa (Hymes, 1972), la cual delimita lo que una persona precisa para ser competente comunicativamente.

Hoy en día en la enseñanza de idiomas es una mezcla de los diferentes métodos que existen ya antes mencionados incorporando diferentes recursos desde los materiales didácticos hasta la implementación de los recursos digitales, como las aplicaciones digitales en donde nos podemos encontrar gran variedad de ellas para aprender un idioma nuevo.

Capítulo III

Metodología

El presente trabajo de investigación se desarrolló a partir de un diseño metodológico desde un enfoque cualitativo apegado a los principios de la fenomenología, se utilizaron las técnicas de entrevista y observación con el fin de describir y analizar el uso que hacen los docentes de secundaria en la asignatura de inglés a las aplicaciones digitales para la enseñanza y aprendizaje. Según Tamayo y Tamayo M. (Pág. 35), en su libro *Proceso de Investigación Científica*, la investigación descriptiva “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos.

Estas interpretaciones se llevan a cabo por medio de las técnicas utilizadas para este estudio de campo, analizando los datos obtenidos tanto de la observación como de las entrevistas. El enfoque se hace considerando a personas o grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente” recordando que la observación se hizo en un grupo específico y las entrevistas a las dos titulares de inglés. De esta manera se trabajó mediante un enfoque cualitativo:

Con estos diseños se intenta describir y reconstruir de forma sistemática y lo más detalladamente posible las "características de las variables y fenómenos, con el fin de generar y perfeccionar categorías conceptuales, descubrir y validar asociaciones entre fenómenos, o comparar los constructos y postulados generados a partir de fenómenos observados en escenarios distintos" (GOETZ, J. Y LECOMPTE, M.I.1984 p. 14)

Los métodos cualitativos pueden entenderse como "una clase de diseños de investigación que extraen descripciones de las observaciones, en forma de entrevistas,

narraciones, registros de campo, grabaciones de audio, grabaciones de audio y video, varios registros escritos, fotografías o películas.

Estos diseños tienen que ser cuidadosamente adaptados, teniendo en cuenta qué es lo que precisamente se quiere llegar a conocer, siendo útil tanto para el investigador como para las personas participantes en está, con esto a la hora de su análisis se hace de una manera fácil y práctica teniendo una categorización de cada elemento.

Se ocupa de analizar las características del uso de aplicaciones digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en la escuela secundaria, para entender cuáles son las aplicaciones utilizadas por los docentes y su propósito, la finalidad del estudio radica en poder develar, a partir del acercamiento a la realidad escolar, las experiencias de uso, los alcances y las valoraciones que tienen los docentes con respecto a su incorporación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Gómez y Ramírez (2000), señalan que la organización del trabajo cualitativo se caracteriza por ser flexible en su estructura y dinámico en su aplicación, y establece como condición básica la contextualización del mundo de la realidad cotidiana, en este caso, el tipo y el uso de aplicaciones digitales que los docentes emplean en la asignatura inglés. En este sentido se habla sobre una investigación que tiene gran relevancia para todos y tener un impacto positivo dentro de la sociedad, basadas en las experiencias de la población con las que se trabajó.

Los contenidos y los datos de la investigación fueron obtenidos a partir de uno de los tantos métodos que conforman la investigación cualitativa, el método fenomenológico porque se parte desde el punto de vista y experiencia de la otra persona para que de esta manera se pueda describir, comprender e interpretar la información obtenida. Husserl (como se cita en Brennan, 1999), define la fenomenología como el "estudio de los fenómenos tal como los experimenta el individuo, con el acento en la manera exacta que un fenómeno se revela en sí a la persona que lo está experimentando, en toda su especificidad y concreción" (p. 295).

El método fenomenológico fue elegido para saber de qué manera el uso de aplicaciones digitales coadyuba en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en los

alumnos de educación secundaria, tomando en cuenta la modalidad virtual y presencial, puesto que se logra obtener una comprensión más amplia de los diferentes aspectos que trae consigo el uso de las aplicaciones digitales en las dos modalidades.

Por otro lado, el método fenomenológico se consideró acorde para la presente investigación inmersa en el campo educativo, ya que en base a Husserl “toda vivencia que logre una mirada reflexiva, tiene una esencia propia, aprehensible, un contenido susceptible de ser contemplado en su peculiaridad” (Husserl, 1992).

En la investigación cualitativa, el enfoque fenomenológico es la parte relevante que logra comprender y reflexionar más sobre lo que se está experimentando lo que ayuda a dar posibles respuestas a lo que se busca.

Esta investigación tuvo dos momentos para su realización, la primera consiste en la observación naturalista de esta manera se pudo observar lo que se pretende conocer sin ninguna participación para no intervenir en el comportamiento del contexto y el segundo momento fue a través de la entrevista semiestructurada a dos docentes de la escuela secundaria, de esta manera se llega a una descripción suficiente y detallada de los objetivos que se pretenden alcanzar en esta investigación.

Estas técnicas son las observaciones naturales y las entrevistas semiestructuradas. Hernández. R, Fernández. C y Bautista. M. (2010 p.403) afirma que las entrevistas cualitativas semiestructuradas son el método de investigación más cercano entre el investigador y los hechos investigados, y dado que el método es cómodo para esas personas, los encuestados pueden proporcionar toda la información solicitada. involucrados, además porque es menos probable que los datos sean manipulados por otra persona porque generalmente se registran.

Con la recolección de datos de la observación naturalista, se pudieron obtener datos acerca de las formas de enseñanza y aprendizaje, al mismo tiempo que actividades realizan a través de las aplicaciones, y de qué tipo. Al igual con la recolección de datos de la entrevista semiestructurada, fue más claro este análisis y permitió un acercamiento más profundo acerca de este proceso de búsqueda de información en base a lo que se pretendía saber.

Con respecto a la entrevista se pudo obtener información a partir de las palabras de las docentes participantes, por lo que se utilizó una estrategia de análisis de discurso y recuperaron los términos con los cuales los docentes explicaban lo que hacían con respecto a las aplicaciones digitales. La idea es que pudiera expresar ampliamente su opinión por lo que uso la grabadora de audio como medio de recolección de información.

Usman, Yaacob y Rahman (2015) argumentan que la entrevista es un método efectivo aplicado a la fenomenología, la reflexividad es considerada uno de los ejes de rigor en la investigación cualitativa, argumentando que el investigador busca comprender su influencia intencional o no intencional.

Mediante las entrevistas semiestructuradas, se realizó un análisis de cada uno de los datos obtenidos en la entrevista semiestructurada, se debe recordar que las docentes entrevistadas tienen diferentes experiencias, por lo que se debe evitar emitir juicios lo importante es poder entender las ideas que se brindó para tener un panorama más amplio acerca del uso y tipo de aplicaciones digitales utilizadas por ellas en el ámbito de enseñanza y aprendizaje del inglés.

De esta manera, fue posible la descripción en base a como las aplicaciones digitales coadyuban en la enseñanza y aprendizaje del inglés, para poder generar conclusiones finales, y es así como se logra mostrar una comprensión y reflexión más profunda de dicha situación en el ámbito educativo. La recolección y la interpretación de los resultados se realizó con base en criterios cualitativos y en el análisis que se extrajo de los las entrevistas semiestructuradas.

Escuela e informantes

La presente investigación se llevó a cabo en la Escuela Secundaria Federalizada No. 134 Acuexcomac de control público, ubicada en San Francisco Acuexcomac, perteneciente al municipio de Atenco en el Estado de México, siendo una de las 62 escuelas de la localidad, en donde cuenta alrededor de 386 alumnos de la edad de 12 a 15 años aproximadamente, de los cuales 184 son mujeres y 202 son hombres, habiendo 12 grupos conformados (4 por grupo, A, B, C, y D), con 24 maestros en total, de los cuales dos maestras son titulares de la asignatura inglés.

Participantes

	Docente 1	Docente 2
Grados que imparte	1° y 2°	3°
Experiencia docente	23 años	4 años
Certificaciones	Cambridge	Cenii
Nivel de inglés	A2	12 o B2

Para este trabajo se trabajó con dos docentes de la Escuela Secundaria Federalizada No. 134 Acuexcomac, de manera presencial ambas con el grado de licenciadas y con un trayecto profesional diferente, la primera de ellas con 23 años de experiencia docente y la segunda con 4 años de experiencia.

La docente 1, tiene una certificación de Cambridge nivel A2 en el idioma inglés a lo que es titular de los primeros y segundos grados, la docente 2 participante tiene una certificación CENII nivel 12 equivalente al nivel B2 Cambridge de acuerdo con el Marco Común de Referencias de Lenguas Extranjeras, a lo que es titular de los terceros grados de dicha institución.

Procedimiento

La investigación inicia con un acercamiento a las docentes de la Escuela Secundaria Federalizada No. 134 Acuexcomac, quienes fueron las participantes en el estudio. De esta manera se llevó a cabo una primera parte del estudio, la cual se basa en seleccionar una muestra apropiada de participantes, en este caso fueron las dos docentes titulares de inglés en la institución.

A partir de ello, se procedió a la observación de las clases, se levantó un registro de las sesiones a partir del cuaderno de notas de campo y se focalizaron aquellos aspectos de la práctica que estaban relacionados con el uso de aplicaciones digitales, siendo de esta manera posible la interpretación de los mismos. Cabe destacar, que a partir de la observación se pudieron desprender preguntas para proceder con la entrevista.

En un segundo momento, para llevar a cabo la recolección de datos, se generó un buen nivel de familiarización y empatía (rapport) con los participantes para que se

procediera a la aplicación de las entrevistas semiestructuradas, con la finalidad de dar posibles repuestas a la pregunta de investigación y cumplir con los objetivos planteados por lo que se procedió de la siguiente manera:

Plantear las preguntas, encontrando los puntos más importantes del tema para conocerlo más a detalle, de esta manera se determina el uso principal que los docentes hacen con las aplicaciones digitales durante la enseñanza del inglés y sobre todo cuales son o de que tipo son las que han implementado.

Es importante señalar que la institución cuenta con los recursos necesarios para que el docente haga uso de estas herramientas. A partir de esto, teniendo una visión más clara de lo que se ha investigado se facilitó el análisis de los resultados, mediante la categorización de los datos recolectados, y lo que conllevó a su vez la búsqueda de referentes teóricos para dar sustentabilidad a la investigación hecha, de este modo se sintetizó la información más relevante de las observaciones plasmadas en el diario de campo y las respuestas obtenidas de las entrevistas, en base a todo este proceso de análisis de datos y reflexión se procede a dar conclusiones pertinentes.

Finalmente, se procede a dar una interpretación comprensiva de los datos recopilados en los dos momentos de la investigación, teniendo en cuenta un análisis descriptivo y lograr el objetivo principal de la investigación, en base a las respuestas de la entrevista semiestructurada se recopila y analiza la información en el siguiente apartado, retomando a algunos autores para dar sustento a cada respuesta obtenida.

Capítulo IV

Acerca del uso de las aplicaciones digitales

A continuación, se presenta el análisis con los datos recogidos a través de una entrevista realizada a las dos docentes titulares de la asignatura inglés de la Escuela Secundaria Federalizada No. 134 Acuexcómac, lo cual ha permitido ofrecer información suficiente para responder a las preguntas de esta investigación.

La gran variedad de aplicaciones digitales permite seleccionar cual de todas puede ser la mejor opción dependiendo de lo que se necesita y requiere lograr, de esta manera obtener mejores resultados con base en sus intereses y necesidades. Esto a su vez

genera en los estudiantes una especial motivación y mayor interés en la gestión de su propio aprendizaje.

Hernández y Subero (2001) afirman que esta modalidad interactiva el docente se convierte en mediador que, al apoyarse de las teorías de aprendizaje, desarrolla habilidades para traducirlas y aplicarlas en su actuar docente, con lo que refuerza su metodología y crea ambientes propicios para el aprendizaje autogestionado, mientras que para los estudiantes se establece un sistema basado en el uso de las tecnologías a través del cual se convierte en constructor de su propio aprendizaje.

De esta manera la docente les da la oportunidad de poder emplear las aplicaciones que mejor les convenga a los alumnos lo cual permitirá generar acciones de responsabilidad que mejoren y fortalezcan los procesos de búsqueda de información para un aprendizaje eficaz y significativo.

La docente 1 argumenta que: *había estado usando aplicaciones digitales antes de la pandemia, cuando un tema lo requería, que es muy necesario, sobre todo al final de una unidad, les ha dado opciones a los chicos de poder trabajar en diversas porque hay ocasiones que no les gusta una y prefieren trabajar con la otra opción.*

La docente nos dice que ha empleado aplicaciones digitales mucho antes de la pandemia, el propósito es únicamente cuando se requiere, es por esta razón que les da la oportunidad a los alumnos de poder escoger la que mejor les parezca acorde al tema, y es porque existen diversas situaciones en donde, aunque se les indique que aplicación será necesaria utilizar, depende de cada alumno tener cierta habilidad o preferencia para poder llevar a cabo sus actividades de reforzamiento.

Es importante señalar que la docente considera que es preferible el uso de éstas al final de cierta unidad de trabajo, puesto que benefician la autonomía del estudiante en la búsqueda de información y sobre todo la comprensión del tema a manera de retroalimentación.

De esta manera el estudiante comprende acerca de los logros obtenidos en la adquisición del idioma de manera que plasme sus habilidades lo que resulta una reflexión por parte del docente el saber de qué manera va a contribuir en la mejora del aprendizaje

en el alumno, siendo que está poniendo en práctica sus capacidades que tiene hacia con el idioma, y de esta manera podrá relacionarse en tanto sus necesidades y la manera en cómo será la forma de guiar al alumno a construir su aprendizaje.

La docente 2 menciona que: *les ha dado la oportunidad de que los estudiantes escojan las aplicaciones a la vez genera diversificación de los diferentes contenidos y más herramientas para poder trabajar entre todos, lo que es necesario promover el aprendizaje en los alumnos a través de estas.*

El uso de aplicaciones digitales se incrementó durante la pandemia, lo que fue un gran desafío por contar con esta competencia y cumplir con una enseñanza de calidad y transformadora al mismo tiempo. Como lo menciona Bartolomé (1998) la utilización de aplicaciones supone la adquisición de un determinado aprendizaje, pero cabe acotar que es el uso que el docente hace de ellos lo que determina su potencialidad instructiva. De acuerdo con las actividades que se planifique el alumno podrá adquirir el conocimiento necesario sobre el tema.

Al mismo tiempo se construye una comunicación entre el docente y el alumno facilitando el uso de las estrategias de enseñanza para poder encaminarlos al mismo tiempo a un proceso de búsqueda de información continua y colaborativa, a decir de Aguilar y Chamba (2019) se constata que, hasta antes de la pandemia, los docentes eran conscientes de que a pesar de vivir en una aldea global y en una era digital no lograban adaptarse a las exigencias de la nueva realidad (p.115).

De esta manera, el docente debe de enfrentar los retos del uso y adaptación de las aplicaciones digitales, lo que conduce a realizar ajustes pertinentes en su quehacer docente, sin perder su función de apoyo que direccionan el aprendizaje de los alumnos, para ello se debe de tener en consideración el seguimiento adquiriendo evidencias que sustenten la mejora del aprendizaje.

Una de las docentes mencionó que pocas veces las ha utilizado, en la pandemia tuvo que hacerlo para hacer diferentes ejercicios con los alumnos, de hecho ella les preguntaba si estaban de acuerdo con las actividades que iban haciendo y no tuvieron ningún problema.

Además, exponía sobre el uso que les dio a las aplicaciones digitales especialmente durante la pandemia, ese este momento donde cobró mayor relevancia y, sobre todo, la docente menciona que fue necesario en la mayoría de las actividades que se realizaron en este lapso de tiempo, cada actividad dependía de cierta manera el uso de estas aplicaciones, con el propósito de que el alumno adquiriera de forma sencilla y eficaz los conocimientos del idioma.

Un punto importante es que el alumno se sintiera seguro y a gusto utilizándolas, puesto que al tratarse del aprendizaje de un idioma, se necesita de un rol activo del alumno, de lo contrario, se genera cierto aburrimiento y pocas posibilidades de querer trabajar con estas aplicaciones.

El uso de estas aplicaciones digitales, genera comunicación entre el docente y el alumno, pues están sujetos a la necesidad de adoptar el uso de éstas de tal manera que se puedan integrar inclusivamente en un aprendizaje más constructivo, teniendo ventajas convivencia y producción de saberes.

Con el uso de estas aplicaciones, se contribuye a incentivar la perspectiva que tienen los estudiantes en cuanto al idioma, la aproximación que se genera depende de diferentes factores, así como la orientación del docente en base a este proceso, sin su ayuda los estudiantes pueden presentar dificultades en la adquisición del idioma, como aprendizajes incompletos, dudas, aburrimiento, distracción, etc.

Es por esta razón que las herramientas digitales como las aplicaciones generan cierta armonización en y confiabilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje al generar mayor familiarización entre los diversos contenidos y saberes, abordando estímulos para todos los sentidos como los audiovisuales, para que los alumnos se les facilite llevar a cabo la practicare sus conocimientos y habilidades del idioma.

Del uso de página, aplicación o plataforma para la enseñanza del inglés

El inglés puede resultar muy complicado aprenderlo, puesto que son diversos factores que inciden en el aprendizaje del mismo, cabe destacar que el tipo de actividades a desarrollar, así como los recursos tecnológicos de apoyo intervienen en este proceso, los alumnos necesitan saber, ante todo, las características significativas del idioma, como su

utilidad en diferentes ámbitos y contextos, así como para qué les será útil en su vida académica y profesional.

Según Aguilar (2011) la tecnología en la educación puede ser vista desde tres aristas de reflexión: “Desde la apreciación subjetiva de un hecho tecnológico, desde la descripción objetiva de un proceso tecnológico, desde los resultados, productos, metas y objetivos alcanzados” (p.130).

En cuanto a lo planteado por este autor, depende del docente analizar, identificar y reflexionar que estas aplicaciones digitales están siendo realmente significativas para el alumno, y si no lo son que estrategias podría aplicar para que lo fueran de manera que el estudiante esté dispuesto a implementarlas de manera consciente atendiendo y favoreciendo los propósitos a alcanzar de la asignatura del inglés.

Por otra parte, con base a la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, el alumno tendrá una mejor oportunidad de aprender si tiene más experiencias sobre ello, la indagación de éstas adquirirá información más concreta vinculada a su contexto, y es por esta razón que estas aplicaciones enriquecen la información convirtiéndola en un aprendizaje motivacional para el alumno.

La docente 1 menciona que les da esas opciones de usar la que más les convenga ella cree que se les hace más fácil para que ellos puedan realizar la actividad o que puedan estudiar, hay situaciones a veces que no quieren hacerlo, pero no es por la herramienta digital sino porque de plano no les gusta la materia.

Explica acerca de la disposición de los alumnos al hacer uso de estas aplicaciones digitales para aprender inglés en comparación de cuando no las utilizan, y se puede llegar a deducir que efectivamente, estas ayudan a facilitar la comprensión de un tema del idioma, teniendo la ventaja de poder escoger las que posibiliten a ese aprendizaje, sin embargo, no siempre pueden dar buenos resultados.

Se menciona que el uso de estas aplicaciones no garantiza cierta disposición o autonomía para estudiar o aprender, esto tiene que ver con la posible dificultad que tiene adquirir un idioma, es por esta razón que se necesitan de diferentes estrategias de enseñanza para facilitar este aprendizaje y hacerlo más interesante para el alumno.

Lo que es necesario sumergir lo más posible al alumno en el contexto del idioma creando ambientes de aprendizaje de manera que todos puedan colaborar e intercambiar los distintos saberes y habilidades del idioma teniendo una mejora continua de su aprendizaje y generando una mayor disposición y entusiasmo por aprenderlo con el fin de que se puedan comunicar fácilmente.

El docente es un mediador a la hora de utilizar las herramientas digitales en este caso la docente menciona que ellos pueden trabajar con las que mejor se acomoden, pero no deja atrás que debe de estar al tanto del progreso de sus conocimientos para que el alumno pueda ir avanzando al mismo tiempo que se llevan a cabo la implementación de éstas.

Los alumnos pueden ser hábiles para manejar alguna herramienta digital pero la mayoría de veces puede depender de la motivación que reciban, la creación de este interés implica diferentes expectativas en el aprendizaje del idioma. Contribuir a que los alumnos se sientan capaces para aprender, implica la existencia en ellos de total claridad y coherencia en cuanto al objetivo del proceso de aprendizaje, que lo encuentren interesante y que se sientan competentes para resolver un reto.

Esto le permite al alumno procesar la información y brinda las posibilidades de homogenizar sus niveles de dominio del idioma, adquirir las habilidades de diferente manera propicia establecer ideas considerando los contenidos principales profundizando novedosamente su aprendizaje.

Y de esta manera el reto de los docentes es poder transformar acciones que puedan ser útiles para construir diferentes saberes, teniendo en cuenta que deben de encaminar al alumno a la capacidad de emprendimiento con los elementos necesarios para su formación. Conforme a Capdet (2011) el docente es “un hábil mediador de conflictos que con su acción contribuye decisivamente a negociar un significado consensuado y a mantener la estabilidad y el equilibrio del contexto en el que están inmersos” (p.57).

Des este modo, el docente es un guía que debe favorecer la participación del alumno que tiene una actitud negativa hacia el aprendizaje del idioma, para mejorar su

desempeño y resultados construyendo a una mejor comunicación logrando los objetivos en base a las acciones que se pusieron en marcha.

La docente 2 comenta que: *a la mayoría les cuesta trabajo realizar trabajos de las dos maneras, sin utilizarlas y al utilizarlas, por lo que es complicado saber si les llama la atención o no, y es que utilizar alguna no garantiza un buen aprendizaje.*

Tal y como lo menciona la docente, en el aprendizaje del idioma los alumnos presentan diferentes dificultades para poder llevar a cabo sus actividades, con esto se puede retomar no solo el tipo de herramienta que se les brinda sino también, saber cómo captar su atención con éstas, recordemos que el tiempo de atención de un adolescente es de 10 a 15 minutos, lo que significa que las aplicaciones tienen ese papel fundamental para captar la atención y con ello brindar apoyo si al alumno se le dificulta aprender.

Cuando se habla de un buen aprendizaje no significa no tener errores ni situaciones en donde tanto el docente como el alumno no presentan problemáticas en el proceso, se trata más que nada de saber cómo resolver estas cuestiones que puedan obstaculizar la enseñanza y el aprendizaje, entonces se puede decir que para emplear una aplicación es necesario saber cómo para tener resultados satisfactorios.

Se pueden llevar a cabo distintas actividades en donde los alumnos se sientan seguros para utilizar estas aplicaciones. Al saber que han cometido algún error, por ejemplo, para que no lo sigan cometiendo y corregirlo sin la necesidad de sentirse frustrados como lo son los juegos interactivos y no a través de actividades tradicionales que les provoca el no querer adquirir el idioma porque piensan que no podrán lograr aprenderlo.

Cuando se trata de esto, el alumno mejora la exposición de sus ideas teniendo una gran ventaja que le permite aplicar sus conocimientos y habilidades en las diferentes situaciones presentadas tienen una mejor concentración y les permite a la vez comprender los contenidos del idioma, relacionarse con sus demás compañeros, mejorando la pronunciación, ampliando vocabulario y en general las habilidades del idioma.

Por esta razón el docente necesita crear un ambiente de aprendizaje y colaboración, estimulando y aceptando la autonomía de sus alumnos en cuestión de saber

que aplicación digital le ayuda a generar posibilidades reales de su aprendizaje del idioma, y de esta manera le sea posible establecer relación entre la información con sus intereses.

El tipo de aplicaciones y su finalidad

La evaluación a través de las aplicaciones digitales resulta más flexible para que los estudiantes puedan de alguna manera llevar a cabo alguna instrucción o actividad final, el estudiar fuera del horario de clase un idioma con la ayuda de una aplicación digital propicia de alguna manera una mejora continua, las aplicaciones en general deben de ser de fácil acceso y manejo para lograr con los propósitos.

Por otra parte, González Otero (2016), el intercambio de emails o chats con personas nativas es una experiencia que ha resultado ser muy positiva, es que esta herramienta engloba el aprendizaje de diferentes habilidades, desde la comprensión lectora, hasta la gramática, y por qué no, la habilidad oral de los alumnos, ya que los chats también tienen una herramienta de micrófono.

A lo que el contenido que se quiere enseñar se diversifica de manera que se base en las cuatro habilidades del idioma, pudiendo emplear diferentes aplicaciones que se adaptan a estos contenidos transformándola en una realidad y que al mismo tiempo los alumnos logren tener un acercamiento más natural percibiendo diferentes formas de llevar a la práctica sus saberes del idioma inglés.

La docente 1 menciona que: *usualmente las utilizaron cuando es necesario para una tarea o actividad, pero más para un proyecto, ellos pueden utilizar traductores para ayudarse o sobre todo en YouTube, claro igual cuando se les tiene que mandar información sobre alguna tarea a través de WhatsApp o Classroom esas aplicaciones le sirven mucho para darles recomendaciones aún, les ha dicho que utilicen Duolingo para que ellos puedan practicar el idioma.*

Agrega, además, *que los alumnos tienen esa libre opción de poder utilizar las aplicaciones con el propósito de buscar información para el entendimiento y mejor comprensión del idioma. Siendo de esta manera que la aplicación de YouTube cobra*

relevancia en esta situación, puesto que es audiovisual, esto es de gran importancia porque capta la atención en él.

Por lo tanto, manda información a través de WhatsApp con el propósito de tener un tipo de acercamiento más novedoso en los alumnos, ya que ellos lo consideran más importante o relevante al recibir la información que la maestra les brinda. Al igual que la aplicación de Classroom, con el mismo propósito, pero diferente a la vez, porque la utiliza principalmente para cuestiones de tareas y de esta manera gestionarlas, fomentando la colaboración del grupo en general y compartiéndolas al mismo tiempo de manera ordenada en los tiempos señalados sus actividades.

De la misma manera, indica que les ha sugerido a los alumnos, interactuar con la aplicación de Duolingo de forma extracurricular, puesto que es una aplicación que cubre las habilidades del idioma de manera más personalizada y resulta a la vez un desafío interesante en donde no se juzga al alumno, sino se motiva para ir avanzando a manera de como él lo requiera.

Existen diversas aplicaciones que los docentes pueden utilizar y llevar a cabo en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, para esto será necesario saber incorporarlas, querer aplicarlas indica sobre todo tener que buscar soluciones a las posibles problemáticas que se pueden llegar a presentar adoptando un modelo de enseñanza centrado de las necesidades del estudiante.

Ante esta realidad, el docente debe considerar los diferentes elementos y factores que posibilite a establecer la flexibilidad en el aprendizaje, involucrando a los alumnos en diversas actividades donde tengan la oportunidad de familiarizar las expresiones más comunes del idioma mejorando a su vez la capacidad de comunicación, brindando las condiciones pertinentes para que se ponga en práctica lo aprendido con ayuda de estas aplicaciones permitiendo al mismo tiempo la práctica permanente.

Las actividades de reforzamiento con el uso de aplicaciones digitales son de gran ayuda para los alumnos, cuando se trata de colaborar que lo aprendido haya sido significativo, se necesita realizar ajustes pertinentes en las diferentes actividades para captar la atención e interés en los estudiantes. Como lo menciona Martín Monje (2012 p.

205) “La tecnología por sí misma nunca supondrá una mejora cualitativa si no va acompañada del soporte pedagógico”.

Ante esto, debemos puntualizar que se necesitan de estrategias metodológicas para poder enseñar a través de estas aplicaciones, retroalimentar un tema de manera que el estudiante comprenda y reflexiona sobre su aprendizaje, definiendo decisiones que orienten las capacidades.

Con esto se incluyen aplicaciones y se aprovechan los elementos que cada una aporta, pone en práctica las posibilidades de mejora verificando los resultados y contribuyendo a mejorar e incrementando los aprendizajes, lo que permitirá al docente cambiar o reformular las actividades utilizando solo una aplicación digital o varias.

La docente 2 menciona que: *no hay una aplicación en específico, ella solía trabajar a través de Classroom, donde ella les asignaba la actividad y ellos la subían. Anteriormente trabajó mucho con la aplicación de Word Wall, esta herramienta le sirvió bastante tanto para ella como para sus alumnos, las actividades eran de reforzamiento y para hacerlas ya está la plantilla para que se puedan guiar y sea más fácil.*

Exopone que la aplicación *Classroom fue de vital importancia cuando se estuvo trabajando de manera virtual, comenta que la utilizaba con el fin de asignar las actividades que los alumnos debían realizar para que posteriormente ellos la compartieran con ella subiéndola.* Por otra parte, señala que estuvo trabajado bajo la aplicación de WordWall, ya que es una herramienta eficaz a la hora de la enseñanza de cualquier contenido.

Esto lo llevaba a cabo con el fin de reforzar las actividades, siendo a la vez una forma de entretenimiento para los estudiantes que, en tanto fomentaba mucho más la participación y motivación, pues se trata de una aplicación de gamificación, así los alumnos se daban cuenta de su progreso o avance y hacia una forma más gramatical de aprender el idioma.

Al ser una aplicación enfocada a lo gramatical resulta una aplicación atractiva porque propicia la competitividad en los alumnos, puesto que no quieren equivocarse

entonces se propicia al estudio independiente del idioma adquiriendo más confianza a la hora de participar.

Usualmente este tipo de aplicaciones está sujeta a cambios de adaptación porque se pretende o permite ampliar la calidad de los trabajos a desarrollar, cambiando a su vez los roles del docente y del alumno compartiendo información además de que permite aumentar la eficiencia de los procesos de aprendizaje tanto individuales como grupales, obteniendo mayores grados de flexibilidad de información.

Los momentos de utilización

El uso de aplicaciones digitales se da en diferentes espacios y momentos, hay diversos factores que pueden favorecer o no su utilización, al ser una herramienta de apoyo se necesita buscar alternativas para poder favorecer su implementación, y generar voluntad propia en el estudiantado en ser participantes activos en el proceso de enseñanza, al tiempo en que mejoran su rendimiento.

Es por este motivo que el docente establece nuevas formas de planeación, seguimiento y evaluación, que permitirá identificar los avances y el cumplimiento que realiza el alumno, estas acciones se evaluarán a manera que se contraste lo que se planeó con lo que se realizó. En palabras de Tennuto (2003) propone que el docente desempeñe funciones que fundamentalmente girarán en entorno a lo conceptual, a lo organizativo y a lo social (p. 962).

De acuerdo con lo anterior, es posible que se establezcan prioridades en cuanto a lo que se pretende lograr, al reflexionar acerca que las estrategias de enseñanza producen un impacto y cambio en la mejora de los aprendizajes del alumno.

La docente 1 menciona que: *lo más recomendable es que los chicos las puedan utilizar fuera del horario de la escuela, para sacar información o hacer una tarea, a veces puede ser muy fastidioso conectar el proyector para trabajar desde el salón o la conectividad no es muy buena esos problemas hacen que lo más recomendable sea desde su casa.*

En esta parte, la docente nos habla acerca del momento de uso de estas aplicaciones, menciona que prefiere que los alumnos puedan emplearlas fuera del horario

de la escuela, y esto tiene que ver con diferentes circunstancias en donde una de las más importantes es la conectividad o problemas técnicos, la docente no podría basarse toda su clase intentando conectarse a una red, el tiempo es un punto importante a señalar, ya que las clases son de 50 minutos entonces resulta un poco complicado estar de manera presencial trabajando con las aplicaciones.

Lo más recomendable es que los alumnos puedan utilizar las aplicaciones digitales desde sus casas porque tienen el tiempo suficiente para poder indagar sobre las distintas que hay y existe cierta comodidad al poder realizarlo más libremente, y existe también más disposición de saber cómo se utilizan o encontrarle más sentido.

En este sentido, el uso de aplicaciones digitales a manera de retroalimentación de un tema propicia expandir el conocimiento generado en los alumnos, haciendo más sencillo el análisis, procesamiento e intercambio de información. Las diferentes actividades de reforzamiento favorecen al mismo modo la comunicación y participación, a la misma manera generando un ambiente propicio de intercambio de ideas e inquietudes.

Se trata sobre todo de las condiciones adecuadas para estar en práctica continua del idioma, el docente promueve la capacidad a los estudiantes de poder inferir el significado de diversos conceptos del idioma para que logre emplearlo en las distintas situaciones y actividades desarrolladas adquiriendo clases más dinámicas a través de estas aplicaciones asumiendo un rol activo en este proceso.

Conforme a Capdet (2011) este tipo de aprendizaje sirve para “describir el contenido de los materiales educativos utilizados, monitorizar las entradas, salidas y actividades de los estudiantes, controlar que los trabajos se entregan en fecha, realizar la corrección automática de pruebas” (p.50).

El docente debe de planificar en base a esto, estableciendo las condiciones pertinentes para que todos los alumnos logren obtener un aprendizaje significativo, implementando las actividades en las sesiones que deberán ser desarrolladas y en qué momento, pero al mismo tiempo poder hacer modificaciones pertinentes con el propósito de lograr los propósitos establecidos.

La docente 2 menciona que: *actualmente ya no las ha utilizado desde que ya estás de manera presencial, pero cuando lo hacía de manera virtual era en cada clase que tenía, casi al final de cada sesión, porque les dejaba actividades que se realizaban en el cuaderno y al final se reforzaba con esta herramienta.*

Explica que actualmente se le dificulta hacer uso de aplicaciones digitales durante la clase, indica que cuando trabajan virtualmente en cada clase era necesario el uso de estas, puesto que servían de reforzamiento para los alumnos, con esto se podría dar una retroalimentación a manera más profunda en donde los alumnos pudieran darse cuenta de los aprendizajes logrados e ir implementando o ajustando los contenidos de la clase.

Las actividades de reforzamiento a través de las aplicaciones digitales pueden resultar una gran ventaja, porque se motiva al estudiante a seguir estudiando a pesar los diferentes obstáculos que hay en el aprendizaje del idioma, el docente tiene la responsabilidad de poder adaptar los diferentes contenidos en base a las necesidades e intereses de sus estudiantes, resulta ser una manera diferente de poder llevar a cabo las diferentes habilidades del idioma inglés.

Se sabe que los alumnos de secundaria presentan diferentes dificultades en el aprendizaje no solo del inglés, sino de las otras asignaturas en general, por lo que se deben de buscar diferentes alternativas para la mejora continua del aprendizaje en entornos de difícil acceso a esta, mediante las aplicaciones tener una mejor perspectiva del idioma que es de vital importancia como docente presentar estas alternativas mediante el uso de estas que generen mayor confiabilidad en los estudiantes en una tarea final o posible evaluación.

Aplicaciones digitales y su relación con el aprendizaje

Por medio de las aplicaciones digitales se favorecen las distintas competencias, proveen y ofrecen información de manera inmediata, siendo de la misma manera un aprendizaje más natural con base a las necesidades e inquietudes de los alumnos.

Se transforma la manera de construir y reconstruir los hábitos de estudio que genera nuevas experiencias de aprendizaje que potencializan las habilidades del idioma. Zúñiga (2010) comenta que los académicos no deben limitarse a transmitir los contenidos

de su especialidad, sino que están llamados a colaborar con los estudiantes para que construyan el conocimiento dentro de este nuevo contexto social, en el que la capacidad de autoformación se convierta en una actividad imprescindible.

Los alumnos deben tener elementos que los ayuden a avanzar en los diferentes escenarios de aprendizaje, produciendo sus conocimientos y acciones necesarias para optimizar su logro de los aprendizajes, por lo tanto, el docente de inglés es transversal a los contenidos, y con ello fomentar el valor e interacción con otras asignaturas y vida cotidiana permitiendo un trabajo más colaborativo utilizando estas aplicaciones.

La docente 1 menciona que: *es una herramienta de ayuda para que los alumnos puedan ir aprendiendo poco a poco el idioma, ya que ellos carecen de las cuatro habilidades entonces si les dice que escuchen música en inglés van a desarrollar esa habilidad, si les manda una lectura a través de WhatsApp van a tratar al menos de comprender lo que trata la lectura.*

Señala con respecto al aprendizaje que a través de las aplicaciones digitales los alumnos pueden ir aprendiendo el idioma a su ritmo según sea el caso, esto tiene que ver con los estilos de aprendizaje en donde, por ejemplo, un alumno será mejor en gramática y otro en el *listening*, y no se trata de que uno sepa más que el otro, simplemente aprende de diferente forma.

Recordemos que las aplicaciones digitales se diversifican de acuerdo a ciertas características del contenido, nivel, estilos de aprendizaje, objetivos, tiempo o espacio, cuando la docente da la indicación que se realice cierta actividad en dicha aplicación, ella es consciente del porque está dejando la actividad en esa aplicación, y sobre todo no resulta lo mismo que el alumno la realice por medio de la aplicación a cuando la realice sin la intervención de ella.

Las aplicaciones digitales cambian la perspectiva el conocimiento del alumno hacia el idioma, les resulta menos estresante tener que estar repasando ciertos contenidos de forma más llamativa visualmente e interactiva, el docente tiene que saber dirigir esta información en la enseñanza y aprendizaje.

La posibilidad de poder transformar la información haciéndola más comprensible que puede propiciar un desarrollo de las habilidades de idioma. Los estudiantes puedan tomar roles diferentes verificando mediante las actividades sus capacidades y habilidades de adaptarse a un nuevo modo de organización, propicia establecer soluciones a las distintas problemáticas que se deben enfrentar al proceso de aprendizaje.

De acuerdo con Rodríguez (2011), el aprendizaje supone cuestionamiento y requiere la implicación personal de quien aprende, es decir, una actitud reflexiva hacia el proceso y el objeto de aprendizaje tendente a que el discente se pregunte qué quiere aprender, por qué y para qué aprenderlo significativamente.

Teniendo en claro lo que quiere aprender y el cómo le ayudará su proceso de aprendizaje, estas aplicaciones dinamizan las actividades, así como la manera de indagación de esta información, permitiendo tener avances significativos reconociendo la importancia que sumen estos para la mejora del proceso cognitivo y participativo.

La docente 2 comenta que: *se debe de tratar más que nada que el alumno pueda comprender al menos un poco el tema, ellos siempre van a tener dudas con respecto a los temas, pronunciación, vocabulario de todo tipo entonces ella siempre les brinda esa información como base para que puedan avanzar sin muchos problemas.*

Explica, además, que *los alumnos presentan diferentes tipos de problemas y dudas respecto al tema con el que se está trabajando, por lo que requiere estar al pendiente de las dudas que se presenten proporcionando la ayuda específica para proporcionarles información útil en base al tema.*

Todo tipo de vocabulario que la docente va implementando tiene que ser aplicado en las actividades a desarrollar, porque como se mencionó, los alumnos presentan dificultades, sobre todo con el tipo de vocabulario, a través de esta estrategia de enseñanza será mucho más fácil poder incorporar una aplicación digital para que todo el contenido sea significativo y fácil de adquirir.

Hay diferentes tipos de actividades que se pueden implementar poniendo en práctica tanto las habilidades del idioma como el tipo de vocabulario o información necesaria para su aprendizaje, a través de diferentes aplicaciones, lo que se pretende no es

que se presenten más dudas o problemáticas, sino que se pueda avanzar todos al mismo tiempo.

La información se diversifica en estas aplicaciones digitales a manera que su adquisición sea fácil de manipular siendo útil en las diferentes necesidades del estudiante presentando una alternativa de estudio sobre todo cuando se trata de llevar a cabo los contenidos teniendo en cuenta lo que se pretende lograr para que el docente conozca la manera en que puede llevar a cabo dicho aprendizaje teniendo en cuenta las alternativas de manejo de información mediante estas aplicaciones.

Las aplicaciones digitales y la relación con los contenidos e intereses de los alumnos

Los docentes tienen el reto de poder adaptar las actividades al nivel de dominio del idioma que presentan los alumnos, la integración de las aplicaciones digitales genera diferentes ritmos de aprendizaje, la adaptabilidad de éstas puede contribuir a cubrir los diversos aspectos de los contenidos, esto implica un cambio revolucionario en el estilo de aprendizaje y en la construcción del conocimiento llegando a cumplir los propósitos.

De esta manera autores como Torres, Prieto y López (2012) afirman que el buen uso de las nuevas tecnologías de la información para la docencia es, sin duda, una opción ventajosa, tanto para el profesorado como para el alumnado; no obstante, aunque la habilidad y facilidad de las herramientas requiere de un período de adaptación y práctica, las dificultades pueden ser superadas con la planificación.

Lo que implica la capacidad del docente de poder desarrollar las actividades pertinentes asumiendo la importancia de llevar a cabo acuerdos con los alumnos permitiendo obtener una mejor actividad educativa cumpliendo los objetivos de la unidad, así como los aprendizajes esperados.

La docente 1, expresa que: *se basa más sobre todo en el objetivo de la unidad, como se sabe que se les hace difícil aprender este idioma, ella trata de desarrollar estas habilidades de diferente manera, hacerlo más llamativo para ellos, entonces tiene que bajar el nivel, ella ve que actividad va mejor para cada aprendizaje esperado y si es necesario utilizar una herramienta extra o no.*

Agrega que selecciona las aplicaciones digitales de acuerdo a los objetivos de la unidad, pero esto al igual depende de diferentes factores entre los cuales son saber si es necesario realmente utilizar cierta aplicación, puesto que los enfoques y los objetivos resultan difíciles poder llevarlos a cabo en el salón de clases.

Nos dice que es muy importante poder adecuar el nivel que tienen los alumnos, ya que las actividades a realizar como el libro de texto son para un nivel más avanzado, entonces se busca la manera de poder llevar a cabo la clase siguiendo lo que se plantea y al mismo tiempo buscar herramientas útiles para poder realizar este tipo de actividades.

A la realización de cada actividad tiene un objetivo, cada uno permite incorporar diversas herramientas, para ir avanzando todos al mismo tiempo y es por esta razón que los contenidos deben estar claramente organizados y especificados ofreciendo a los alumnos procesar cognitivamente la información a través de las aplicaciones, y con ello el docente debe de diversificar esta información sin afectar el proceso de aprendizaje.

De igual manera podemos mencionar las distintas formas de aprendizaje, esto influye el cómo el alumno retoma la información de idioma a través de estas aplicaciones para después aplicarlas en distintos contextos garantizando la integración del conocimiento retomando de aprendizajes previos con los nuevos, aprovechando todas las herramientas que nos brindan estas aplicaciones para generar una mejora continua en la calidad de enseñanza y aprendizaje.

El aprendizaje académico debe definirse como una actividad cognitiva constructiva (Castaneda & Ortega, 2004) pues supone: a) el establecimiento de un propósito: aprender; y b) una secuencia de acciones orientadas a alcanzar o satisfacer este propósito. Por lo tanto, lo primero que necesita hacer el docente es orientar al alumno hacia el objetivo, buscando las razones por las cual el cree que debe de tomar en cuenta el uso de esta aplicación.

La docente 2 argumenta que: se basa principalmente en el tipo de aprendizajes y contenidos que se van a revisar para que pueda realizar una planeación pertinente atendiendo toda esta información para el conocimiento, se trata de poder adaptar lo que se plantea, desde los contenidos hasta la manera de enseñanza, de esta manera poder

incorporar las aplicaciones digitales y saber de qué manera y en qué momento específicamente.

Antes de aplicar una aplicación digital es necesario tener una planeación que sustente por qué se va a emplear, saber qué es lo que específicamente se va atender y sobre todo tener claro lo que se va a lograr con está, se menciona que estas aplicaciones van a ser un recurso de ayuda para su aprendizaje, puesto que no siempre se tendrán que utilizar.

De este modo se trata de involucrar las aplicaciones digitales en la mejora de las habilidades del idioma, mejorando la participación y rendimiento debido esto, a las actividades planificadas y guiadas por el docente para que de igual manera el alumno se sienta con la suficiente confianza de aprender el idioma poniendo en manifiesto las características de cada estudiante.

Las aplicaciones digitales y su contribución al aprendizaje

Las aplicaciones digitales ofrecen diversas oportunidades de aprender desarrollando al mismo tiempo estrategias de aprendizaje que ayudan a lograr su propio ritmo y estilo de aprendizaje obligando de cierta manera al alumno a interesarse solo en lo que él quiere aprender o adquirir eliminando toda la demás información que le pueda resultar menos relevante. Así que igual enriquece su creatividad y solidaridad entre los diferentes entornos socioculturales del idioma.

La educación debe adaptarse constantemente a los cambios de la sociedad, sin dejar de transmitir las adquisiciones, los fundamentos y los frutos de la experiencia humana" (Delors, 1996). De esta forma poder identificar sus propios conocimientos transformándolos a una realidad que permitirá ejecutar sus habilidades y conductas recuperando a través de estas aplicaciones la información necesaria.

La docente menciona 1 que: *las aplicaciones digitales han contribuido positivamente en el aprendizaje de los alumnos, ya que ellos son más capaces de poder adquirir las habilidades del idioma de manera significativa, resulta ser una herramienta de apoyo que garantiza obtener ciertas formas de enseñar y de aprender, pues facilita*

todo este proceso a la hora de recuperación de datos y sobre todo el poder desarrollar las actividades.

Estas aplicaciones resultan ser más motivantes y menos frustrantes a la hora de repasar información acerca de un tema, los alumnos demuestran disposición y mayor entendimiento, esto requiere apoyo del docente para indicar específicamente que hacer con esos conocimientos, se pretende mejorar los conocimientos previos para crear otros nuevos en base a esto.

Las oportunidades de poder aprender el idioma inglés son suficientes para poder cumplir o llegar al objetivo, se trata de poder enriquecer el conocimiento en base a estas y el docente tiene el papel principal de mediador en ello.

La posibilidad de fomentar un aprendizaje independiente en los estudiantes contribuye a un gran compromiso y disposición por cumplir con sus propias expectativas de las cuales requieren tener claro lo que se pretende llevar a cabo además la actitud que adopta el alumno podría ser positiva respecto al idioma y esta modalidad de búsqueda. Al respecto, González (1992 p. 8) planteó: “Es necesario modelar situaciones que el estudiante va a enfrentar en su vida futura, o ponerlo incluso en estas situaciones”

A consideración de esto, el alumno debe de estar orientando al interés que llevara a crear condiciones que le permita favorecer su aprendizaje además de que pueda apreciar el idioma y organizarse antes, durante y al final de una actividad, los primeros ambientes próximos al idioma favorecen la sensibilización adecuándose al uso de estas aplicaciones con ella.

La docente 2 dice que: *del uso de aplicaciones digitales incrementa la atención, teniendo más posibilidades de incrementar su interés en el tema o lo que se esté revisando y considera que empiezan a tener una idea más clara sobre el idioma, que el uso de aplicaciones digitales brinda cierto interés en base al tema, los estudiantes comienzan a darle sentido al tema y saber el porque será importante, es necesario que ellos se den cuenta de la importancia del idioma a través de diferentes situaciones, con esto se busca una cierta adaptabilidad y transformación a la hora de adquirir el*

lenguaje, siendo que los alumnos se interesen por buscar alternativas de aprendizaje, como lo son las formas de organización y búsqueda de información.

Al incrementar la atención permite a los alumnos disponer de las habilidades con el único propósito de continuar aprendiendo y procesar de una mejor forma la información, sin embargo, para optimizar este proceso en el idioma inglés, los alumnos deben estar sujetos al cambio innovador adecuando la información en su vida cotidiana.

El uso de estas aplicaciones pone en manifiesto diferentes cambios contribuyendo de la misma manera a la vanguardia e innovación necesaria para que el alumno pueda considerar tanto la gramática, lo oral o lo escrito fundamentales para propiciar su proceso de aprendizaje y el docente facilite el desarrollo de estas habilidades para la adquisición del idioma.

Actividades de enseñanza en las que se utiliza la aplicación digital

Las aplicaciones digitales se consideran interactivas por el hecho de que son prácticas a la hora de la enseñanza. El docente las adapta según sea el caso, debido a que éstas tienen la posibilidad de crear un ambiente de colaboración para que entre todos las trabajen al mismo tiempo, en un contexto de plena transformación en el que destacan soluciones para la enseñanza y aprendizajes del inglés.

Doris Castellanos (2000) se apoya en la “enseñanza desarrolladora” definida por Vygotsky y aporta lo que denomina “aprendizaje desarrollador”, y plantea:

“Un aprendizaje desarrollador es aquel que garantiza en el individuo la apropiación activa y creadora de la cultura, propiciando el desarrollo de su autoperfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima conexión con los necesarios procesos de socialización, compromiso y responsabilidad social” (p. 7).

Cabe resaltar que esto propicia a la vez un análisis transaccional, puesto que los docentes con el uso de estas aplicaciones se comunican e identifican lo que se necesita para que la interacción y colaboración en la construcción de conocimientos y capacidades de los alumnos.

La docente 1 dice que *utiliza las aplicaciones digitales para explicar una estructura gramatical, cuando se estuvo trabajando en línea cada tema lo explicaba a través de presentaciones para lo cual fue muy práctico emplear Google Jamboard mientras iba explicando el tema ella iba escribiendo en una pizarra virtual, escribía ejemplos que sus alumnos le iban diciendo.*

La docente menciona que cuando estuvieron de forma virtual hubo herramientas que le fueron útiles para la explicación de un tema, a manera que los alumnos fueran participando de forma organizada y que se sintieran con la disposición de hacerlo, fue muy importante la colaboración de todos porque de esta manera se explora y enriquece aún más el aprendizaje del idioma los cuales enriquecen aún más la comunicación entre el docente y el alumno.

A través de las aplicaciones se disponen de espacios de comunicación los cuales facilita esta información que tanto los alumnos y el docente requieren para seguir profundizando aún más el idioma, la docente nos dice que la aplicación de Google Jamboard fue importante en este proceso, porque funciona como una pizarra colaborativa y de participación que se puede adaptar a como el docente desee, lo más importante es el que tipo de estrategias utiliza para llevar a cabo sus actividades a través de esta aplicación.

Recordemos que Google Jamboard permite realizar diversas actividades como dibujar y escribir, buscar imágenes desde Google para insertarlas, o empezar una actividad donde se dejó por última vez, fue por esta razón que la docente menciona le fue muy práctico poder trabajar con esta aplicación ya que facilita de alguna manera la organización de tanto los contenidos como la de sus alumnos.

El papel destacado que desempeñan las aplicaciones digitales para hacer que el aprendizaje sea más activo, fomentando habilidades como el trabajo en equipo, la resolución creativa de problemas y, lo que es más importante, el compromiso, debe optimizarse de una manera que aumente el potencial y no en vano la responsabilidad, la estimulación ayuda a mejorar la memoria y la retención de información.

El tipo de actividades que se desarrollan durante las clases de inglés, tienen como resultado una manera diferente de interacción llevando a la práctica los conocimientos necesarios para su posible implementación en las diferentes prácticas de participación de los estudiantes tanto oral y escrita, incorporando elementos positivos para un correcto equilibrio de aprendizaje.

El rol del docente entonces es equilibrar las diferentes estrategias metodológicas y actividades con el uso de estas aplicaciones para que pueda ajustar los estilos de los alumnos, así como sus intereses, necesidades, estilos de aprendizaje, y por supuesto lo que se pretende lograr al final.

Asimismo, debido a la versatilidad y gran capacidad de almacenamiento, es fácil realizar varios tipos de procesamiento sobre información muy amplia y diversa. (Soto, Senra y Neira, 2009). Esto nos conlleva a hacia una actitud donde el alumno es un sujeto activo y participativo que sobre todo tiene la posibilidad de completar el conocimiento de distinta manera en cualquier momento.

La docente 2 comenta *que las aplicaciones son un buen recurso cuando se trata de reforzar un tema, ella les he dicho que pueden descargar en su celular las listas de verbos, hay muchas aplicaciones que van por abecedario y arrojan los verbos que empiezan con esa letra, cuando han trabajado con algún tema no saben de vocabulario ellos pueden hacer uso de esos verbos en donde unos alumnos optan por tenerlo en hojas físicamente, como medio para la retroalimentación y también de búsqueda de información rápida.*

Menciona que las aplicaciones de vocabulario son de gran utilidad para los alumnos, porque se clasifican en diferentes categorías dependiendo de que tipo de vocabulario se requiera, hay aplicaciones que son únicamente para los verbos todas estas aplicaciones ordenan alfabéticamente el vocabulario y los verbos, haciendo más fácil su utilización y ahorrando sobre todo tiempo.

Algunas de estas ofrecen la pronunciación de cada palabra, lo que enriquece la información a modo de que el estudiante o la persona lo pueda comprender más, la docente nos dice que los alumnos pueden buscar en estas aplicaciones la palabra que no

sepan o se quiera para alguna actividad, ya que por lo regular no se requiere de conexión a internet, de este modo ella supervisa la clase para dar continuidad al trabajo grupalmente y esto a su vez los estudiantes se sienten menos apresurados en comparación cuando acuden o utilizan un diccionario clásico de inglés.

La aplicación digital y sus resultados

Las aplicaciones digitales diseñadas para la enseñanza y aprendizaje tienen de cierta manera repercusión en su uso, como docente no se debe dejar atrás esta herramienta de apoyo continuo y transformador, estas aplicaciones favorecen la mejora y el desarrollo en como el estudiante puede cambiar la manera de adquirir información y solución que dirige a los docentes a clasificar los contenidos para alcanzar los objetivos. Según Hurtado Montesinos y Díaz Carcelén (2009), son diversas las ventajas que el acceso y la incorporación de las nuevas tecnologías puede conllevar para la enseñanza de la lengua extranjera.

La docente 1 dice que: ha tenido tanto resultados positivos como negativos, argumenta que se trata más que nada de saber qué es lo que se quiere que ellos logren utilizando esta herramienta, por lo que ayuda bastante. Argumenta que: como docente se trata de lograr que los alumnos aprendan, y que es lo que queremos que aprendan a través del uso de estas aplicaciones, pueden ser resultados tanto buenos como malos, porque como sabemos hay alumnos que poseen distintas capacidades y habilidades en el aprendizaje del idioma, y dependiendo de esto pueden ayudarse de una aplicación en particular que enriquezca su conocimiento.

La implementación de aplicaciones en el aprendizaje del alumno permite transformar sus conocimientos y que sean sobre todo en base a los objetivos que se solicitan de dicha actividad, que sean relevantes para el alumno y no solo sean con el propósito de cumplir dicha actividad.

El cambio que se requiere para avanzar todos al mismo tiempo está orientado en base al docente, que tiene el papel principalmente de reorientar hacia una mejor profundización y comprensión del idioma utilizando fundamentalmente estas aplicaciones que le permiten apoyar y ampliar los elementos que favorecen su trabajo docente.

La capacidad de las aplicaciones permite registrar información en entornos reales, recuperar información disponible y relacionar a los alumnos para realizar un trabajo colaborativo, es a partir de aquí que se podría decir que se atiende las habilidades del idioma que facilita al estudiante a captar la realidad de forma inmediata para analizarla y compartirla sin restricción de tiempo o lugar para reforzar de esta manera su aprendizaje y obtener resultados positivos.

Asimismo, los materiales principales que utilizan son la organización de las nociones del inglés, normalmente enseñando el vocabulario necesario para entender y expresar diferentes funciones, enfatizando el uso del lenguaje correcto y adecuado a la situación necesaria (Hernández Reinoso, 1999-2000).

La docente 2 cree: *que, con respecto al vocabulario, es más fácil para ellos poder ya trabajar se apuran más entre ellos igual se ayudan, entonces se llevan menos tiempo en estar buscando, esto lo hace solo cuando es necesario en clase.*

De esta manera, señala que *podría ser un trabajo más factible para los alumnos ya que resulta más sencillo a la hora de compartir ideas, les ayuda a pensar, aprender y transmitir sus saberes con el resto del grupo*, desde este punto de vista, la docente se ve obligada a generar diferentes alternativas con las que el alumno pueda o le permita obtener un logro personal y colaborativamente.

Se debe tener claro que aprender vocabulario para la adquisición del idioma, es la parte más importante en este proceso puesto que ayudará a continuar con el aprendizaje teniendo un impacto seguro en el desarrollo de las habilidades que fomentan cierta autonomía en el proceso y repercuten en las diversas situaciones y contextos.

Los alumnos deben de aprender diferente tipo de vocabulario para que se les facilite la adquisición del idioma, la docente tendrá que establecer la importancia de contextos reales para que así el alumno establece la importancia valorando lo aprendido.

La diferente información que obtiene el alumno la transmite dependiendo el cómo se trabaje dentro del aula de clases, el rol del docente es guiarlo en el proceso de resolución de dudas que tiene en cuestión de pragmática pues los alumnos tienden a confundir diferentes palabras por la manera en que se escriben o se pronuncian,

recordemos que estas aplicaciones son de ayuda tanto para el docente como para el alumno, teniendo resultados enriquecedores.

Las aplicaciones digitales y el aprendizaje del idioma

Cuando los alumnos tienden a participar es porque realmente el tema que se está revisando es de importancia para ellos, contribuyendo que se obtenga un resultado y a su vez está la actividad realizada, así como el producto mismo que la actividad proporciona, de esta manera se puede afirmar que para aprender es necesario tener una participación activa y comprometida que aprende en la construcción de su conocimiento, entre más participación más probabilidades de un aprendizaje significativo.

García (2002), señala que el cambio que conlleva el e-learning no reside en el uso de las TIC, sino en la concepción de la formación por parte del educador, siendo de esta manera que el docente posibilite al alumno la suficiente confianza y motivación para participar haciendo evidente su comprensión a través de la producción oral.

La docente 1 dice que: *las aplicaciones digitales favorecen las habilidades del aprendizaje por medio de la participación que hacen de todos los alumnos en donde al menos uno o dos alumnos tiene que captar la información, menciona que por medio de la participación se puede evidenciar la pertinencia del uso de las aplicaciones digitales para el desarrollo de las habilidades del idioma inglés, porque cuando un alumno sabe de lo que la docente está hablando es más común que quiera participar, esto hace que a través de estas aplicaciones la participación sea más favorable y enriquecedora ya que la mayor parte del tiempo se les dificulta participar.*

Cuando se trata de una participación tradicional en donde la docente escoge a los alumnos para participar y no quieren por cuestiones como de que no le entienden al tema que se está tratando o el miedo a que se equivoquen crea frustración e inseguridad en ellos, en comparación cuando se hace de manera estratégica con la ayuda de diversas herramientas empleadas para favorecer aún más este proceso como lo son las aplicaciones.

Hay diferentes actividades por medio de estas aplicaciones que se pueden llevar a cabo para una participación, en donde se tratan diversos puntos del tema a modo de

retroalimentación como lo son las ruletas de preguntas, participación aleatoria incluso adaptarlas a manera que ellos puedan ir participando compartiendo sus conocimientos entre todos y crear un ambiente favorable de lluvia de ideas.

La participación favorece el entendimiento de distintos contenidos específicos en el idioma, como lo menciona la docente, es necesario crear un ambiente de participación y óptimo de conocimientos donde los alumnos puedan crear experiencias en base a la implementación de estas aplicaciones que de alguna manera podrán garantizar un aprendizaje eficaz y flexible que lo conduzcan a fortalecer sus habilidades pudiendo así cumplir con los objetivos planteados.

Los docentes necesitan saber que el objetivo planteado se ha cumplido a través de las evidencias, para ello se debe tener claro la idea de lo que se pretende comprobar y utilizar para determinar que se ha adquirido el conocimiento necesario sobre todo para estar constantemente haciendo los ajustes pertinentes que permitan la mejora continua de la calidad de su aprendizaje. De esta manera a través de la calidad de los trabajos se facilita la evaluación en general porque ayuda a una correcta organización curricular dentro de lo que se necesita lograr.

La evaluación implica que el docente registre las fortalezas, los talentos, las cualidades, los obstáculos, los problemas o las debilidades que de manera individual y grupal se vayan dando para intervenir oportunamente y “decidir el tipo de ayuda pedagógica que se ofrecerá a los alumnos” (Coll, 2004).

La docente 2 dice *que las aplicaciones digitales favorecen las habilidades del aprendizaje y mejoran la calidad del trabajo que realizan los alumno, el uso de las aplicaciones digitales para el desarrollo de las habilidades del idioma inglés, argumenta que se tiene más acercamiento al idioma cuando se trata de adaptar la información, saberes y conocimientos en estas aplicaciones, por lo que también depende del alumno buscarlas y seleccionarlas según lo que ellos necesiten, ya sea por su facilidad de manejo, por la atención o motivación que les genera o porque son más al propósito con dichas actividades.*

La manera en cómo se realiza un trabajo, el alumno será capaz de sentirse más motivado y sentirse con esa curiosidad de acercarse al idioma sin que la docente se lo esté solicitando para cubrir con el objetivo, cuando ocurre esto, el alumno no querrá apréndelo le resultará aburrido, a consecuencia de eso caerá en una rutina como se ve usualmente.

La docente tiene que sugerirles a los alumnos alternativas para poder acercarse al idioma de manera más natural por medio de estas aplicaciones entregando trabajos que demuestren realmente que se está adquiriendo y si no es así como docente conocer los motivos por el cual se está impidiendo.

Al poder desarrollar un trabajo de cierta habilidad del idioma en específico se necesita de la guía del docente, estar al pendiente del avance de sus alumnos, para que el trabajo sea más enriquecedor en el grupo, como sabemos que cada habilidad requiere de diferentes estrategias metodológicas lo que encaminan a realizar ejercicios de diferente manera ya sea colaborativo o individual, por lo que la calidad de estos aprendizajes servirá de ayuda para evidenciar el logro obtenido.

Resultados en relación con las preguntas de investigación

A lo largo de esta investigación se presentan los hallazgos en base a las preguntas de investigación planteadas en un primer momento, lo cual fue necesario añadir toda la teoría expuesta en relación con las entrevistas semiestructuradas y las observaciones realizadas en la escuela secundaria, la docente 1 y 2 argumentaron hechos totalmente diferentes en base a su labor docente lo cual se dio posible respuesta a las preguntas.

La implementación de aplicaciones digitales en la enseñanza del inglés en secundaria propicia una mejora en el aprendizaje de los alumnos, pero al mismo tiempo requiere de habilidades que posibiliten su uso, así como ser conscientes y reflexivos sobre el aprendizaje que se pretende adquirir. Las distintas habilidades del idioma inglés requieren de práctica lo que el cambiar y guiar la manera de implementar estas actividades que coadyuben el proceso a través de estas aplicaciones serán útiles y practicas tanto para los alumnos y los docentes.

En base a las observaciones realizadas, se puede mencionar que estas aplicaciones son un tipo de herramienta que facilita el aprendizaje del alumno adquiriendo diferentes

destrezas y capacidades que lo conduzcan a adquirir nueva información como vocabulario, gramática, sintaxis, etc. del idioma, en distintas y repetidas veces los docentes brindan la oportunidad de que los alumnos opten por utilizar aquellas aplicaciones que les resulten más fáciles y factibles dependiendo del tipo de habilidades que poseen siempre y cuando logren cumplir con lo planteado de dicha actividad.

Los docentes pueden de cierta manera captar la atención de los alumnos de diferentes maneras a través de estas aplicaciones en diferentes momentos, como para la presentación de un tema, el repaso o retroalimentación del mismo y lo más usual que es al momento de evaluación o presentación de un actividad final o producto por parte de los alumnos.

Cuando la docente menciona a los alumnos el trabajar con una aplicación para recabar cierta información del idioma, los alumnos en la mayoría de ocasiones propone el implementar distintas por diferentes circunstancias como lo son la complejidad de la misma, las herramientas que esta aplicación ofrece, la atención, etc. Se trata sobre todo de que estas guíen al alumno a alcanzar con el propósito de dicha actividad.

En el aprendizaje del inglés, juegan un papel importante porque al hablar de las cuatro habilidades (Reading, writing, listening, speaking) en cada una de estas se va desarrollando e implementando de distinta manera, sin olvidar su flexibilidad en cuanto a los estilos de aprendizaje y utilización. Es por ello que se necesita clasificar y diversificar de manera eficaz los contenidos teniendo claro los objetivos a lograr, no obstante, podría resultar en algunas situaciones difícil esta tarea por diferentes factores como el espacio, tiempo, temáticas, situaciones intrapersonales, interés, disposición, etc.

Podemos decir que los docentes utilizan diversas aplicaciones digitales para la enseñanza del inglés con distintos fines, los cuales son para tener una cierta comunicación con los alumnos sobre resolver alguna problemática, o recordarles acerca de una actividad o tarea, y precisamente utilizan estas aplicaciones diseñadas para ese propósito, las interactivas las utilizan al final de una actividad o proyecto, los alumnos pueden tener la libertad de utilizar a las que mejor se adapten a lo que quieren lograr y sus interés. Esto lo hace tener un aprendizaje más autónomo que implica la responsabilidad y disposición.

Debemos de tener en cuenta que el aprendizaje del idioma requiere de responsabilidad y autonomía por parte del alumno de poder practicarlo para adquirirlo, y la responsabilidad del docente es sumergirlo en el contexto lo más que se pueda para que el alumno desarrolle más fácilmente estas habilidades del idioma, siendo a la vez un proceso motivador e interesante para que sea más fácil.

Teniendo en la producción oral aplicaciones como aplicaciones de grabación de sonido o videoconferencias a través de meet o zoom, para la comprensión lectora aplicaciones de textos multimedia las cuales cuentan con imágenes, videos y sonidos que ayudan a captar el sentido general del mensaje o ideas a través de YouTube, para la comprensión escrita aplicaciones que facilitan la corrección y se ejercita a través de actividades gramaticales a través de wordwall y finalmente la comprensión de escucha aplicaciones auditivas que ayudan al alumno a comprender mejor el mensaje y saber si lo comprendido o no a través de lyrics trining.

Habiendo aplicaciones que cuentan con todas las habilidades del idioma como lo es Duolingo, los cuales tienen gran variedad de actividades para cada una de las habilidades calificando el progreso que se ha tenido en un determinado tiempo, que resulta motivante e innovador para quien lo esté aprendiendo.

Los diferentes tipos de aplicaciones que utilizan los docentes varía de lo que se pretende alcanzar o lograr y en qué momento se pretende utilizarlo, para esto debe de tener en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje y las características de los alumnos pues no por el hecho de hacer uso de estas, se logren resultados positivos, al mismo tiempo de comprobar de validar su eficacia.

Para evidenciar los aprendizajes adquiridos se debe de tener en cuenta el producto esperado, así como el propósito de la asignatura en cada habilidad, se puede decir que la participación es un medidor importante del aprendizaje, pues el colaborar e interactuar de esta manera conduce a un aprendizaje invisible del idioma.

La importancia de las aplicaciones digitales en la enseñanza y aprendizaje del inglés es que son flexibles, y depende del maestro poder propiciar un ambiente óptimo para su uso, el papel del docente como el del alumno sufre cambios drásticos, en donde el

docente debe guiar de forma óptima el proceso de aprendizaje del alumno brindándole la suficiente información y búsqueda de información para que el alumno a su vez esté dispuesto a enriquecer sus conocimientos.

Debemos usar estas herramientas para interactuar con el conocimiento, aprenderlo, hacerlo nuestro para que a su vez tengamos la capacidad de generar nuevo conocimiento. Solamente así, podremos decir que ya hemos modernizado la educación, reflejando una verdadera innovación en cuanto al método de aprendizaje.

El docente tiene el deber de guiar al estudiante por medio de estas aplicaciones digitales, el aprendizaje es guiado por él, siendo de total importancia su presencia para poder dar esa retroalimentación que es permitente en cada actividad o contenido o dando respuesta a las dudas que vayan surgiendo al mismo tiempo de reducir el tiempo en la búsqueda de información, dejando al final aquellos aspectos de complejos y que no siempre se pueden llegar alcanzar a cubrir en el tiempo estipulado.

Por otra parte, los docentes posibilitan una relación más estrecha con los alumnos, la cual les permite generar cierta confianza y posibilitar un ambiente de intercambio de ideas y saberes, lo cual les será útil para llevar a cabo un aprendizaje óptimo y favorable de acuerdo a los estilos de inteligencias de los alumnos.

Estos estilos de inteligencias se pueden potenciar con el uso de estas aplicaciones, tenemos en cuenta que una de las características de estas son su flexibilidad, así como la forma en que se capta la atención de los estudiantes mediante su contenido visual y atractivo, contribuyendo de esta manera una motivación e interés hacia el idioma, trabajando de manera interactiva y entretenida siendo de gran importancia la participación de los alumnos como la del docente.

Para poder lograr estos cambios, a su vez se implementan diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, los docentes deben tener su propio estilo de poder enseñar el idioma, al menos adoptan un estilo, a lo que resulta un proceso de adaptación al saber de qué manera poder implementar esta herramienta digital, lo que se pretende es enriquecer los saberes con el uso de estas.

Cuando el docente planea las lecciones virtuales y presenciales debe utilizar material didáctico audiovisual y multimedia para estimular la atención. Por lo tanto, se deben incluir en la aplicación actividades de participación, ya que es activa y la interacción entre todos los participantes es de suma importancia para el desarrollo del conocimiento. En el aprendizaje colaborativo cada estudiante aprende de los demás mediante de la cooperación.

La adaptación de estos recursos con los procesos de enseñanza resulta son sin duda alguna un reto, puesto que de alguna manera se tienen que llegar a los objetivos, y esto a su vez saber que las estrategias fueron las adecuadas y necesarias para la obtención de estos. Como se sabe, los distintos enfoques de aprendizaje de la lengua permiten recrear situaciones en el aula que permiten buscar un punto de atención y mantenerlo durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sin duda, el uso de las aplicaciones digitales puede resultar una herramienta de ayuda y apoyo en cuestiones que se necesitan, no siempre se le estará dando uso, pero están presentes en la vida cotidiana y es por esta razón que al implementarlas en el aprendizaje tiene resultados tanto positivos como negativos, sin dejar atrás la capacitación por parte de los docentes.

Al mismo tiempo, puede resultar una problemática para ellos, ya que por distintas cuestiones no pueden implementarlas, ya sea porque hay muchas carencias económicas que la mayoría de los alumnos no cuentan con estos recursos, o la institución no tiene el equipo necesario para poder implementarlas, y una de las razones más comunes es la capacitación de los maestros.

Para terminar, es importante señalar que las aplicaciones digitales actúan como un recurso de ayuda, el docente debe de contar con diferentes estrategias para enseñar a través de éstas para garantizar ese cambio que se pretende lograr y al tratarse del idioma inglés tener en cuenta los retos que intervienen.

Resultados en relación con los objetivos

El uso de las aplicaciones digitales abarca infinidad de objetivos en el ámbito educativo, para la enseñanza y aprendizaje del inglés requiere sobre todo la alfabetización

digital de tanto maestros como los alumnos, el docente juega un papel de suma importancia en este sentido teniendo que superar diversas adversidades cumpliendo los objetivos de la asignatura.

El enseñar inglés resulta ser una tarea compleja que conlleva múltiples retos para lograr que los alumnos adquieran suficiente conocimiento para relacionarse con el idioma, para ello la necesidad de innovarlo o reestablecerlo mediante las aplicaciones digitales las cuales juegan un papel fundamental a la hora de enseñarlo, y como docente se tiene esa tarea y compromiso de cambiar la manera de practicar el idioma inglés en las clases, las diferentes maneras de ajustar el contenido en distintas aplicaciones hace un aprendizaje más significativo y novedoso, numerosas aplicaciones ofrecen diferentes actividades de gramática, vocabulario, pronunciación o de lectura como Duolingo a manera que el alumno logre comprenderlo y lo vea como un reto, a través del cual puede cometer errores pero al mismo tiempo darse cuenta de ello.

En alumnos de secundaria resulta muy útil esta manera de aprender inglés, pues son hábiles para el uso de aplicaciones digitales, lo cual modifica de alguna manera el rol que se tenía planteado en un principio, por un sujeto activo en su aprendizaje descubriendo e indagando sobre su propio proceso de aprendizaje, el docente tiene la tarea de ser su guía en todo momento, y aclarar dudas, pero sobre todo el saber que las actividades serán suficientes para que el alumno pueda desarrollar esta habilidad del idioma inglés.

La adquisición de un idioma requiere de hábitos, es por esta razón que el papel del docente debe de facilitar su comprensión y construir autoconfianza en el estudiante para que de esta manera puedan ser capaces de producir el idioma en sus diferentes habilidades y al mismo tiempo debe corregir los errores, siendo de esta manera un facilitador en todo momento siempre y cuando el alumno presente problemas o inconvenientes.

De acuerdo a los hallazgos de esta investigación los docentes utilizan diferentes aplicaciones digitales para diferentes actividades, de acuerdo a los objetivos que se plantean en dicha actividad y unidad, principalmente al final para plasmar los conocimientos adquiridos durante ese periodo de tiempo en donde se revisaron los distintos temas y contenido.

Como sabemos, los docentes necesitan de diferentes herramientas tanto didácticas como digitales para poder orientar a los alumnos al aprendizaje del inglés, el sumergirlos en el contexto del idioma es de gran relevancia para acercar lo más posible al aprendiz al idioma, a manera que este se interese y sea consciente de la importancia en relación con otras asignaturas, así como en su trayecto académico y personal.

Las aplicaciones son adaptables y flexibles, lo que facilita su implementación para demostrar cierto conocimiento del idioma, el docente genera un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo, sin dejar atrás las diversas carencias que tienen los alumnos en cuanto al idioma inglés, así como sus necesidades por lo que la tarea que se les deje va a depender del entendimiento que tienen del idioma.

Por otro lado, la exigencia del modelo educativo exige una innovación que permita enfrentar los diferentes desafíos que transformen las expectativas buscando se efectiva la implementación de los distintos saberes a través de las tecnologías, en este caso las aplicaciones digitales.

La realidad educativa de dicha secundaria es que los alumnos tienen un nivel bajo en el idioma inglés de acuerdo al Marco Común de Referencia de las Lenguas, lo cual conlleva a la vez desinterés y falta de motivación, a lo que se deben de tomar medidas en las estrategias de enseñanza cuando se pone en práctica un método de aprendizaje de la lengua a través de las aplicaciones, pues en la manera en cómo el docente lo propicia dependerá que el estudiante pueda adquirirlo.

Los alumnos de esta escuela secundaria tienen la posibilidad de trabajar con distintos materiales de apoyo que son útiles para su aprendizaje, lo que les permite tener un fácil acceso a estas herramientas digitales, los docentes les indican las actividades a realizar a través de estas, les brindan la oportunidad y opción de poder escoger las más pertinentes para cada uno de ellos, el dialogo que existe para la implementación de diferentes aplicaciones las cuales les van ayudar a estudiar o facilitar la comprensión del idioma, es lo más importante ya que por lo regular llegan a un acuerdo que a mismo tiempo conlleva responsabilidad, disposición y autonomía en el estudiante.

Es muy importante que el docente monitoree el trabajo que los alumnos están realizando, para determinar que el uso que hacen en estas aplicaciones les está favoreciendo el aprendizaje y adquisición del idioma, a través de la participación de los alumnos sobre algún tema, por medio la participación lo menciona una de las docentes entrevistadas que es de suma importancia y más cuando se trata de un idioma en este caso el inglés, cuando un alumno entiende o está tratando de entender todo el contenido de cierto tema del idioma, tratara siempre de involucrarse al querer participar de distintas maneras.

La participación requiere de confianza y estar seguro de que están en lo correcto, cuando un tema te interesa te sientes motivado a participar, entonces esto se puede llevar a cabo de distintas maneras, provocando en el alumno el interés en el idioma, lo que resulta en una tarea por parte del docente, crear un ambiente de colaboración y participación sin exclusión de nada como el nivel de inglés que tiene cada alumno, entonces estas aplicaciones que los alumnos estén más interesados en utilizar serán útiles para desarrollar diferentes tareas o actividades, lo cual despierta de alguna manera el interés y la motivación para poder participar llevando a cabo el objetivo o propósito de la asignatura.

La implementación de estas aplicaciones por parte del docente, resulta de alguna manera interesante en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumno, el docente tiene el compromiso de saber qué tipo de actividades debe el alumno realizar y en que lo beneficiara en cuanto al aprendizaje del idioma, así que el crear estrategias metodológicas para llevar a cabo este proceso es al igual parte importante para lograr un aprendizaje eficaz.

El tipo de aplicaciones digitales que el docente indicará que los alumnos utilicen dependerá de ciertos factores y el propósito el primero tiene que ver con el tipo de conocimiento que el alumno va a adquirir, en base a esto se debe tener en cuenta las actividades útiles que le servirán para plasmar su aprendizaje en cuanto al idioma, el segundo tiene que ver con el tipo de habilidad del idioma, como sabemos que las aplicaciones son flexibles en cuanto a su utilización, de esta manera diversificar los

contenidos de la asignatura para tratar las diferentes habilidades de distintas maneras creando un ambiente de aprendizaje.

Después nos encontramos con los estilos y necesidades de los alumnos, lo cual resulta un reto porque como se ha mencionado anteriormente, cada uno tiene distintas dificultades que obstaculizan el aprender o el interesarse en el idioma, así que lo más factible es guiar al alumno a alcanzar estos objetivos a través de estas aplicaciones y la otra opción es tener esa libre opción de que ellos implementen las que mejor les convengan, al ser más hábiles utilizando una que otra, por ello es importante crear un dialogo donde entre todos busquen alternativas de poder utilizar una aplicación en específico.

Para comprobar su eficacia de estas en el aprendizaje del alumno, es necesario tener en cuenta y estar seguros que los aprendizajes son significantes por medio de la disposición que los alumnos presentan al trabajar con alguna de estas aplicaciones, el estar interesados incrementa su atención para captar la información brindada, y por lo tanto el tener cierta autonomía para querer plasmar sus aprendizajes de alguna manera en estas herramientas resulta motivante para el alumno.

Los docentes deben asegurarse que el aprendizaje que los alumnos están adquiriendo sea transversal, es decir que se relacione con las otras asignaturas con el propósito de que el alumno se interese aún más por adquirir el idioma, y no lo vea como una obligación que no tiene relevancia en general, a través de diferentes proyectos o tareas finales, los alumnos ponen en manifiesto sus logros alcanzados en tanto al idioma, los cuales las herramientas que utilicen harán más practico poder plasmarlos, por lo tanto, el uso que los docentes le dan a las aplicaciones digitales dependerá de los logros que los estudiantes han alcanzado para poder llevar a cabo las actividades destinadas a la recuperación de los aprendizajes previos.

Cuando el alumno ha alcanzado un buen nivel de inglés que facilite a la realización de dicha actividad, la implementación de estas aplicaciones tendrá mayor relevancia en cuanto a la información más compleja, el docente indicara lo que se tiene que desarrollar para poder concluir de una manera eficaz el propósito de la asignatura.

Aplicaciones que sirven como ayuda extracurricular para los alumnos crean un aprendizaje mucho más práctico, con el fin de poder ir avanzando a su propio ritmo y estilo, algunos docentes de inglés proponen esta opción para la mayoría de los alumnos que tienen un nivel bajo de inglés lo cual beneficia el ritmo de aprendizaje del grupo en general que para que todos los alumnos puedan ir avanzando al mismo tiempo sin tener que detenerse en repetidas ocasiones.

La forma en la que el docente implementa dicha aplicación captará la atención del estudiante, lo podrá realizar de diferentes maneras por ejemplo explicando algún tema nuevo, a la mitad o al final que por lo regular se retoman al final, esto a manera de retroalimentación en donde todos exponen sus saberes a través de los proyectos o tareas finales que se han tomado relevancia en esta investigación.

Así que el momento de implementación tiene gran relevancia porque se reordena toda esa información vista anteriormente, lo que el docente deberá de conocer el progreso de los alumnos y así poder llevar a cabo la actividad específica para que al final él pueda intervenir y poder así seguir planificando en base a los conocimientos que los alumnos lograron obtenerlo adquirir en tanto a las habilidades del idioma.

En base a esto podemos hablar acerca del tipo de aplicaciones que los docentes llegan a implementar para fortalecer el aprendizaje y conocimientos en los alumnos que están aprendiendo el idioma inglés, se debe de tener en cuenta que es lo que se pretende transmitir, cuando un docente explica un tema, lo hace en base a la gramática, entonces lo usual es apoyarse de aplicaciones de presentación, pero esto solo se realiza cuando una clase es virtual, durante la pandemia casi todos los maestros llevaron a cabo explicaciones de esta manera, actualmente de manera presencial se trabaja diferente, es por esta razón que las aplicaciones de retroalimentación y evaluación toman mayor relevancia.

Alguna de las cuales son importantes retomarlas, ya que cambian de alguna manera la forma en la que el estudiante se da cuenta de sus logros obtenidos sin que se sienta frustrado al no alcanzar el aprendizaje deseado o la adquisición eficaz de las habilidades del inglés, estas aplicaciones ofrecen estas opciones en la que los alumnos son evaluados de manera motivante y activa, de esta manera se crea el interés de poder competir y acercarse al idioma.

Es de suma importancia tener claro lo que se va a evaluar, por lo tanto, los contenidos tienen que ser congruentes con los aprendizajes que el alumno debió de adquirir, a través de estas aplicaciones que ofrecen esta oportunidad de medir el nivel de conocimiento sobre la adquisición del idioma, y con ello poder seguir avanzando y planificando con ayuda de estas aplicaciones, para la mejora continua de la enseñanza y aprendizaje del inglés.

Conclusiones

En base a la pregunta de investigación, las aplicaciones digitales son una herramienta de ayuda que propicia al entendimiento del idioma inglés lo que resulta a su vez un reto a la hora de su implementación por diferentes factores como las condiciones, espacio y tiempo para su uso por parte de los docentes.

Como se sabe durante la pandemia el uso de estas incrementó a tal manera que todos los docentes se vieron obligados a implementarlas durante sus clases en el idioma, pudiendo así rescatar los conocimientos adquiridos en general, gracias a su flexibilidad los contenidos de la asignatura se fueron retomando a través de estas teniendo un acercamiento en contexto del idioma, y por lo tanto los alumnos tenían diferentes maneras de poder practicar las habilidades del idioma.

Los alumnos en su gran mayoría, les resulta interesante poder trabajar de diferente manera en comparación si solo se utilizara libreta y libro de la asignatura, algunos pueden llegar a proponer sus propias alternativas para utilizar la herramienta tecnológica y digital que mejor les vaya para su estilo de aprendizaje, teniendo siempre como objetivo poder entender el idioma que en muchas ocasiones les resulta frustrante poder comprender vocabulario.

Algunos docentes les resulta complicado poder implementar actividades que obliguen a utilizar las aplicaciones digitales en el salón de clases, así que optan por que los alumnos puedan utilizarlas de manera personal fuera del horario de clases, esto a su vez resulta enriquecedor en el aprendizaje del alumno, pero al mismo tiempo puede depender de gran manera de estas herramientas.

Al trabajar independientemente con estas aplicaciones es pensar que el alumno cuando quiera y pueda podrá utilizarlas para estudiar el idioma, un claro ejemplo es la aplicación de Duolingo que ofrece todas las herramientas de las habilidades del idioma para poder adquirirlo, sin embargo tiene que ser un aprendizaje continuo, así que algunos docentes proponen este tiempo de aplicaciones para que el alumno se vaya acercando a su ritmo al idioma sin que se sienta presionado por aprenderlo y frustrado por no entender.

Los alumnos deben de tener mayor disposición de querer aprender el idioma inglés implementando diversas herramientas que les facilite su comprensión, pero no es simplemente implementarlas como docente en el salón de clases o indicar que hagan uso de estas, sino es saber de qué manera se les está motivando para poder implementarlas y que los alumnos se sientan interesados en querer practicar y plasmar sus conocimientos a través de estas.

Diversas actividades a través de estas aplicaciones los alumnos pueden llevar a cabo a manera que se sientan seguros de que el idioma no es una materia que no tiene importancia, es por esta razón que lo más recomendable es que ellos realicen actividades que tengan significado para ellos, en donde no se caiga en la rutina por el solo querer implementarlas sino va más allá de lo tradicional, se trata de ayudar a los estudiantes a que vean el idioma de una manera sencilla en donde todos lo adquieran sin que lo vean como una obligación.

Así que, de esta manera, los docentes disponen en qué momento harán uso de estas aplicaciones digitales, en base a las entrevistas semiestructuradas no encontramos que regularmente las implementan al final de una unidad o trimestre, lo cual lo hacen a manera de retroalimentación para comprobar el nivel de entendimiento de ciertos temas del idioma lo que a su vez pone en manifiesto la capacidad del alumno de saber manejar distintas de estas aplicaciones.

El uso de diferentes herramientas debe de incluirse para mejorar este proceso, el incorporar las aplicaciones digitales puede garantizar el logro del objetivo, aplicaciones que puedan contar con las cuatro habilidades de writing, reading, listening y speaking, por lo que estas aplicaciones se pueden ajustar ofreciendo la oportunidad de recrear un contexto más natural del idioma para poder producir estos conocimientos.

Se trata sobre todo de tener como objetivo la comprensión del idioma a través de herramientas digitales personalizadas a los alumnos, ateniendo sus capacidades de lograr sumergirse en el idioma lo más que se pueda otro ejemplo seria cuestionarios a través de quizziz o kahoot y fichas educativas digitales a través de diversas aplicaciones en donde se pueden crear y adaptar como wordwall.

Cuando el docente implementa alguna aplicación digital, sabe lo que pretende lograr en base al propósito y objetivo de dicho tema, así que el desarrollar y organizar los diversos contenidos, así como sus estrategias de enseñanza y aprendizaje que favorezcan en todo momento el aprendizaje del alumno resulta de gran importancia que le permite ir mejorando y estimulando los aprendizajes de los alumnos, y sobre todo que pueda planificar y utilizar los recursos necesarios.

Con esto el docente se interpone para que pueda transformar, organizar y estimular los conocimientos de los estudiantes, enriqueciendo al mismo tiempo la comunicación, esto le permite desarrollar estrategias metodológicas, por lo que el estudiante, se adapta cognitivamente con el propósito de poder llevar a cabo las distintas actividades que van a enriquecer su conocimiento del idioma.

El uso de aplicaciones digitales resulta enriquecedor en las diferentes habilidades del idioma, lo que resulta que los alumnos asimilen de forma más fácilmente y con mayor atención los contenidos de la asignatura, favoreciendo su capacidad para llevar a cabo una actividad específica optimizando el trabajo haciendo una enseñanza más atractiva en base a sus necesidades.

También podemos mencionar que como lo las docentes, cuando se implementa alguna aplicación digital para ayudar en el aprendizaje del estudiante no siempre se llegará a cumplir con lo que se propone, pues resulta que depende del interés que tienen hacia con el idioma, una aplicación digital es de ayuda para que el alumno adquiera de una manera más sencilla el idioma, estudiando, repasando, buscando o plasmando sus saberes y conocimientos de diferentes maneras mediante las actividades desarrolladas en estas aplicaciones o de diferente manera.

Como docentes de inglés, tenemos que guiar al alumno a cumplir con los objetivos que conlleva el aprendizaje del idioma, aplicando diversas estrategias de enseñanza y aprendizaje para hacer una tarea fácil, como sabemos hay diferentes factores que perjudican o facilitan la adquisición de esta, por lo que el implementar diferentes herramientas que serán de ayuda para motivar al estudiante a que se interese en aprender inglés.

Cada alumno es diferente en la manera en la que aprende, así que tendrá diferentes ritmos de aprendizaje en el idioma, un alumno será más hábil en una habilidad que en otra, y otro alumno será más hábil en otra y así sucesivamente, teniendo esto en cuenta el docente debe de ajustar y diversificar los contenidos necesarios de cada tema, tener en cuenta que es lo que se pretende lograr en esta actividad, los logros que quiere alcanzar mediante la implementación de estas herramientas digitales, teniendo un diagnóstico previo acerca de las carencias del idioma por parte del grupo para que sea más fácil de llevar a cabo el proceso de enseñanza.

Finalmente, el uso que los docentes dan a las aplicaciones digitales es para retomar aprendizajes más significativos e importantes logrando así tener en cuenta que es lo que se les dificulta más a los alumnos, y de esta manera poder planificar en base a las necesidades de los alumnos haciendo que al final de cierta unidad de aprendizaje logren implementar alguna que será útil para incrementar el interés y la disposición del estudiante en cuanto al acercamiento del idioma inglés.

En base a los objetivos de esta investigación resulta ser que el uso de estas aplicaciones multiplica el potencial en los estudiantes, es por esta razón que los contenidos se ven enriquecidos a favor de los estudiantes, lo cual pone en manifiesto sobre todo la competitividad en el aprendizaje del inglés, siendo que los estímulos tanto visuales como interactivos mejoren el desempeño y creatividad en el estudiante.

Gracias a estas herramientas brindadas en las aplicaciones, al mismo tiempo los docentes se les facilita el proceso de enseñanza, pudiendo personalizar las actividades acordes a su grupo lo que es de suma importancia para poder llevar a cabo un seguimiento del progreso que los alumnos van adquiriendo. Una de las ventajas que se pueden mencionar es los docentes organizan el tipo de contenidos en las actividades lo cual tiene que tener como objetivo incrementar el aprovechamiento de la asignatura en general.

De esta manera la intención de estas aplicaciones es poder intervenir de manera consciente, planeada y razonada en la adquisición del idioma, lo que tendrá como objetivo el sumergir lo más posible al alumno en el contexto natural del inglés, lo cual refuerza sus habilidades y capacidades aumentando la eficacia de estas.

Un aspecto a considerar de estas aplicaciones para el aprendizaje son sus características, que cada vez más tienden a utilizar de manera autónoma como forma principal de construcción del conocimiento. En este sentido, dada la combinación de las tecnologías de la información, en especial las aplicaciones, existe una clara necesidad de cambiar las estrategias y métodos de aprendizaje propuestos por los docentes. Por lo tanto, este último debe elegirse de acuerdo con la probabilidad de su impacto y en función de las características, el contenido y el contexto del estudiante.

Con todo esto, se puede decir que para que los docentes utilicen estas herramientas digitales como un elemento potenciador de sus actividades docentes, se debe cambiar la forma en que se enseñan y definen las tareas de aprendizaje. El entorno de aprendizaje y la cultura en la que operan deben cambiar gradualmente. Pero no solo en el largo plazo, sino en los nuevos escenarios de aprendizaje que viven cada día.

Referencias bibliográficas

- Area. M (2009) Introducción a la Tecnología Educativa. *Creative Commons*.
<https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/415/5/Introducci%C3%B3n%20a%20la%20tecnolog%C3%ADa%20educativa.pdf>
- Borromeo. C, Fernández. J, Ramírez. A (2018) La tecnología en la enseñanza de idiomas: evolución a través de los métodos. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, vol. 29, núm. 76
<https://www.redalyc.org/journal/340/34065195009/html/>
- Delors. J (1994) Los cuatro pilares de la educación". *La Educación encierra un tesoro*.
<https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>
- Goetz. J, LeCompte. M (1984) Editorial Academic Press Inc.
<https://upeldem.files.wordpress.com/2018/03/libro-etnograf3ada-y-disec3b1o-cualitativo-en-investigac3b3n-educativa-j-p-goetz-y-m-d-lecompte.pdf>
- Gonzalez. D (2017) La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel académico en los estudiantes de Psicología. *Revista Iberoamericana de Educación*. <https://rieoei.org/historico/investigacion/1379Gonzalez.pdf>
- Hernández. R (2014) 6ta edición. Editorial Education <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- López. E (2017) El ambiente de aprendizaje en una clase de inglés de educación básica en el marco del aprendizaje cooperativo. *Pluri Linkgua*, vol. 13 num.2
http://idiomas.ens.uabc.mx/plurilinkgua/docs/v13/2/PLKG13-2_Mayerla_Rocio_Myriam_3-18.pdf
- Marqués. P (2012) Impacto de las tic en la educación: funciones y limitaciones. *Área de Innovación y Desarrollo*. <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>
- Moreira. C, Delgadillo. B (2014) La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. *Tecnología en Marcha*. Vol. 28, Núm. 1
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v28n1/0379-3982-tem-28-01-00121.pdf>

Sánchez. M, Escamilla. J (2018) Perspectivas de la innovación educativa en universidades de México: Experiencias y reflexiones de la RIE 360. *Red de Innovación Educativa*. <https://cuaieed.unam.mx/descargas/investigacion/Perspectivas-de-la-innovacion-educativa-en-universidades-de-Mexico.pdf>

Torres. P, Cobo. J (2017) Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, vol. 21, núm. 68 <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf>

Tesis y trabajos de grado (Ensayos)

Espinoza. K, Cortez. V (2019) Estrategia metodológica para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua y literatura desde un enfoque comunicativo. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1118/1/EI%20enfoco%20comunicativo.pdf>

Hamón. E, Portla. A (2017) Apps educativas como herramienta pedagógica para niños y niñas de grado segundo en el Colegio Sorrento I.E.D <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1285/hamonedna2017.pdf?sequence=1>

Meneses. G (2007) El proceso de enseñanza- aprendizaje: el acto didáctico. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>

Ramírez. M (2019) Las aplicaciones interactivas como estrategias de enseñanza para el aprendizaje de un segundo idioma para estudiantes de Normal Primaria. <https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/4502/Ram%C3%ADrez%20Hern%C3%A1ndez%20Mayra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rosales. N (2014) Las diferentes concepciones del docente sobre los fines de la educación: un estudio de caso http://bibsrv.udem.edu.mx:8080/e-books/tesis/000360554_MED.pdf

Soto.C, Vargas. I (2017). La Fenomenología de Husserl y Heidegger. *Cultura de los Cuidados*. 21(48). <http://dx.doi.org/10.14198/cuid.2017.48.05>

Cibergrafía

Ayuda para maestros (2021) Educandy

<https://www.ayudaparamaestros.com/2020/01/educandy-una-web-para-crear-juegos.html>

Cursolia (2022) Duolingo <https://cursolia.com/duolingo/>

Digitaltrends (2021) Qué es WhatsApp, para qué sirve y por qué es tan popular

<https://es.digitaltrends.com/celular/que-es-whatsapp/>

Economipedia (2022) Youtube <https://economipedia.com/definiciones/youtube.html>

Educación 3.0 (2022) Quizizz: la herramienta de gamificación que sirve para evaluar

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/quizizz-herramienta-gamificacion/>

Lyricstraining (2022) Acerca de lyrics training <https://es.lyricstraining.com/about>

Mundo cuentas (2022) Google Classroom: qué es, características, ventajas y desventajas

<https://www.mundocuentas.com/google/classroom/>

Mundo cuentas (2022) Google Meet: qué es, cómo funciona y para qué sirve

<https://www.mundocuentas.com/google/meet/>

Mundo cuentas (2022) Skype: que es y cómo funciona esta herramienta de comunicación

<https://www.mundocuentas.com/skype/>

Protección online (2022) ¿Cómo funciona Zoom? Ventajas y características

<https://www.protecciononline.com/como-funciona-zoom-ventajas-y-caracteristicas/>

Ritywiki (2022) Gmail <https://es.ryte.com/wiki/Gmail>

Web del maestro (2022) Wordwall una excelente herramienta que incluye actividades

lúdicas para Classroom y Meet <https://webdelmaestrocmf.com/portal/wordwall-es-una-excelente-herramienta-que-incluye-actividades-ludicas-para-classroom-y-meet/>

Xataka basics (2022) Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona
<https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Anexos

Anexos

(Anexo 1)

Entrevista semiestructurada dirigida a docentes de la Escuela Secundaria Federalizada No.134 Acuexcómac

El objeto central de estudio es el “Uso de aplicaciones digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en secundaria” que tiene por objetivo principal describir y analizar el uso de aplicaciones digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés.

Cuestionario

- 1) ¿Cuánto tiempo ha estado haciendo uso de esta herramienta y cómo fue que empezó a trabajar con ella?
- 2) Cuando emplea alguna página, aplicación o plataforma para la enseñanza del inglés ¿Demuestran disposición de trabajar en comparación a cuando no las usa?
- 3) ¿Cuáles son las aplicaciones digitales que emplea para la enseñanza del inglés y bajo qué propósito?
- 4) ¿En qué momento las utiliza?
- 5) ¿Cada vez que usted usa alguna página, aplicación o plataforma, piensa en el tipo de aprendizaje que va a lograr?
- 6) ¿Cómo selecciona las aplicaciones digitales de acuerdo a los contenidos, necesidades e intereses de los estudiantes?
- 7) ¿Cómo han contribuido en el aprendizaje del inglés en los estudiantes?

- 8) ¿Para qué tipo de actividades de enseñanza las utiliza, podría describirme algún caso o ponerme algún ejemplo?
- 9) ¿Cuáles son los resultados que ha adquirido?
- 10) ¿Cómo evidencia usted que las aplicaciones favorecen o desfavorecen el desarrollo de las habilidades en el aprendizaje del inglés?

(Anexo 2)

Observación al grupo de 3ro D

FECHA 18 DE OCTUBRE DEL 2021

Hora. 11:30 – 12:20

Tipo de actividad. Countables and uncountables nouns

Objetivo. Construir enunciados para completar recetas de comida

Descripción. La clase comenzó a las 12:20 pm, la docente introdujo el tema de los countables and uncountables nouns, presentando vocabulario de comida con la ayuda del proyector los estudiantes escribieron en su libreta el vocabulario y entre todos fueron escribiendo si correspondía al artículo a/an, después la docente presentó el tema de some y any explicando el tema, y de acuerdo a la regla gramatical, se dio la actividad correspondiente en donde el alumno escribió some o any y a través de una dinámica el alumno participó diciendo la palabra correcta. Los alumnos mostraron un poco de entendimiento al tema, pues ya lo habían visto anteriormente, tal vez el tipo de actividad pudo haber sido más interesante si se hubiera manejado de otra manera con la ayuda de un recurso digital de manera lúdica, ya que tenían cierto conocimiento entonces podría haberse aplicado en su vida real, para que no lo vieran como otro tema más.

Opinión. Al tener en cuenta los aprendizajes previos, la docente pudo haber retomado el tema desde una manera más motivante, no solo el checar la gramática, sino ir más allá de lo que el alumno se imagina, al ser un tema relativamente sencillo y que se puede llevar poco tiempo en retomarlo, con actividades situadas y lúdicas el alumno podrá desarrollar las cuatro habilidades en el tema, hacer una buena elección de vocabulario y material será algo que captará la atención en el alumno

(Anexo 3)

Observación al grupo de 3ro D

FECHA 19 DE OCTUBRE DEL 2021

Hora. 9:30 – 10:20

Tipo de actividad. Imperatives

Objetivo. Construir oraciones y dar instrucciones para realizar recetas de comida

Descripción. La docente inició la clase retomando los aprendizajes previos (vocabulario, countables y uncountables nouns) en donde explicó el tema gramaticalmente, para después presentar un tiktok sobre una bebida (limonada), posteriormente les dejó a los alumnos una actividad en donde presentó enunciados desordenados dio unos minutos para que los alumnos hicieran su actividad de manera individual después entre todos fueron ordenando de acuerdo a los pasos que se tuvo que seguir para realizar la limonada. La docente brindó una hoja de actividad a cada alumno en donde completaron enunciados escribiendo an/an, some/any y subrayaron de color amarillo los artículos y de color azul los imperativos.

Opinión. Los alumnos se aburren al llevar actividades parecidas, y aunque el enfoque que se le puede dar sea diferente lo relacionan con el mismo, son muy observadores y por ello se les debe de brindar apoyo suficiente para que no tengan problemas al realizar sus actividades, por ejemplo, conocen los pasos que se sigue para hacer dicha bebida, pero no se pueden expresar por falta de vocabulario, es por ellos que darle todas las herramientas posibles hará más enriquecedora la actividad, la docente al hacer uso de diferentes herramientas saca de la zona de confort a sus alumnos y de alguna manera capta más su atención.

(Anexo 4)

Observación al grupo de 3ro D

FECHA 22 DE OCTUBRE DEL 2021

Hora. 10:40 – 11:30

Tipo de actividad. Read poems

Objetivo. Seleccionar y revisar poemas Descripción.

Descripción. Se inició la clase en donde la docente presentó en el proyector dos poemas, pidió participación a los alumnos leyendo enunciado por enunciado los dos poemas, después participan diciendo acerca de los que trato cada poema, les dejó otra actividad en donde los estudiantes trabajaron en su libro en la página 49 y realizaron la actividad 1, se dieron unos cuantos minutos y después compartieron sus respuestas grupalmente, luego la docente presentó unos enunciados que reflejaban el posible significado de dicho poema al final se hizo una lluvia de ideas acerca del porque cada alumno infería que el enunciado que escogió describía al poema.

Opinión. El llevar a los alumnos a introducirse en su tipo de contexto es muy enriquecedor y saber utilizar de manera adecuada los materiales que se tienen a la mano, podría hacerse una actividad más motivante y desafiante para ellos, si no logran comprender un tema con los recursos que se cuentan se puede hacer un gran trabajo. Se debe de guiar en todo momento en las actividades, pues es una materia que se les complica en gran parte de las cuatro habilidades, el repetir las instrucciones no siempre quiere decir que le entenderán a lo que se les solicitó.